

Proyecto de Investigación	Grupo de Investigación	Director	Integrantes del Equipo
Uso de los seudo-significantes que proporciona la realidad virtual en las representaciones que el púber construye sobre su cuerpo.	Clínica Psicoanalítica	Psic. Ileana Velázquez Arbaiza, Mgs.	

## Resumen de Proyecto

Teniendo como soporte la teoría psicoanalítica, esta investigación ha tenido como objetivo analizar cómo el púber (11-12-13 años) que se encuentra en un momento de cambios en el cuerpo como consecuencia de la madurez sexual, trayendo consigo una modificación en el orden de lo pulsional y en la imagen del cuerpo, que lo deja desprovisto de significantes para darle sentido a estos acontecimientos; hace uso de lo que se ha llamado los seudo significantes que proporciona la realidad virtual para construir representaciones sobre su nuevo cuerpo y así determinar la incidencia en la estructuración de su subjetividad. El enfoque de la investigación fue mixto, la recogida de información tuvo tres momentos: entrevistas con profesionales expertos, para conocer sobre las definiciones que desde estos discursos otorgan a la pubertad y específicamente al púber. Se aplicaron encuestas a 215 púberes entre 11 y 13 años de instituciones educativas fiscales, fiscomisionales y particulares de la ciudad de Guayaquil. Con las aportaciones del análisis de las actividades previas, se realizaron entrevistas a otro grupo de púberes. La información obtenida se trabajó con la técnica de análisis de discurso, desde esta perspectiva se planteó un análisis contextual de lo expresado por los púberes y por los profesionales, permitiendo llegar a las determinaciones que se propusieron en los objetivos. se ha podido identificar dos aspectos que reflejan la demanda del púber a la realidad virtual. Una de ellas tiene que ver con la ser provisto de una imagen que sostenga ese nuevo cuerpo que tiene; y la otra, con el cómo vincularse con el otro desde este nuevo lugar, en el cual porta un nuevo cuerpo, imagen y preguntas hacia el otro. Sin embargo, lo que él púber recibe desde esa realidad virtual es tan frágil es términos de subjetividad, que de ninguna manera le sirve para sostener su realidad. Pero esta demanda, es una demanda diferente ya que apunta a un saber; si bien este no encuentra respuesta, el púber aspira a encontrar un conocer sobre el qué pasa con su cuerpo, qué se espera y quién es él, y al no encontrarlo en su entorno cercano, acude a la virtualidad, y pasan por la experiencia de creer que esta les ha dado las respuestas que buscaban. Lo que reciben o más bien lo que la realidad virtual les ofrece en una imagen (a modo de respuesta) sostenida a base de imágenes de otros ajenos y lejanos a la realidad y a su tiempo, es una imagen que sirve de semblante que cubre, pero no da consistencia. Esto ha dado cuenta de la discrepancia entre realidad y virtualidad, y las nuevas formas de posicionarse del púber terminan incidiendo en la imagen, sexualidad, identidad, espacio/tiempo, subjetividad y en su posibilidad de subjetivación.