Il virtuale psichico e le sue insidie: hikikomori e relazione d'oggetto virtuale (1)

Serge Tisseron

Abstract

Il cervello costruisce costantemente delle rappresentazioni virtuali che permettono di attuare simulazioni mentali e la possibilità di anticipare le azioni. Queste rappresentazioni differiscono dai mondi immaginari perché si articolano costantemente con le informazioni provenienti dagli organi di senso per consentire poi l'adattamento al reale. Questa connessione può essere interrotta in due modi. Il primo è tagliar via ogni legame tra le rappresentazioni anticipatorie e il rimando che proviene dall'esperienza. Il soggetto vive allora come sospeso, senza progetto e senza futuro. Questo è il fenomeno Hikikomori, che è indipendente dall'uso di uno schermo digitale. Il secondo è quello di ignorare totalmente le informazioni che derivano dagli organi di senso pensando che il mondo con cui si entra in contatto si presenti così come è anticipato mentalmente. Il soggetto, allora, accetta l'altro solo nella misura in cui l'altro coincide con le proprie aspettative. Non si tratta più soltanto di una relazione con un oggetto virtuale psichico (o Rov), che le informazioni fornite attraverso i sensi tendono a ridefinire costantemente. La propria relazione con l'altro diviene virtuale. È questo che chiamiamo Rvo, una relazione virtuale con un oggetto. Questa è indipendente dall'uso di uno schermo digitale, ma la mediazione di un'interfaccia digitale ne aumenta considerevolmente i rischi.

Parole chiave: hikikomori, immaginario, relazione d'oggetto virtuale (Rov), relazione virtuale con un oggetto (Rvo), virtuale

Passato un momento in cui gli scambi mediati dalle tecnologie digitali erano facilmente associati al virtuale, oggi viviamo, comprensibilmente un cambiamento di tendenza. Se definiamo il virtuale come una costruzione psichica che non ha ancora traduzione nella realtà, questa definizione non giustifica il fatto di definire virtuale il suo prodotto, un esempio può essere quello del creativo che si esprime in pixel piuttosto che con la pittura. Così come noi non parliamo di virtuale pittorico o di virtuale cinematografico, non c'è alcuna ragione di parlare di virtuale digitale per una creazione che utilizza i pixel. Quindi l'opposizione tra reale e virtuale decade, infatti non ha senso parlare di virtuale per definire gli spazi di interazione in Internet: come gli scambi su Facebook, o attraverso i videogiochi on-line che appaiono non meno reali degli scambi vis à vis. Le tecnologie informatiche, da questo punto di vista, organizzano semplicemente nuove forme de presentarsi all'altro (Vial, 2013). Vedremo, tuttavia, che la questione dei rapporti tra virtuale e digitale è ben più complessa. In effetti, nessuna tecnologia prima d'ora ha portato ad una logica delle interazioni che è nello stesso tempo tanto vicina, quanto differente dagli scambi relazionali in presenza della fisicità.

Sul virtuale

Il termine virtuale deriva dal latino *virtualis,* che a sua volta deriva dalla parola *virtus*, intesa come disposizione ad una attività. Nell'essere umano esiste un virtuale psichico che non può essere confuso con l'immaginario. In altre parole, il virtuale non è un'invenzione delle tecnologie digitali: esso è sempre esistito. Due autori hanno contribuito in modo significativo a precisarne il significato: Aristotele e Deleuze (1969, 1996). Tali autori seppur separati da più di 2000 anni dialogano tra loro. Per Aristotele il virtuale si confonde con il potenziale. Egli propone, infatti, l'esempio dell'adulto contenuto virtualmente nel bambino e del seme che contiene virtualmente l'albero. Ma non è certo che il bambino diventerà un adulto, né che il seme darà un albero, e ci vorrà in ogni caso molto tempo per sapere se ciò accadrà. È, giustamente, per questa ragione che Gilles Deleuze ha rifiutato di confondere il virtuale e il potenziale. E se esiste un approccio al virtuale che può interessare i professionisti del funzionamento psichico – e mi riferisco in primo luogo agli psicoanalisti- è di certo il suo.

A partire dalla fine del 1960, Deleuze ha proposto una prospettiva della vita psichica che ha avuto l'originalità di non mettere al centro della questione della rappresentazione la sua persistenza e la sua gestione in assenza dell'oggetto- come facevano tutti gli psicoanalisti in quell'epoca- ma la sua coesistenza con l'oggetto stesso della rappresentazione. Gilles Deleuze, dopo Winnicott, ha messo giustamente l'accento sul fatto che il neonato che si costruisce una rappresentazione della madre non incontra mai una madre che vi corrisponda totalmente. È necessario, naturalmente, che lei non sia molto diversa o, per meglio dire, che assicuri una relativa costanza dei suoi atteggiamenti agli occhi del bambino di modo che lui ne possa trovare una continuità al di là delle variazioni, e decida, pertanto, di investire la realtà esterna. Ciò di cui si sta parlando è il concetto di madre sufficientemente buona di Winnicott (1965). Il "sufficientemente buona" non si riferisce tanto a una madre perfetta nelle cure che presta quanto alla relativa costanza dell'oggetto reale (in questo caso la madre), grazie alla quale il neonato può costruirsi un'immagine stabile di esso. In questo momento evolutivo del bambino, una madre regolarmente frustrante nelle cure potrebbe essere giudicata migliore – ossia più adatta al bambino in questo stadio- di una madre adeguata e frustrante in modo alterno, in maniera estrema e imprevedibile.

Per Gilles Deleuze la caratteristica del virtuale è di opporsi all'attuale. Il virtuale è ciò che non è ancora attualizzato, ma che può esserlo in ogni momento e immediatamente. Il potenziale, invece, si oppone al reale dal momento che potrebbe divenire tale, ma dopo un tempo eventualmente molto lungo. Così Gilles Deleuze ha aperto un dibattito sulla definizione di virtuale che oggi non si può ignorare facendo finta di credere che tutti coloro che parlano di virtuale lo oppongano al reale. L'apertura di questo dibattito sulla questione del virtuale psichico non è avvenuta caso: l'essere umano, nel corso delle sue invenzioni e delle sue scoperte, non ha fatto altro che dare, in effetti, forma concreta e materiale alle strutture e ai processi che lo costituiscono, sia corporeamente che psichicamente. Deleuze ha insistito, quindi, sul

fatto che le prime rappresentazioni che il bebè si forma in presenza di sua madre, potranno successivamente conoscere due destini differenti: da un lato il bambino cerca di formarsi una rappresentazione sempre più precisa ed esatta della madre, per non essere colto all'improvviso dalla sua apparizione; dall'altro, egli è sin da subito consapevole del fatto che esisterà sempre uno scarto: la madre reale è ben lontana dal rispondere in modo congruente con ciò che lui si aspetta. Svilupperà, allora, un'altra serie di rappresentazioni nelle quali a volte cercherà rifugio: il suo immaginario. Queste, a differenza delle precedenti, non anticipano niente, e sono indipendenti dalla realtà.

Virtuale, percettivo e immaginario

Esistono quindi tre forme di rappresentazioni che si definiscono attraverso la relazione che l'essere umano intrattiene con loro attraverso l'utilizzo che ne fa:

1) Innanzitutto l'essere umano anticipa il mondo e si prepara a confrontarvisi: il suo cervello imbastisce senza sosta mondi virtuali che permettono la simulazione mentale delle azioni possibili, la scelta delle soluzioni migliori e l'inibizione delle azioni inutili. È ciò che noi abbiamo chiamato il virtuale psichico.

2) L'essere umano può anche imbastire mondi immaginari attraverso la creazione di storie e immagini, che non intrattengono alcun tipo di relazioni con le informazioni date dagli organi di senso.

3) Infine, gli organi di senso danno all'essere umano informazioni che si mescoleranno alle sue preconcezioni allo scopo di arrivare alla formazione di rappresentazioni delle situazioni in cui è implicato.

Le rappresentazioni virtuali

Esse sono costituite dalle nostre aspettative e dalle nostre preconcezioni della realtà. Per interagire con il mondo, io devo, in effetti, disporre di rappresentazioni che sono differenti da esso, ma non eccessivamente, altrimenti risulterebbero inutili. In questo consistono tali rappresentazioni che noi abbiamo chiamato il virtuale psichico (Tisseron, 2012), distinte sia dalle rappresentazioni percettive sia da quelle immaginare. Esse riguardano l'insieme delle nostre aspettative e delle nostre rappresentazioni preesistenti all'incontro con il reale. Questo virtuale è sia differente dalla realtà (l'immagine che io ho dell'altro gli corrisponde solo molto parzialmente) sia costantemente modificato sotto l'influenza della relazione che si stabilisce con la realtà, almeno nella misura in cui tale realtà sia accettata dal soggetto.

Le rappresentazioni immaginarie
Esse sono percepite come indipendenti dal nostro ambiente, questo non vuol dire che non possano corrispondere a delle situazioni reali, ma non sono in relazione diretta con l'ambiente nel quale il soggetto si trova in un dato momento. Questo registro immaginario prospera inizialmente nei numerosi domini di gioco del bambino, poi in tutte le forme di creazione letteraria, pittorica, teatrale, etc. Esso può svilupparsi in due direzioni, la fantasticheria e la rêverie, che Maria Torok (1959), ha proposto di contrapporre nella distinzione tra *fantasia di adempimento (magico)* e *fantasia di approssimazione (anticipazione).*

Partendo dalle fantasticherie, ritengo che questo tipo di video mentali non aggiungono nulla, se non la possibilità di fuggire temporaneamente da una situazione vissuta come dolorosa. La fantasticheria nella quale vengono compiute cose straordinarie senza alcuna relazione con la vita reale, è simile alla *fantasia di adempimento (magico)* di cui parla Maria Torok: tale fantasia cerca di eliminare una sofferenza che risulta impossibile da simbolizzare completamente. Il problema è che questo compito non termina mai. Inutile dire, inoltre, che tali produzioni psichiche non sono interpretabili. L'unico modo di lavorare con pazienti che attivano tale meccanismo è di invitarli a parlare di cose concrete che appartengono al reale in modo da permettere loro di iniziare a costruire delle vere rêveries. Al contrario, le rêveries sono costruzioni mentali alla cui articolazione il soggetto partecipa attivamente. A differenza delle fantasticherie, esse producono scenari che implicano le differenti persone che fanno parte della vita reale del sognatore, dietro le quali si nascondono le figure psichiche interiorizzate costituitesi nel corso della storia infantile. Quando esse si aprono all'immaginazione, questa elaborazione è posta al servizio della trasformazione della realtà. In effetti l'immaginazione è un orientamento volontario dello spirito in vista di risolvere un problema o anticipare un avvenimento temuto o desiderato. Essa anticipa, quindi, le trasformazioni che il soggetto si pone come scopo da realizzare. L'immaginazione è, perciò, una forma di pensiero visivo orientato verso il futuro in cui il soggetto si proietta col fine di raggiungere un benessere. Il passaggio dal sogno (o dalla rêverie) all'immaginazione si realizza quando noi decidiamo di trasformare il nostro ambiente reale sul modello del sogno. I nostri sogni diventano, quindi, progetti. Questi hanno molte più chances di realizzarsi di quanto non sia possibile interromperli e divenirne consapevoli.

Le rappresentazioni percettive
Esse si associano alle rappresentazioni virtuali per contribuire a darci un'immagine del mondo più o meno esatta che servirà da punto di partenza alla relazione concreta che abbiamo con esso. Tutta la relazione è così sempre tesa tra due poli: da un lato un polo virtuale fatto di aspettative su di sé e sugli altri, e dall'altro la percezione del sé e degli altri in situazioni concrete. Questi due movimenti complementari, che si alternano continuamente, sono stati nominati da Pierre Lévy *attualizzazione* e *virtualizzazione* (1995). L'attualizzazione corrisponde al momento in cui il virtuale si

incarna in un'azione, mentre la virtualizzazione corrisponde all'esperienza acquisita, quando la prova di realtà spinge verso la formazione di una nuova rappresentazione che a sua volta si attualizza in un'azione. Se l'individuo non ha la possibilità di inventare il polo virtuale della relazione in presenza dell'oggetto reale, è sopraffatto dalle percezioni e dalle sensazioni legate ad esso. Ma inversamente, se non ha la possibilità di investire il polo concreto attuale di una relazione, egli corre il rischio di essere come assente in essa, e di adottare di fronte al suo interlocutore delle relazioni inadatte. Per essere adatti alla realtà, dobbiamo costantemente andare e tornare tra questi due poli, ossia modificare le nostre rappresentazioni interne con l'aiuto delle informazioni che ci danno i nostri organi di senso, poi agire sulla realtà in funzione delle nostre nuove rappresentazioni. È questo che avviene nella ricerca scientifica. Il ricercatore si costruisce una rappresentazione del mondo che egli desidera in stretto rapporto con il mondo reale. Egli sottopone questo virtuale ad una continua sperimentazione in modo da vedere in quale misura si può trattare di un'immagine plausibile di reale. In generale la prova è accettare lo scarto che esiste tra la rappresentazione che io ho nel momento in cui anticipo un'azione e la rappresentazione che mi dà l'esperienza. Ciò avviene in virtù del fatto che la rappresentazione che ci siamo fatti di un oggetto in sua assenza, che sia umano o non umano, continua ad abitarci in sua presenza, al punto, a volte, da impedirci di vederlo correttamente, e, se si tratta di un essere umano, di entrare in relazione con lui. In pratica, esistono due modi di rifiutare la prova di realtà. La prima consiste nel recidere tutti i legami tra le rappresentazioni anticipatorie e le informazioni che gli organi di senso danno del reale; il soggetto vive allora come sospeso, senza progetto e senza futuro. Questo è il fenomeno chiamato *hikikomori*. La seconda consiste nell'ignorare le rappresentazioni sensoriali e nel pensare che il mondo è così come lo si anticipa; il soggetto allora accetta l'altro solo in base alle aspettative che ha di lui: è la relazione d'oggetto virtuale.

La disarticolazione del virtuale psichico e delle percezioni: il fenomeno degli hikikomori

Ritorniamo ai due poli tra i quali l'intera relazione con l'oggetto reale è tesa, compreso il soggetto stesso quando si osserva e prende se stesso per oggetto: l'oggetto virtuale anticipato e l'oggetto concreto dato attraverso l'esperienza dei sensi. Questi due oggetti della relazione sono ugualmente reali: il primo fa parte delle realtà psichica del soggetto, mentre il secondo fa parte della realtà psichica esterna. Ma essi sono fortemente differenti. Ne deriva un conflitto psichico doloroso, particolarmente in adolescenza, e la tentazione di scappare da esso. Il primo modo di esprimere questo rifiuto è di disconnettere-disarticolare le aspettative su di sé e sul mondo da un lato e le lezioni che derivano dall'esperienza dall'altro. Sembra che questo sia ciò che accade nel fenomeno *Hikikomori.* In Giappone questo termine designa un grande fenomeno sociale apparso negli anni '90. Si tratta di ragazzi al di sopra dei dodici anni che passano la maggior parte del loro tempo in casa. Essi non possono o non vogliono avere una vita sociale, come andare a scuola o lavorare, e

restano in questa situazione per più di sei mesi. Non hanno più amici. Questo fenomeno riguarderebbe oggi dai cinquecentomila al milione di adolescenti e giovani adulti nell'arcipelago. Numerose cause sembrano entrare in gioco in questo fenomeno. In assenza di patologia mentale esso può essere inquadrato come una disarticolazione psichica seguita da una disarticolazione sociale. La disarticolazione psichica interrompe l'andirivieni tra le rappresentazioni anticipatorie del mondo (il virtuale psichico) e la percezione del mondo. La disarticolazione sociale interrompe il legame tra le aspettative dell'ambiente sul soggetto e le risposte di quest'ultimo.

Una disarticolazione psichica

L'adolescente *Hikikomori* si ritira mentalmente dai giochi del mondo. Egli rinuncia a confrontare quello che si aspetta dal mondo con quello che ne percepisce, e quello che gli altri si aspettano da lui con quello che lui pensa di essere. Egli si ritira dall'obbligo morale di confrontare il mondo che lui anticipa con il mondo reale, al fine di sfuggire all'obbligo che ne deriverebbe di trasformarlo, e anche di comparare le sue realizzazioni alle attese che il mondo ha su di lui. Spezza così il contratto narcisistico che lega, in ogni gruppo, la stima che ognuno ha di sé alla capacità di trasformare se stesso in funzione delle aspettative che gli altri hanno su di lui. Questa prima disarticolazione interessa quindi il legame tra le rappresentazioni virtuali e le rappresentazioni percettive. L*'Hikikomori* può continuare ad avere delle aspettative sul mondo, ma egli rinuncia ad agire su di esso a meno che non ci sia nessuna anticipazione e nessun progetto: così potrebbe fare la spesa o lavare i piatti, o giocare ai videogiochi, ma senza che questo sia subordinato ad alcuno scopo.

L'ipotesi di questa disarticolazione psichica permette ugualmente di comprendere che l'*Hikikomori* non manifesta una sintomatologia psichiatrica particolare. Il taglio che lui ha operato all'interno di sé, in maniera più o meno cosciente, gli permette di gestire le emozioni e le rappresentazioni spiacevoli che avrebbero potuto sviluppare nel loro seguito una patologia specifica: depressione, abbandono, persecuzione...

Invece sembrerebbe che *gli Hikikomori* che escono dalla loro crisi (ossia, a mio avviso, dall'abito *Hikikomori* che ha rivestito la loro crisi adolescenziale) cominciano ad accettare l'idea che avrebbero potuto essere depressi. Ma la disarticolazione psichica che hanno messo in atto ha respinto ciò che normalmente avrebbe permesso loro di rendersene conto. Si può dunque fare l'ipotesi che questa disarticolazione psichica non si fonderebbe soltanto sulla dipendenza della loro autostima dalle loro relazioni con gli altri, ma sul legame tra i processi primari e i processi secondari, e dunque sulla capacità di auto - rappresentazione. Il giovane *Hikikomori* si slega dalla percezione delle emozioni che dovrebbero fare emergere che egli prova vergogna, che si sente colpevole, triste o angosciato dalla sua situazione.

Una disarticolazione sociale

La disarticolazione psichica dell'*Hikikomori* si duplica rapidamente in una disarticolazione sociale. Non sentendosi più obbligato a realizzare le aspettative degli altri su di lui, l'*Hikikomori* si ritira in effetti specificatamente dalle forme di socialità nelle quali le aspettative sono importanti, cominciando da quelle della scolarizzazione. Invece si comprende che non ci sono per lui degli ostacoli ad uscire con i suoi genitori a fare la spesa con loro o per loro, a trascorrere il tempo libero con loro, o addirittura a fare la cucina o le pulizie a meno che non si esigano dei risultati. Quello che sembra più difficile all'*Hikikomori* è il coinvolgimento in un processo in cui lui dovrebbe provare che è capace di corrispondere alle aspettative su di lui. Questo fenomeno non ha niente a che vedere con i mondi digitali, anche se il disinvestimento dal mondo concreto può sviluppare secondariamente un rifugio nei mondi virtuali (Tisseron, 2014).

Un rifugio posssibile nei mondi virtuali

Infine, questo processo può sfociare, ma non per forza, in un coinvolgimento nei mondi virtuali. In effetti, questi mondi associano due particolarità che corrispondono esattamente alle due disarticolazioni di cui abbiamo parlato: l'anonimato è la regola, ognuno può nascondersi dietro uno o più pseudonimi, inoltre le aspettative altrui non hanno la necessità di essere soddisfatte dato che si possono abbandonare i contesti virtuali in ogni momento. Il gioco patologico che troviamo nell'*Hikikomori*, non sarebbe dunque la causa, ma la conseguenza del ritiro. Sono necessarie delle ricerche per precisare in quale maniera il modo di giocare ai videogiochi degli *Hikikomori* potrebbe testimoniare la loro doppia disarticolazione psichica e sociale, e/o in quale modo potrebbe costituire un loro tentativo di auto-guarigione.

La relazione d'oggetto digitale

Nella lingua francese si fa derivare il termine digitale (*numérique)* dal latino *numerus* che significa numero o moltitudine. La digitalizzazione di un'informazione è la sua trasformazione in dati numerici (attualmente sotto la forma di un codice binario: 0 e 1). Essa dà dunque un supporto comune a tutti i media come il suono, la fotografia, il video ed il cinema. Ma così come parlare di virtuale psichico non significa che tutto lo psichico sia virtuale - se fosse così, l'associazione delle due parole non avrebbe alcun senso - anche parlare di virtuale digitale non significa che tutto il digitale appartenga al virtuale, ed ancora meno che il digitale, considerato come il virtuale, si opponga al reale. Il virtuale è una categoria del reale, ma il digitale ha più di un asso nella manica o, se si preferisce, più risorse in serbo. Le tecnologie informatiche (basate sulla digitalizzazione) hanno provocato tre cambiamenti fondamentali da cui tutti gli altri derivano. Questi cambiamenti riguardano ciò che ho chiamato nel 1995 "i tre poteri delle immagini", e che sono in effetti le tre potenzialità delle rappresentazioni spaziali: l'immersione, la trasformazione e la significazione.

L'immersione

Le tecnologie digitali hanno realizzato un'effettiva rivoluzione, dando alle rappresentazioni del mondo che l'uomo si costruisce un'apparenza di realtà concreta e tangibile. La realtà virtuale è, in effetti, una simulazione informatica che crea un spazio di rappresentazione calcolata in tempo reale, tridimensionale e in apparenza realistica, totalmente dipendente delle macchine che la fabbricano. Per chi ne è immerso, essa associa l'illusione di un'immersione totale (facilitata dai ritorni sensoriali visivi, sonori e tattili) all'illusione di interagire con gli oggetti che vi sono raffigurati. Permette inoltre di entrare in relazione con altri utenti immersi nello stesso mondo e di essere lo spettatore delle proprie azioni in tempo reale grazie ad un avatar. La realtà aumentata, dal canto suo è una forma particolare di realtà virtuale nella quale i sistemi informatici sovrappongono, (o incastonano) degli oggetti virtuali in una sequenza d'immagini che riproducono la realtà. Infine, noi chiamiamo realtà mista una particolare forma di realtà virtuale in cui è impossibile distinguere le immagini di oggetti virtuali che non esistono e le immagini di oggetti reali che esistono, queste due categorie di immagini apparirebbero entrambe reali: ombre, rilievi e movimenti sono presenti insieme. Le due polarità delle rappresentazioni psichiche (immaginarie e virtuali) si ritrovano in natura: rappresentazioni percettive che forniscono la realtà virtuale possono essere messe al servizio della creazione di mondi immaginari estranei alla realtà quotidiana, in particolare nel settore dell'intrattenimento; ma esse possono anche consentire una migliore anticipazione e quindi un miglior incontro con il mondo reale, soprattutto in campo scientifico e medico.

La trasformazione

Un secondo cambiamento introdotto dalle tecnologie digitali è il loro potere di trasformazione immediata e soprattutto reversibile. Aspetto non totalmente assente nel panorama tecnologico precedente, ma con possibilità molto limitate: io potevo, ad esempio, alzare una tenda e fare apparire il paesaggio dietro, ma difficilmente potevo cambiare continuamente e in una frazione di secondo lo spazio nel quale ero immerso. Potevo estrarre un quadro da una cassaforte, e mostrarlo, ma difficilmente trasformarlo completamente nell'immediato. Con le tecnologie digitali, ciò che ci si aspetta può emergere istantaneamente ed essere modificato in modo da corrispondere il più possibile alle mie aspettativa. In altre parole, il digitale è una tecnologia che permette di attualizzare una rappresentazione nell'immediato. Il digitale non è che questo, e quando sono su Skype, o su Facebook, non ho a che fare che con il reale, o più precisamente con un'altra forma di rappresentazione della realtà di quella con cui ho a che fare nella vita concreta. Ma quando sono immerso in un mondo che non ha altra esistenza che digitale, e che questo mondo non esiste se non attraverso la mia decisione di farlo esistere, io sono in uno spazio virtuale – ossia di anticipazione dell'azione - che si definisce totalmente attraverso la dimensione digitale.

La significazione

Infine, un terzo cambiamento riguarda il fatto che le tecnologie digitali raddoppiano il fenomeno psichico del virtuale e modificano il significato da attribuire ad una relazione non appena sia mediata da uno schermo. Quando ho a che fare con un interlocutore reale - chiamiamolo per esempio Paul - ho inizialmente a che fare con la rappresentazione che mi sono fatto di lui, e in seguito nel contatto reale dovrò cambiare costantemente questa anticipazione. Ciò è reso possibile attraverso la capacità dell'essere umano di adattare i propri preconcetti e le proprie aspettative ai suoi interlocutori grazie alle interazioni mimo-gestuali. Ma se interagisco con Paul tramite un avatar che lo rappresenta - che può essere una creatura virtuale e chiamarsi ad esempio Sextime, Bazokagod o Dora – ho a che fare con la rappresentazione che mi sono fatto di Sextime, Bazokagod o Dora, piuttosto che quella che mi sono fatto di Paul. Se conosco Paul, perché ho a che fare con lui anche nella realtà, io posso dimenticare questa creatura immaginaria, e affrontare solo le aspettative e i preconcetti che associo a Paul. Ma se ignoro chi c'è dietro questa creatura che si mostra e interagisce con me attraverso lo schermo mi trovo in una situazione particolare. Ho principalmente a che fare con le aspettative e i preconcetti che associo alla creatura immaginaria che vedo - per esempio Sextime, Bazokagod o Dora – anche se so che dietro di esso si trova un interlocutore reale. All'improvviso è come se la distanza che separa sempre la mia rappresentazione dalla realtà ha incontrato con le mediazioni digitali una difficoltà ulteriore. Nella relazione concreta e fisica, quello che io anticipo nell' interlocutore è un filtro che mi impedisce parzialmente di vederlo come è. Nel rapporto mediato da una interfaccia digitale, facendo intervenire un avatar, ho a che fare con un filtro supplementare. Le mie aspettative sul mio interlocutore si organizzano a partire dall'avatar che vedo, che può essere totalmente diverso dal mio interlocutore reale.

Relazione con un oggetto virtuale (ROV) e relazione virtuale con un oggetto (RVO)

Attraverso le interfacce digitali, posso scambiare con i miei interlocutori dei pensieri e delle emozioni altrettanto reali che se fossero fisicamente presenti. Del resto, numerosi lavori presentano le relazioni mediatizzate nei videogame on-line come le nuove modalità di presentarsi agli altri, dove degli esseri umani agiscono, costruiscono delle opinioni, si giudicano gli uni su gli altri e definiscono dei criteri di legittimità (Coussieu,2010). Ma dall'altro lato, una parte dei miei preconcetti ed anticipazioni si rivolgono alla creatura digitale con cui ho a che fare e non al mio interlocutore reale. Non bisogna stupirsi che in queste condizioni, sia molto difficile relativizzare l'idea che ci facciamo dell'altro: nei mondi digitali, le interazioni si scontrano spesso con la difficoltà a pensare che i nostri interlocutori possano essere differenti da quello che immaginiamo. Questo potrebbe determinare il fatto di affidarsi a ciò che si anticipa di essi, e di rifiutare tutto ciò che può smentire le

aspettative. Abbiamo chiamato questa situazione una relazione virtuale con un oggetto. Essa può esistere ovviamente nelle relazioni in presenza concreta, ma l'utilizzazione di un'interfaccia digitale ne aumenta considerevolmente il rischio.

È a Sylvain Missonnier che dobbiamo l'acronimo ROV (2006). Esso designa purtroppo, alle volte una Relazione d'oggetto virtuale e alle volte una Relazione virtuale con l'oggetto. Nello stesso tempo, questo ha introdotto una confusione tra le relazioni con un oggetto virtuale psichico, (o Relazione d'oggetto virtuale), e la relazione virtuale con un oggetto, (Relazione virtuale con un oggetto) (Tisseron,2012). Per comprendere l'importanza di questa distinzione, ritorniamo alla definizione del virtuale psichico. Abbiamo visto che ogni relazione con un oggetto reale è sempre tesa tra un polo virtuale fatto delle nostre aspettative e dei nostri preconcetti, ed un polo *attuale* nutrito delle nostre percezioni al contatto con l'oggetto reale. Questo oggetto può essere l'altro ed il mondo, ma anche il soggetto stesso nel modo in cui si apprende. La relazione con l'oggetto virtuale è una fase normale di ogni relazione dunque, ugualmente alla relazione con l'oggetto attuale. È questa relazione normale e costitutiva di ogni relazione al mondo che chiamiamo Rov. Pensiamo a ciò che succede durante la gravidanza. I due genitori aspettano un bambino e modificano la rappresentazione psichica che ne hanno secondo l'evoluzione della gestazione, e secondo le informazioni dell'ecografia. Invece può accadere che il soggetto rinunci al confronto con la realtà dell'oggetto, (sia nel caso in cui questa realtà sia percepita direttamente o attraverso la mediazione delle tecnologie, digitali ad esempio), e che si ripieghi sul polo virtuale della relazione. Si rifiuta di adeguare le sue aspettative alle informazioni ricevute sulla realtà. Chi si pone in una tale posizione mentale è bloccato in una relazione con l'oggetto che rifiuta di considerare in modo diverso dall'idea preconcetta che si è fatto di essa. È questa situazione, e solo questa, che ci sembra logico definire come una relazione virtuale con l'oggetto, in breve Rvo. Non è solo l'oggetto della relazione che esiste sotto forma virtuale (in concomitanza con i dati dell'esperienza che lo fanno esistere in una forma percettiva) come nel Rov. È la relazione stessa che diviene virtuale.

Note

(1) Traduzione dell'articolo "Du virtuel psychique et de ses aleas: hikikomori et relation d'objet virtuelle, in Psychologie Clinique 2014/1 (N°37), p. 13 -24.

Bibliografia

Coussieu,W. (2010). *Monde ludique et simulation. L'expérience sociale dans le jeu de rôle en ligne*. Sociétés, 107(1), 43-55.
Deleuze, G. (1969). *Différence et Répétition,* Paris: PUF.
Deleuze, G. (1996). *L'actuel et le virtuel. Dans Dialogues* (p. 179-181), Paris: Flammarion.

Levy, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: Editions La Découverte.
Missonnier, S. (2006). Psycho(patho)logie du virtuel quotidien. Dans S. Tisseron (dir.), *L'enfant au risque du virtuel* (p. 39-85), Paris: Dunod.
Tisseron, S. (1995). *Psychanalyse de l'image, des premiers traits au virtuel*, Paris: Dunod.
Tisseron, S. (2012). *Rêver, fantasmer, virtualiser: du virtuel psychique au virtuel numérique*, Paris: Dunod.
Tisseron, S. (2014). Une double désarticulation, à la fois psychique et sociale. Dans M. Fansten, Figueiredo C. et al., *Hikikomori, une adolescence en retrait* (à paraître), Paris: Armand Colin.
Torok, M. (1959/2002). *Le fantasme. Essai de définition structurale et opérationnelle. Dans Une vie avec la psychanalyse* (p. 76-91). Paris: Aubier.
Vial, S. (2013), *L'être et l'écran: comment le numérique change la perception*, Paris: PUF.
Winnicott, D. W. (1965/1996). *Processus de maturation chez l'enfant. Développement affectif et environnement*, Paris: Payot**.**

Tradotto in italiano dalla dottoressa Gina Troisi

Note sull'autore
Serge Tisseron, psichiatra e psicanalista, Direttore del Centro di ricerca in Psicologia, medicina e società (CRPMS), già ricercatore associato presso lo stesso Centro dal 2013.

Sul piano concettuale riprende la teoria dell'*Io pelle* di Didier Anzieu, ma si riferisce nelle sue concettualizzazioni anche ad K. Abraham e M. Torok, G. Pankow,J. Lacan, S. Ferenczi.

Il suo lavoro di ricerca e le sue numerosissime pubblicazioni hanno riguardato fino ad oggi essenzialmente tre temi: i segreti di famiglia, le relazioni che stabiliamo con le immagini e il nostro modo di rapportarci alle nuove tecnologie.