

II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2010.

# Choking ¿game?.

Bower, Lorena.

Cita:

Bower, Lorena (2010). *Choking ¿game?.* II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-031/694>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eWpa/dDS>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# CHOKING ¿GAME?

Bower, Lorena  
Universidad Nacional de San Luis. Argentina

## RESUMEN

Hace algún tiempo la sociedad toda se conmocionaban por noticias que llegaban desde el norte del país: En Rosario de la Frontera (Salta) ocho jóvenes de entre 14 y 17 años habían muerto en lo que parecía una "ola de suicidios adolescentes". El fenómeno inquietaba a padres y docentes al tiempo que suscitaba todo tipo de especulaciones; sin embargo a poco de andar se reveló que detrás de estas muertes existía otra verdad: había un extraño juego entre los adolescentes, un juego en el cual se procuraba perder el conocimiento a través de la asfixia. El llamado "choking game" había desembarcado en nuestras tierras llevándose la vida de varios adolescentes. A lo largo de este escrito se analizan algunos aspectos involucrados en esta práctica en ocasiones letal.

## Palabras clave

Choking Game Adolescente Otro

## ABSTRACT

### CHOKING GAME?

Some time ago the company quite they were shocked by news that were coming from the north of the country: In Rosario de la Frontera (Salta) eight teenager of between 14 and 17 years had died in what was looking like a "wave of teen suicides". The phenomenon was worrying parents and teachers at the time that it was provoking all kinds of speculations; nevertheless to little of walking there was revealed that behind these deaths another truth existed: there was a strange game between the teenagers, a game in which one was trying to lose the knowledge across the asphyxiation. The so called one "choking game" had landed in our lands taking to him the life of several teenagers. Along this writing there are analyzed some aspects involved in this practice in occasions lethal.

## Key words

Choking Game Teenagger Other

Hace algún tiempo la sociedad toda se conmocionaban por noticias que llegaban desde el norte del país: En Rosario de la Frontera (Salta) ocho jóvenes de entre 14 y 17 años habían muerto en lo que parecía una "ola de suicidios adolescentes". El fenómeno inquietaba a padres y docentes al tiempo que suscitaba todo tipo de especulaciones; sin embargo a poco de andar se reveló que detrás de estas muertes existía otra verdad: había un *extraño juego* entre los adolescentes, un juego en el cual se procuraba perder el conocimiento a través de la asfixia. El llamado "choking game" había desembarcado en nuestras tierras llevándose la vida de varios adolescentes.

Choking game, juego de la asfixia, del apagón, del desmayo, ensueño, sol naciente, viaje al cielo, sueño rápido, elevador son algunos de los nombres con que se conoce a esta práctica. Según se pregona en miles de videos que pueblan la web se trata de: "pasar un rato divertido, desmayándose o desmayando a algún amigo o compañero de clase"[1]. El desmayo se provocó por asfixia, para ello se utilizan las manos, medias, corbatas, bufandas, cintos etc. todo elemento que sirva para restringir el flujo del oxígeno y/o sangre al cerebro lo que provoca una sensación de "flotar" o como lo refieren algunos jóvenes: "siento hormigueo por todo el cuerpo". A este efecto lo acompaña un estado de euforia provocado por la muerte de las células cerebrales.

Según rezan las "instrucciones" es en ese punto de inconsciencia cuando el partenaire de juego debe liberar la presión para dar paso a una "euforia secundaria" producto del reingreso de oxígeno

no y sangre al cerebro. Obviamente cuando se juega en soledad no hay quien pueda aflojar la presión y la asfixia continua hasta provocar la muerte. En este último caso, muchas veces se confunde la causa del deceso con un acto suicida.

Esta práctica, cuyo principal atractivo radicaría en la sensación de alucinamiento y el estado de euforia breve que produce la falta de oxígeno, se conoce alrededor del mundo y tiene entre los cultores principales a jóvenes de entre 12 y 18 años[iii], la mayoría de ellos varones pertenecientes a familias de clase media y alta; con buenas calificaciones y sin problemas aparentes. Esta actividad ha sido desarrollada por años en diferentes países y transmitida, entre murmullos, cual rito de iniciación a los jóvenes se presenta esta vez con un matiz particular: se ha comenzado a practicar en soledad, utilizando lazos que tornan más probables la muerte. Adolescentes que procuran encontrar un "plus", un goce extra en ese juego que los conduce, en muchos casos, a la muerte.

El choking game es una práctica ubicable dentro del campo de los llamados *modos actuales del padecer*; nuevas presentaciones sintomales en las que destaca la ausencia de aquello que freudianamente se puede colegir como la *estructura formal del síntoma*, la trama simbólica que servía de soporte al malestar ha cedido ante estas modalidades que exhiben en primer plano ese «algo más» que constituye su seno: lo pulsional, aquello que no fue atravesado por lo simbólico. Son fenómenos en los que se revela una falla en la simbolización al tiempo que se destaca la convocatoria al cuerpo, corpus exacerbado expuesto en primer plano a la mirada (ávida) del otro, otro que se multiplica por miles merced a las nuevas tecnologías. Aquí la elaboración mental parece intolerable y el sujeto elige actuar; las conductas actuadas se suceden primando la descarga motriz sobre el trabajo de elaboración psíquica. Se dice actuar, actuación en la que se destaca algo del registro de la acción pero sobre todo del acto, de la mostración, de la escena (ya sea para quedarse en ella o saltar fuera) y sobre todo la imposibilidad de dar tramitación simbólica a "eso" que emerge, que muerde, que duele y que se pretende expirar a través del cuerpo.

Es también un actuar en el que se revela una posición ambivalente frente al Otro, Otro destituido y caído de su función de ordenador; entonces sin regulador la pulsión se muestra arrasadoramente encarnada en cuerpos que experimentan y buscan nuevas sensaciones.

Con la declinación del Otro se ingresa en el terreno de la *A-dicción*, cuando el Otro no dice ni pide ni espera suscitando un: "*Haz lo que quieras. A mí no me importa. Ni te hablo ni te escucho*" (Braunstein, 2006, 282). Frase que en inicio puede parecer portadora de libertad "*haz lo que quieras, nadie juzga, nadie ordena no hay ley que coharte tu posibilidad de gozar*"...y es allí donde radica el problema. Ya no se trata del dios muerto que todo lo habilita sino que, precisamente, por que dios ha muerto nada está permitido. Cuando ese Otro se vuelve sordo y mudo, cuando no demanda ni ordena se torna letal.

En el título de este escrito se inquiriría respecto de la pertinencia de nombrar a esta actividad como un juego; se dice que es posible considerarlo un juego (en el sentido analítico del término) en tanto permite experimentar algo del goce de la transgresión y ponerse en contacto con lo real a través del choque con los límites de lo *unheimliche*, lo siniestro. Jugar este juego es aceptar que no se tiene nada para ganar, saber que cualquiera sea el resultado se le pedirá que aumente la apuesta (*l'enjeu, what is at stake*), es contraer una deuda (impagable) que termina saldando con la libra de carne.

El choking game juego particular, infausto punto intermedio entre el goce masoquista y el intento de suicidio; borde donde de lo que se trata es del acto, amalgama donde el acting out deviene pasaje al acto; presencia y caída de la escena. Intento de reconstruir - après coup - una lógica en torno de eso que se ha vuelto imposible: el reconocimiento del Otro, es acometer la tarea de hacerse visible aún al precio de desaparecer.

## NOTAS

[i] Existe otra versión respecto de los fundamentos de este "juego"; asegura que se trata de pedir deseos y hacer nudos en una corbata o similar de color azul. Si la persona se deja caer con esta cinta en el cuello y los nudos se desatan, los deseos se cumplen.

[ii] Cabe advertir que si bien se destaca esta práctica entre los adolescentes no es privativa de ellos sino que también hay adultos de ambos sexos que lo practican asiduamente con fines sexuales.

## BIBLIOGRAFIA

1. ASSOUN, P. L., CERVASCO, R. CHARRAUD, N. Aspectos del malestar en la cultura, Manantial Serie Mayor, Bs. As., Arg. 2005.
2. HARARI, R. Que sucede en el acto analítico. Lugar Ed. Bs. As. 2000.
3. LACAN, J. Seminario X. La Angustia. Paidós. Bs.As. Arg., 2006.
4. LAURENT, E. Los nuevos síntomas y los otros. El Caldero de la Escuela N° 74, Bs. As., Arg. , Nov./Dic 1999.
5. MILLER, J.A, Las respuestas de lo Real. Aspectos del malestar en la cultura. Ed. Manantial, Bs. As. Arg. 1992.
6. MILLER, J.A, El Otro que no existe y sus comités de ética, Paidós, Bs. As., Arg., 2005.
7. STEVENS, A. Nuevos síntomas en la adolescencia. Conferencia dictada en la EOL. Rosario, Arg, 13/03/01.
8. RUBINSTEIN, A. Diversidad Del Síntoma. Bs. As., Editorial Sud América. 1996
9. BRAUNSTEIN, N. A. El goce: un concepto lacaniano. Siglo XXI Ed. Bs.As. Arg., 2006.

# RESTOS TRANSFERENCIALES Y ELECCIÓN EN LA NEUROSIS

Boxaca, Juan Lucas

UBACyT, Universidad de Buenos Aires

---

## RESUMEN

Este artículo toma el caso presentado por Kris en "La psicología del yo y la interpretación en la terapia psicoanalítica" como testimonio privilegiado de los efectos de un primer tratamiento registrado en un segundo análisis. Nuestro propósito es esclarecer el modo en que los saldos de saber del primer tratamiento con Schmeideberg podrían ubicarse como sostén de la inhibición que el paciente presenta en el momento de inicio del análisis con Kris. Propondremos la siguiente conclusión provisoria como una hipótesis que futuras investigaciones deberían ampliar y especificar: los saldos de saber en análisis anteriores pueden operar como sustento del padecimiento actual del paciente. La pervivencia de ese saber, del cual el analista es garante, se sostendría en la medida en que el analista permanece como objeto libidinal al no producirse el desmontaje de la transferencia. Estos "restos transferenciales" -tal como Freud los designara en Análisis Terminable e interminable- son resultado de la coalescencia que se produce entre la resistencia del paciente y la resistencia del analista, lo cual eternizaría la neurosis de transferencia impidiendo al ser hablante la posibilidad de ocurrencia de nuevas elecciones por fuera del mecanismo supuesto por el saber doctrinario del analista.

## Palabras clave

Restos transferenciales Resistencia Elección

## ABSTRACT

TRANSFERENTIAL RESIDUES AND CHOICE IN NEUROSIS  
This article examines the case presented by E. Kris in "Ego Psychology and interpretation in Psychoanalytic Therapy" as a representative example of the effects of a first treatment described in a reanalysis. Our purpose is to clarify the way in which the knowledge acquired in the first treatment could be thought as grounds for the inhibition which the patient shows when initiating his reanalysis with Kris. Taking into account this material, we will advance the following hypothesis which further investigations should develop: The knowledge acquired in previous psychotherapeutic processes could operate as grounds for the present suffering of a patient. This residual knowledge, which is "guaranteed" by the first analyst, operates in this pernicious way as the analyst remains as an object of transferential libido due to an incomplete dismantling of transference. This "transferential residues"- as Freud mentions in 'Analysis Terminable and Interminable'- are the outcome of a coalescence between the patient's and the analyst's resistance, which could eternalize the Transference Neurosis and therefore impede the "Talking being" (parletre) the possibility of choice outside the boundaries of the mechanism which the doctrinaire knowledge of the analyst sustains.

## Key words

Transferential residues Resistance Choice