



**UNR** Universidad  
Nacional de Rosario

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA**  
**TRABAJO INTEGRADOR FINAL**

**Las Nuevas Tecnologías en las Infancias.**  
**Una Perspectiva Psicoanalítica.**

**Autora: Esquivel Lizandra Analía**

**Legajo: E-5070/9**

**Docente Responsable: Facciuto Silvana**

**-2020-**

**Agradecimientos**

Quiero agradecer a mi familia, esposo, padres y hermano por acompañarme no sólo en la realización del presente trabajo sino también a lo largo de todos estos años transcurriendo la

carrera de Psicología. Nunca dejaron de mostrarme su amor, apoyo y paciencia, siempre deseando lo mejor para mí.

Agradezco a mis amigos, amigas y compañeras de la universidad que sin dudas hicieron más placentero mi recorrido por la carrera, compartiendo buenos y malos momentos, motivando, animando y muchas veces consolando.

A Silvana Facciuto, quien aceptó acompañarme en la elaboración del trabajo ocupando el lugar de *docente responsable*, brindándome sus conocimientos, sus consejos y su apoyo constante durante todo el año. A Soledad Ríos, profesora del espacio T.I.F., quien me guió en la escritura del trabajo con paciencia y dedicación. A ambas gracias por acompañarme aún frente a la realidad que nos impuso esta época de pandemia.

A la Universidad pública que me abrió sus puertas y me ayudó a desarrollar un pensamiento crítico, formándome para esta profesión que tanto me apasiona y a cada profesor que hizo parte de este proceso integral de formación.

Y sobre todo doy gracias a Dios, sin dudas Él da esfuerzo al cansado y multiplica las fuerzas al que no tiene ninguna. Todo es gracias a Él y para Él.

## Índice

Resumen.....	
4	Palabras
Claves.....	4
Introducción.....	
5	Pensar la
época.....	7 Las
Nuevas Tecnologías y su influencia en las infancias.....	8 El
lugar del Otro en la infancia.....	9
El niño entre-tenido en las	
pantallas.....	11 La capacidad creadora
hipnotizada.....	12 La prevalencia de la
imagen sobre la palabra.....	13 Reflexiones
Finales.....	15
Referencias	
Bibliográficas.....	17

## Resumen

El propósito del presente trabajo es discriminar los efectos que tienen las Nuevas Tecnologías en la constitución subjetiva de los niños cuando su consumo no es

mediatizado ni regulado por aquellos que encarnan al Otro, cuando la figura del Otro se desdibuja en la vida del niño y tales dispositivos pasan a ocupar un lugar privilegiado en su vivencia supliendo las funciones maternas y paternas.

Desde una perspectiva psicoanalítica se intenta dar cuenta de esta problemática teniendo en cuenta la época en la que tiene lugar y sus características. Así, descubrimos que en la actualidad los adultos viven sobrecargados por la aceleración de los tiempos sin encontrar momentos y espacios para relacionarse con los niños. Ante esta situación las Nuevas Tecnologías son ofrecidas a los pequeños para constituirse, entre otras cosas, en sus *nuevas niñeras*.

Al indagar sobre la influencia que tienen estos dispositivos digitales en los niños nos encontramos con algunos conflictos que puede desencadenar el uso excesivo de los mismos en su vínculo con los demás, en sus capacidades creativas e imaginativas, en su capacidad de elaborar y tramitar situaciones angustiantes, y finalmente en el lenguaje y la adquisición del mismo.

Por último se llega a la conclusión de que las Nuevas Tecnologías no son el problema central, sino la soledad en la que se deja a los niños frente a ellas. Es la falta de mediatización y acompañamiento por parte del mundo adulto lo que determinará el resultado de la interacción niño-pantalla.

**Palabras Clave:** Nuevas Tecnologías, Infancias, Constitución subjetiva, Consecuencias subjetivas.

## Introducción

El presente trabajo de estilo ensayístico procura abordar la problemática actual de la

Nuevas Tecnologías y su incidencia en la población infantil. Tiene como objetivo principal discriminar los efectos que las mismas tienen en la constitución subjetiva de los niños cuando su consumo no es acompañado y regulado por aquellos que encarnan al Otro, sino que por el contrario son ofertadas por ellos de forma ilimitada.

Se llevará adelante una reflexión acerca de esta problemática desde una perspectiva psicoanalítica, teniendo en cuenta la época en la que dichos avances se llevan a cabo y el lugar del Otro como un lugar fundamental en la constitución subjetiva del niño.

Vivimos en una época trascendente en la historia de la humanidad, nos toca vivir un momento de mutación importante en la sociedad, en la familia, en el trabajo, en el sistema educativo y en la vida misma. El mercado y la tecno-ciencia han impactado significativamente cada una de estas áreas.

Cada día hay nuevos y avanzados objetos tecnológicos que son ofrecidos por el mercado a la población infantil, en respuesta a los ideales más valorados de la época: el consumo, la eficacia y la inmediatez. En este sentido, el mercado consumidor de los más pequeños se incrementa día a día. Las Nuevas Tecnologías avanzan en el mundo infantil a pasos agigantados y con gran velocidad.

Hoy nos encontramos con niños enfrentados a las pantallas de sus aparatos tecnológicos en el supermercado, en la sala de espera del dentista, en el colectivo, en el hogar mientras mamá o papá realizan sus quehaceres. Ya no queda duda, las nuevas tecnologías forman parte de la vida de los niños y sus familias.

Pocas tecnologías han ocupado un lugar tan importante en nuestra vida y la de los niños como lo hicieron las computadoras portátiles, las tablets y los celulares. Sus tamaños son ideales para las manos pequeñas y para que nos acompañen a donde sea que vayamos. Sus pantallas táctiles pueden ser manejadas fácilmente con dedos diminutos y con poco esfuerzo. Hay que sumarles como ventaja la gran variedad de funciones que ofrecen: ver videos, jugar, dibujar o hablar con familiares y amigos que viven lejos. Sin dudas, estos pequeños aparato poseen una gran omnipotencia, con ellos *podemos hacer casi de todo*.

Nos suele deslumbrar el manejo que tienen los niños de estos dispositivos. Los padres se sienten muchas veces asombrados y hasta orgullosos de la autonomía, la independencia y la destreza con la cual los niños manejan la tecnología y en muchos casos éstas funcionan como *niñeras electrónicas* para que los padres puedan *ausentarse* o realizar sus actividades *tranquilos*.

Al respecto la psicoanalista Cazenave (2017) plantea que:

Las pantallas son introducidas cada día más temprano en la crianza complementando y en algunos casos hasta supliendo las funciones materna y paterna. Existen aplicaciones de videos para calmar a los bebés, para dormirlos, para que coman, para que se laven los dientes. (S/P)

Las pantallas se han convertido en una herramienta de socorro para muchos padres complementando y hasta supliendo sus funciones. En una ocasión, mientras estaba sentada en un bar, observé a una madre que le ofreció el celular a su hijo con un video que le enseñaba a atarse los cordones, el niño lo reprodujo varias veces solo, ponía play, lo pausaba, lo intentaba, volvía a poner play y así sucesivamente hasta lograrlo. Mientras tanto la madre podía seguir concentrada en sus asuntos. No es raro encontrarnos con situaciones así a diario. En este sentido resulta pertinente preguntarnos sobre los efectos de estos dispositivos en la constitución subjetiva de los niños. Sin intención de idealizar o desestimar a las Nuevas Tecnologías, se realiza una reflexión crítica respecto de estos nuevos aparatos que han llegado para quedarse.

cuando quienes encarnan al Otro son los que ofertan las pantallas como *niñeras* frente a su ausencia? ausencia en relación a la función, ¿Qué efectos tiene el abuso de las tecnologías en los niños?

*modernos. No podemos (ni debemos) prescindir de la técnica y la ciencia. Es imposible e impensable toda vuelta atrás como solución al impasse de la sociedad industrial. El problema consiste en ordenar la tecnología a las necesidades humanas y no a la inversa, como ha ocurrida hasta ahora.*

**Octavio Paz.**

Abordar la problemática del consumo de las tecnologías por parte de la población infantil exige un breve recorrido sobre el contexto actual en el que este acceso a las tecnologías tiene o puede tener lugar, bajo las voces de algunos autores. En cuanto a pensar la época, Lacan (1988) plantea la importancia de tenerla en consideración al expresar lo siguiente: “Mejor pues que renuncie quien no pueda unir a su horizonte la subjetividad de su época.” (p. 3).

Nos encontramos ante una época comandada por la lógica del mercado, la cual organiza hoy nuestra realidad. Se trata de una sociedad centrada en el consumo y la imagen, invadida por el exceso de información y la búsqueda de un provecho inmediato, en el cual inciden los avances de la ciencia y la técnica.

Bauman (2002, p.8) utiliza la metáfora de *Modernidad líquida* para describir la época actual, por lo que sus características más notables son la tendencia a la dispersión, al derrame y a la evaporación. Al mismo tiempo, plantea la idea de un Estado que se ha ausentado, ya que no logra contener. En este contexto el ciudadano es reemplazado por el individuo, el cual se ha emancipado del Estado quedando, consecuentemente, solo.

Esta individualidad es un aspecto de la continua y compulsiva modernización. Se trata de una sociedad de individuos, la cual se acomoda a la lógica económica del Mercado. En esta línea el psicoanalista Daumas (2018) plantea que “los sujetos neoliberales de la economía no constituyen ningún nosotros capaz de acción común. Lo que caracteriza la actual constitución social no es la multitud, sino más bien la soledad.” (p. 47).

La lógica del mercado enuncia la importancia del desarrollo individual para triunfar, propone instalarse en el presente, en la inmediatez y la rapidez. Instala la idea de que nuestros deseos son órdenes y de que todo puede ser y hacerse en el menor plazo posible, cueste lo que cueste y cueste quien cueste.

En el seminario 17, Lacan (1970) distingue cuatro discursos: Discurso del Amo, Discurso Universitario, Discurso de la Histérica y Discurso del Analista, incorporando más tarde en 1972 el Discurso Capitalista en la Conferencia de Milán. Cada discurso representa un modo de estructurar el lazo social, por lo que todo nexo entre humanos presupone el discurso. Por otro lado, también es en el seminario 17 dónde plantea la relación entre los discursos y un modo particular de regular, de tratar el goce. En la teoría de Lacan, el concepto de goce va adquiriendo diferentes sentidos, aunque siempre está relacionado con el exceso y lo inasimilable. Este término, que utilizaremos más adelante, expresa una satisfacción paradójica del sujeto.

El Discurso Capitalista, es para el autor el eje de la estructura significativa del mundo actual. A diferencia de los otros discursos, que generan lazos sociales, el Discurso Capitalista tiende a la disolución de los mismos. Reduce a los sujetos a la mera condición de consumidores y los enlaza a los objetos de producción. Por lo tanto hace que los sujetos se conecten más con objetos y menos con otros sujetos. Este discurso introduce un mandato a consumir, a gozar, a fin de que el sujeto satisfaga todos sus deseos individualistas.

Este es el desenvolvimiento de la sociedad en la que vivimos. Nos encontramos frente a una sociedad de consumo, en donde las nuevas tecnologías juegan un papel

fundamental. El psicoanalista Ríos (2017) plantea que “el objeto tecnológico, en todas sus variaciones (...), se ofrecen al consumo con la promesa de una plena satisfacción, es decir que nos invitan a creer que se puede hacer con lo imposible.” (p. 6). El objeto tecnológico ofrece una multiplicidad de funciones, por lo que les proporciona a los sujetos contemporáneos la ilusión de estar completos, de que todo es posible y de que todo se puede saber. Y si todo está al alcance, si se puede hacer con lo imposible, esto los convierte en objetos de consumo fascinantes. Los aparatos tecnológicos han pasado a ser elementos de nuestra existencia, que ocupan un lugar privilegiado en la sociedad y en la familia. Se volvieron imprescindibles ya que sirven para “distraer el hambre en lugar de lo que nos falta.” (Lacan, 1988, p. 107). El consumo desenfrenado, ideal cultural, aparece con la tendencia a llenar todos los vacíos con objetos.

Tales dispositivos ofrecen un mundo virtual-digital satisfactorio. Inmersos en ellas los sujetos se desconectan de una realidad y se introducen en otra, plena de imágenes y sonidos veloces, fugaces y estimulantes.

Los mismos ofrecen la posibilidad de alcanzar los ideales de la época: consumo, rapidez, inmediatez, entretenimiento y eficacia. En una entrevista sobre la realidad virtual Sahovaler (2016) plantea que “El territorio virtual es apto para albergar la promesa de que allí aparecerá aquello que se busca, aquello que se desea, por eso genera tanta atracción y expectativa.” (S/P)

En este contexto las infancias transcurren en esta dialéctica digital que el mundo actual globalizado le ofrece y consume. Los niños no quedan por fuera de este circuito consumista y mucho menos del alcance tecnológico. Por lo tanto nos preguntamos ¿Qué tipo de alcance tienen las Nuevas Tecnologías en las infancias? ¿Cuál es la influencia que han tenido y tienen en esta población? ¿Qué lugar ocupan en las familias?

### **Las nuevas tecnologías y su influencia en las infancias**

Los niños viven en nuestros días en la civilización tecnológica y en la cultura del entretenimiento, siempre rodeados por un flujo continuo y multiforme de estímulos, inmersos en un cautivante y, a la vez, aterrador mundo de imágenes. Las pantallas han ganado un importante lugar y se han vuelto imprescindibles en la vida de los niños y sus familias.

Los nuevos aparatos tecnológicos, en sus múltiples formatos (consolas, celulares, tablets, computadoras), constituyen para el niño el juguete actual por excelencia. Tales aparatos se han expandido y multiplicado desde la década de los noventa sin límites, logrando ser un éxito en el universo infantil.

Estos dispositivos, con los cuales el niño interactúa, se volvieron objetos fascinantes para algunos y deseados para otros. Frente a la posibilidad de la pantalla y la imagen, la mayoría de los niños pierden interés por cualquier otro juego o juguete *tradicional*. Gracias a la eficacia, la comodidad y el entretenimiento que las mismas ofrecen logran tener el primer lugar en la lista de pasatiempo del niño actual y en las opciones de los adultos para *distraer* a los más pequeños.

*Nativos digitales* es el término que Piscitelli (2009) utiliza para describir esta generación que nació inmersa en las nuevas tecnologías. El autor los describe de la siguiente manera:

Los nativos digitales aman la velocidad cuando de lidiar con la información se trata. Le encantan hacer varias cosas al mismo tiempo. Prefieren el universo gráfico al textual. Eligen el acceso aleatorio e hipertextual a la información en vez del lineal propio de la secuencialidad, el libro y la era analógica. Funcionan mejor cuando operan en red, y lo que más aprecian es la

Lejos de criticar a esta generación digital, el autor deja vislumbrar, a partir de dicha descripción, el impacto que han tenido en ellos las nuevas tecnologías. Ellas han modificado las formas de vivenciar y experimentar de los mismos, absorbiendo gran parte de sus intereses y su tiempo.

Desde su nacimiento, los niños comienzan a vivir y sentir en función de imágenes que los contemplan, rodean y abarcan. No pueden aislarse de ellas, su experiencia actual se encuentra avasallada y atravesada por las mismas.

El acceso a ver todo por procuración de las pantallas, acceder a todo tipo de información encontrando respuestas definitivas y contar con el entretenimiento continuo que ofrecen los objetos tecnológicos, son algunas de las experiencias que vive el niño de hoy.

En cuanto a la relación de los niños con las tecnologías Daumas (2018) plantea que: “la presencia y apoyo de los gadgets hacen preferible conectarse con la máquina, al objeto complementario, al objeto plus de gozar, antes que encontrarse con el otro.” (p. 51).

Es una realidad que los *gadgets* se han convertido en una interacción preferible para el niño actual y que esa interacción los aísla de cualquier otro estímulo o situación que implique el encuentro con otro. Hay algo en las imágenes digitales producidas por las pantallas que las hacen muy atractivas, al punto de pasar horas seducidos y entretenidos frente a ellas.

Esto último no quiere decir que las nuevas tecnologías sean *malas*. En realidad, no son buenas ni malas, es el tipo de uso que se haga de las mismas y el lugar que ocupen en la vida de los niños lo que puede determinar si producirán conflictos. Ese uso y el lugar que ocupen dependerá, en gran medida, de la intervención que tengan (o no) los adultos, ya que no es esperable de un niño la autorregulación de su tendencia a *excederse*.

El propósito de este trabajo no es caer en una crítica moral de las Nuevas Tecnologías ni tampoco idealizarlas considerándolas como la mejor opción para el niño. No podemos negar las enormes ventajas que han traído ni ignorar los conflictos que han producido, sin posicionarnos en uno de estos extremos simplemente se intentará reflexionar de manera crítica sobre los riesgos en la constitución subjetiva del niño cuando su consumo no es mediatizado ni acompañado, cuando los gadgets pasan a ocupar un lugar privilegiado en su vivenciar, mientras que la figura del Otro se va desdibujando.

### **El lugar del Otro en la infancia**

La prematuración del niño al nacer lo enfrenta a una dependencia total frente a otros seres humanos que nombrarán, interpretarán y atenderán sus necesidades según su entender.

Los inicios de la vida se instituyen y organizan a partir de Otro (en tanto función) que aloje y acune al recién llegado. Freud dejó claro que el aparato psíquico no está constituido de entrada, el yo, el superyó, las defensas, se constituyen en una historia *vincular*. Por lo tanto es condición del proceso de estructuración psíquica la relación con el otro, ya que sus funciones irán transformando al recién llegado, al cachorro humano, en un sujeto psíquico.

En los primeros años de vida el lugar y la disposición del Otro son fundamentales para la estructuración del niño. Janin (2019) define al niño como un *psiquismo en estructuración*, y plantea que se trata de una estructuración signada por vivencias en las que los otros de los que depende el niño son fundamentales. La autora plantea que

“son los padres (...) los que erotizan, prohíben, son modelos de identificación, portadores de normas e ideales, primeros objetos de amor y odio, transmisores de una cultura.” (p. 16).

Son estos seres primordiales quienes, en el mejor de los casos, alojan al niño, lo miran, le hablan, lo acarician, abriendo así recorridos de placer y displacer. Ellos le

9

dan sentido a sus movimientos, gestos y llanto. A partir de sus propios deseos, ideales e identificaciones van humanizando al pequeño y determinando en ellos formas de ser, actuar y pensar.

Las vivencias que van estructurando el psiquismo del niño dejan marcas. Las mismas se inscriben y van armando redes representacionales. Son sensaciones, olores, ruidos, sabores que para ser traducidas se necesita a Otro que de sentido y signifique lo vivenciado.

En esta línea Janin (2019) plantea que:

El otro humano es condición de la posibilidad de discernir, es sobre aquel que el niño aprende a diferenciar lo bueno y malo, fantasía y realidad y a construir vías alternativas a la descarga directa e inmediata de la excitación. (p. 20)

La autora deja claro que la infancia es una etapa de la vida en la que se está sujeto necesariamente a los otros y sus avatares. La voz, la mirada y el sostén del Otro resultan decisivos en la infancia y su ausencia o presencia tienen consecuencias. Así, la constitución subjetiva del niño tiene que ver con una transmisión, la cual se realiza en el terreno del Otro. En el libro *Actualidad de la Práctica Psicoanalítica* se afirma, en relación a esa transmisión, lo siguiente:

Se hace posible en tanto está sostenida (...) en las funciones: la función del padre, que se define por su nombre, “vector de la encarnación de la ley en el deseo”; la función de la madre, quien, por sus cuidados, particulariza su interés, testimoniando sobre sus carencias con la marca de su deseo. (Aboissio et al. 1999, P. 123)

Entonces podemos decir que el niño necesita de las funciones del Otro, de su cuerpo, de su sostén, del toque, del olor y de la sensibilidad del Otro para instituir la suya, pues él extrae de ese Otro los significantes subjetivos que le ofrece. Es a partir del despliegue de las funciones del Otro que se empieza a organizar y estructurar la subjetividad del pequeño.

En este sentido y en relación a los aparatos tecnológicos Levín (2018) establece que “los inicios de la vida se instituyen y organizan por fuera del circuito de las pantallas. Ellas, entre otras cosas, no poseen cuerpo para acunar y albergar un sentimiento que unifique al pequeño.” (p. 79)

En respuesta a la actitud actual de muchos adultos de conducir al niño hacia el objeto pantalla como una forma práctica de tapar su ausencia y mantenerlos *entretenidos*, el autor deja claro que estos objetos no reemplazan el lugar fundamental del Otro en la organización psíquica del niño, y en este sentido coincidimos con el autor.

Muchos autores hablan de una deslocalización de la función del Otro en la actualidad. La psicóloga Bloj (2011) por su parte, establece que “tenemos un proceso de desresponsabilización de los adultos, de la sociedad civil, que no logra poner distancia entre lo que *quieren* y lo que *desean*, y van desdibujando su función de adultos responsables.” (p. 5).

Los adultos, tomados por la aceleración de los tiempos, tienen una presencia acotada en la vida de los niños. Sobre-exigidos por las demandas de la época no encuentran tiempo ni espacio para vincularse con los pequeños, por lo cual en muchos casos los aparatos tecnológicos han constituido una buena opción para tapar

su ausencia, convirtiéndose, entre otras cosas, en las *nuevas niñeras*.

Daumas (2018) considera que la pantalla es el *nuevo Otro* y dice que la misma “es voz y mirada sin cuerpo, y no apuesta su libra de carne; incide en la pulverización del cuerpo que hoy en día constatamos, y deja al niño desamarrado del deseo- y en ese sentido más solo.” (p. 49).

10

El mundo virtual, en el que muchos chicos pasan gran cantidad de horas diarias, es un espacio sin cuerpo. La hiperpresencia de los niños en este espacio y la escasa presencia del Otro, no hace más que tornar pasivo al niño, afectando así su experiencia corporal, la posibilidad de hacer y sostener lazos sociales con otros y por supuesto su posición como un sujeto activo deseante.

### **El niño entre-tenido en las pantallas**

En la actualidad los niños pasan gran parte de su tiempo frente a las diversas pantallas electrónicas: televisión, tablet, celular, computadora, entre otras. Por lo cual cada vez son más frecuentes las consultas de adultos preocupados por el uso excesivo de estos dispositivos por parte de los más pequeños ¿Es normal que pase tanto tiempo frente a la pantalla? ¿Cuánto tiempo deberían usarlas? ¿Es perjudicial que las utilicen todo el día? Son algunas de las preguntas que los adultos suelen hacerse sobre uso que hacen los niños de estos aparatos digitales.

Si bien para muchos niños el uso de las pantallas es parte de una práctica lúdica en la que pueden pasar un tiempo de entretenimiento, de disfrute, de aprendizaje, un tiempo regulado y acompañado por otros que le ayuden a dar sentido a todo lo que ven, para otros se trata de una práctica que los encierra y consume, tratándose más bien de un *entre-tenimiento* del niño por parte de las pantallas.

En esta línea Levin (2018) plantea que:

Cuando las imágenes digitales reguladas por el mundo adulto son tomadas por los niños para jugar, inventar y recrear la realidad, constituyendo nuevos espejos, la curiosidad se expande y puede impulsar a nuevos descubrimientos. En estos casos, la imagen no aprisiona ni detiene el devenir infantil. (p. 42-43)

El autor deja vislumbrar la importancia y necesidad de una regulación, por parte del adulto, del consumo y acceso que un niño tiene a las imágenes digitales, ya que éstas, así como pueden impulsar su curiosidad y creatividad también pueden aprisionar al pequeño. En otro momento Levin (2018) también expresa que “ese espacio que lo mantiene *entre-tenido*, absorbido por lo real de la imagen, lo aspira, lo ata con un hilo invisible y lo mantiene tieso, pero en un movimiento solitario. El y la imagen, sin otra mediación.” (p. 14).

La imagen proyectada en la pantalla se caracteriza por ser veloz, efímera, impalpable y recurrente, la misma logra la percepción de una continuidad rápida e incontrolable. Sin alguien que lo acompañe, en la soledad, la imagen deja al niño como espectador pasivo frente a sus estímulos, sin tener en cuenta sus tiempos y sus reacciones.

Acerca de la imagen, Levin (2018) afirma que “en sí misma, sin relación con el otro, es su propio fin. Si la dejan sin control, tiende el señuelo para procurar consumir y agotar el deseo infantil.” (p. 24). Coincidiendo con lo que el autor plantea, podemos decir que estos objetos pueden funcionar como tapón, y cuando esto sucede el sujeto pasa a ser él mismo objeto, un objeto consumido.

En la realidad digital no hay pérdida. Se trata de un circuito inagotable gozoso, y donde hay goce no hay deseo. Las imágenes llegan todo el tiempo y de forma vertiginosa, sustituyéndose unas a otras constantemente, sin cortes y en exceso

desalojan todo vacío. En este sentido, la psicoanalista Valci (1999) plantea que “el exceso de la imagen produce una saturación del vacío, que debería quedar abierto; es un hiato que permite la articulación del deseo.” (p. 155).

Lacan (1968) habla de un “plus” de goce que deja al sujeto, en este caso el niño, sometido al objeto de goce, el cual podría comenzar a dirigir su deseo. En este sentido, las imágenes que ofrecen las pantallas podrían transformarse en objeto de goce y en estos casos sería la imagen la que gozaría del niño.

11

Solemos ver niños enfrentados a las pantallas de diferentes dispositivos todo el tiempo, se trata de una escena frecuente de la actualidad. Al verlos podemos describir su estado con las siguientes palabras: extasiados, entretenidos, hipnotizados. Frente a la pantalla, los niños parecen no registrar lo que sucede a su alrededor, ni el tiempo ni al otro, su mirada solo sigue la imagen, hasta que alguien, en el mejor de los casos, lo detiene, lo llama, le pregunta, lo acompaña. Y entonces el niño habla y le cuenta al que interviene lo que mira, lo que escucha y hasta se quita algunas dudas sobre algo que no entendió. Ya que no es algo esperable de un niño la autorregulación ni que tome un posicionamiento crítico ante lo que ve y vivencia, la intervención del Otro es fundamental.

Sin esa intervención, esas imágenes cautivadoras proyectadas por las pantallas no solo consumen al niño, también consumen su preciado tiempo infantil, un tiempo que tiene que ver con la improvisación, espontaneidad y creatividad.

Si alguien pone un freno a ese goce continuo, el niño puede ir más allá de la inmovilidad, la rigidez y la fijeza que las imágenes, pre elaboradas y pre establecidas, producen. Esto le da la oportunidad de trabajar en su capacidad imaginativa y creadora.

Por otra parte, interrumpir el *entre-tenimiento* continuo da lugar al famoso tiempo de aburrimiento. Por lo general, cuando el niño es interrumpido en su interacción con la pantalla suele expresar rápidamente que se aburre, pero después de un momento su capacidad creadora se pone en marcha y empieza a desplegar otros juegos. El tiempo de aburrimiento implica un vacío, el cual es generador de nuevas representaciones e invocador de espacios ficcionales. Se trata de un tiempo en el que el niño va a tener que poner en marcha su imaginación, tiempo en el que no solo será un observador sino también un actor. El niño puede poner en juego su deseo y mantener así una posición como un sujeto activo.

### **La capacidad creadora hipnotizada**

En el apartado anterior se describió el estado en el que solemos encontrar a los niños frente a la pantalla con las siguientes palabras: extasiados, entretenidos, hipnotizados. Solemos escuchar a los padres decir que mientras están frente a la pantalla ni se los siente, están *tranquilos*.

La fijeza de las imágenes proyectadas por las pantallas, su pre elaboración y pre establecimiento, se contraponen a la movilidad y curiosidad infantil, a la espontaneidad y la improvisación. Como vimos anteriormente, si no son mediadas por el mundo adulto puede verse afectada su capacidad creadora, podemos encontrarnos así con niños que sin pantallas no saben qué hacer, qué dibujar o a qué jugar.

Al respecto Levín (2018) plantea lo siguiente:

Si lo que monopoliza el pensamiento del niño, en ese momento vibrante y chispeante del acontecer escénico infantil que él produce a medida que juega no es la magia de la novedad creada al lanzarse y abrir las puertas para jugar, sino la reacción en cadena de estímulos visuales, maníacos y falsamente reales, la lógica que opera es la de la exclusión. (p. 54)

Como mencionamos anteriormente, en muchos casos el uso de la tecnología es parte de una práctica lúdica que puede impulsar y ser soporte del despliegue de la ficción y la creatividad. Pero en otros casos, cuando vienen a modo de tapón y sin mediación, nos encontramos con niños que no juegan sino que se limitan a reaccionar ante una cadena de estímulos.

Podemos pensar en la repercusión de esto a nivel de la constitución subjetiva al recordar la importancia que tiene el juego en la niñez. El jugar es un modo privilegiado de elaborar situaciones y tramitar sufrimientos, fantasías y deseos. Por otra parte, jugar le permite al niño revivir desde una posición activa situaciones angustiantes

12

vividas de manera pasiva, le permite tramitar y procesar lo angustiante para él, lo displacentero, dando la posibilidad al niño de convertirse en un sujeto activo. En ésta línea, Janin (2019) plantea lo siguientes: “La carencia de juegos libres, espontáneos, a solas o con otros niños, tiene consecuencias en la constitución subjetiva. No solo dificulta la transmisión de situaciones traumáticas, sino que traba el placer en una actividad creativa.” (p. 66)

Favorecer el tiempo de jugar es fundamental, no solo para desarrollar las potencialidades creativas del niño, también para posibilitar la elaboración del sufrimiento, ya que el juego está ligado al fantasear y por ende a la sublimación. Si el jugar es una potencialidad de la que todo niño es capaz, es función del ambiente social ayudarlos a desarrollarla. Por ende es muy importante el papel de los adultos en las prácticas lúdicas de los niños, favoreciendo, acompañando e interviniendo, sobre todo en aquellas prácticas que fácilmente pueden *atrapar* al niño, como la interacción con los dispositivos en cuestión.

Retomando lo planteado por Levin, cuando el niño sólo responde a estímulos la lógica que opera es la exclusión. El autor se refiere a la posibilidad de que el niño se excluya en su mundo, en ese lenguaje de la tecnología digital-virtual, que en algunos casos llega a fragmentarlos y alienarlos.

El jugar se encuentra dificultado y cuestionado por esa lógica. El niño se reitera en lo mismo en lugar de navegar y aventurarse en lo diferente. De esta manera construyen pensamientos y experiencias en la soledad y fijeza que las imágenes les ofrecen.

### **La prevalencia de la imagen sobre la palabra**

Existen, en cuanto a las Nuevas Tecnologías, muchos discursos y decires sobre su utilización en la niñez. Para muchos profesionales, la utilización de estos dispositivos por parte de la población infantil no es conveniente, ya que impactarían negativamente en muchas áreas de su desarrollo, entre ellas y sobre todo, en el lenguaje y la adquisición del mismo. En este sentido, y a partir de esa postura, la pregunta que surge y que guía el presente apartado es la siguiente: ¿Son las tecnologías las responsables de las dificultades que presentan los niños en la actualidad en el lenguaje y la adquisición del mismo?

En un artículo sobre las tecnologías y el lenguaje, Janin (2016) retoma un estudio estadístico sobre la cantidad de horas que pasan los niños frente a la pantalla y plantea lo siguiente:

Un estudio reciente de la Kaiser Family Foundation descubrió que la gente joven de edades comprendidas entre los 8 y los 18 años pasa en estos momentos más de siete horas y media al día con los teléfonos, ordenadores, televisiones y otros artefactos electrónicos, en comparación con las menos de seis horas y media de hace cinco años. (S/P)

Un dato no menor, es que tal uso de los dispositivos se da sobre todo en el hogar, en

el ámbito familiar. Y en relación a esto Levin (2018) plantea que “La cantidad de horas que padres e hijos destinan a las pantallas (...) impresiona por las desmesura y desproporción con respecto al otro tiempo íntimo y cómplice, de contacto y disfrute filial.” (p. 123). Así el autor deja entrever cómo el espacio familiar, en donde se da la experiencia de la palabra y en donde el niño es introducido al lenguaje, se encuentra hoy irrumpido por estos objetos de la techno-ciencia.

En muchos casos, en muchos hogares, más que un mundo de palabras, se le brinda al niño un mundo de imágenes, en donde los estímulos y la información le llegan de forma tan rápida que no hay tiempo para su procesamiento y para el pensamiento, función totalmente ligada al lenguaje.

13

En este sentido, Levin (2018) establece que “El lenguaje visual se equipara drásticamente con el lingüístico, y en esta disputa vence el primero, en detrimento de la riqueza verbal, corporal, gestual y escrita del segundo.” (p. 137). El autor plantea esta cuestión en relación a los chicos que pasan horas encapsulados en las pantallas sin mediación, en estos casos el lenguaje se empobrece progresivamente y el uso placentero del mismo también.

Recuperando la importancia de las palabras, Janin (2019) establece que ellas “...son un tipo de representación que permiten traducir pensamientos y afectos, de modo que pueden ser compartidos, respetando tiempos.” (p. 78). Se trata pues de un medio privilegiado para expresar lo que piensan y sienten, y compartirlo con otros. Por lo tanto también se trata de un medio favorecedor del armado vincular y simultáneamente el armado vincular es favorecedor del uso de las palabras.

En este punto, la presencia y acompañamiento del Otro es fundamental. Los padres y quienes rodean al pequeño en la crianza son quienes les donan las palabras y, en el mejor de los casos, se alegran cuando ellos las repiten. El lenguaje se adquiere en el vínculo con Otro, con Otro que da la palabra como un regalo.

Es a partir de un vínculo amoroso que el niño se apropia de la palabra, por lo tanto, es imprescindible que se le hable. Su ausencia ante la hiperpresencia de la pantalla puede tener sus consecuencias.

En un artículo llamado *Nuevos Lenguajes en Niños y Adolescentes*, Janin (2015) plantea que “el silencio puede ser equivalente a una palabra destructiva, intolerable.” (p. 24). Muchas veces los adultos no le hablan al niño sino que ofrecen unos aparatos que hablan por ellos, pero estos dispositivos están lejos de dirigirse al niño y en lugar de transmitir un lenguaje lo que transmiten es puro ruido.

Como mencionamos en apartados anteriores, es el Otro quien debe significar y darle sentido a esos sonidos, la máquina no lo hará. La función del adulto es operar como mediador, ante el avasallamiento de información y los diversos estímulos debe poder traducir, poder explicar y hablar lo que el niño recibe y percibe en las pantallas.

Por otra parte, son también los otros quienes marcan los errores que el niño tenga al utilizar el lenguaje, indicando la necesidad e importancia de adherirse a las normas del mismo que la sociedad establece y comparte, “cuestión que podría pensarse como un punto importante en la constitución subjetiva, en tanto golpe al narcisismo (el lenguaje no es inventado por cada uno sino que tiene reglas que debemos acatar).” (Janin, 2015, p. 25).

El lenguaje no se adquiere en la soledad, sino en una historia vincular, pero si no hay con quien erotizar el lenguaje y con quien realizar un intercambio de palabras en un juego significativo, si no hay quien corrija las fallas en el mismo o quien aporte sentidos y ayude a nombrar lo desconocido, si solo habla la pantalla, quizás las dificultades en el lenguaje no se deben a su simple utilización, sino a su utilización en soledad.

## Reflexiones Finales

Tal como se desarrolló, los nuevos dispositivos tecnológicos presentan tal complejidad que el manejo por parte de los niños y el consumo que hagan de los mismos debe ser acompañado y regulado por aquellos que encarnan al Otro. El Otro, como pudimos ver, es aquel de quien el niño depende y a quien el niño está sujeto para poder sobrevivir. Su vida y su psiquismo se organizan a partir de este Otro que le dará sentido y significado a todo lo vivenciado por el pequeño y le brindará la posibilidad de discernir, de aprender lo bueno y lo malo, la realidad y la fantasía.

Por otra parte, también está en sus manos el hacer lugar a la aparición de ese tiempo de aburrimiento del que hablamos. Ese tiempo no apurado en el que nada pasa, en el que pueda haber una mayor presencia del adulto, en el cual se puede propiciar un encuentro entre adultos y niños. Dar lugar a este tiempo es fundamental para poner freno al goce continuo que entre-tiene al niño en la pantalla consumiendo y agotando su preciado tiempo infantil.

De esta manera destacamos el papel fundamental de los adultos en las actividades lúdicas de los niños, involucrándose para posibilitar el despliegue de las capacidades creativas e imaginativas. De otra manera, la hiperpresencia de las pantallas con su proyección de imágenes pre-elaboradas no haría más que hipnotizar y paralizar el desarrollo de las mismas, así como la movilidad, curiosidad, improvisación y espontaneidad propias de la infancia.

También pensamos en cómo el consumo de estos dispositivos en soledad y en exceso influye en la vinculación con los otros, en la posibilidad de hacer y sostener lazos sociales, facilitando un encierro del niño en su mundo, en sí mismo, lo que Levin (2018) llamó *lógica de la exclusión*.

Las imágenes provenientes de estos aparatos son veloces y continuas, y, tal como pudimos ver, no tienen en cuenta los tiempos ni las reacciones de los niños, por lo tanto la falta de la mediatización necesaria de los adultos deja a los niños solos en un mundo de imágenes, estímulos y un flujo continuo de información, en donde no hay tiempo para que sean procesados y pensados.

Esta falta de lugar que tiene el pensamiento en el mundo virtual tiene su incidencia en el lenguaje y la adquisición del mismo. Ante el avasallamiento de las imágenes y la falta de Otro que entregue la palabra y los significantes necesarios para dar sentido a lo percibido, el lenguaje verbal, corporal, gestual y escrito se empobrece, mientras que el lenguaje visual se enriquece.

En este punto podemos decir que no son los dispositivos en sí mismos los que pueden producir algún tipo de efecto en la constitución subjetiva de los niños, sino la oferta que el adulto le propone sobre el uso de tales dispositivos. Es esa oferta, sin su presencia, la que determina el resultado de la interacción niño-pantalla. El problema,

entonces, está más localizado en la soledad en la que se deja al niño frente a estos dispositivos, que en los dispositivos mismos. Al quedar solo frente a la pantalla, el niño no puede más que adoptar y permanecer en una posición pasiva como un simple espectador, que se limita a recibir estímulos continuos cuyo psiquismo en construcción no puede metabolizar.

Las pantallas pueden servir como disparador de nuevas producciones creativas, los niños las pueden utilizar perfectamente, a condición de que haya un adulto responsable que posibilite una utilización enriquecedora del dispositivo, que dé lugar a la aparición de un sujeto deseante y no que el objeto tecnológico aplaste toda posibilidad subjetiva. Por lo tanto, los que tienen un desafío por delante, más que los niños, son los adultos.

Finalmente me gustaría retomar a Janin (2019) cuando plantea que:

La infancia es una época tormentosa de la vida en la que se está sujeto a los avatares de los otros. Y cuando no se sabe manejar el timón y se comienzan

15

a explorar territorios, se necesitan más que nunca las luces del faro y los relatos de los viajes de antiguos navegantes. (p. 58).

Siguiendo la metáfora de la autora, sin ese faro y esos relatos de los *antiguos viajeros*, muy probablemente el nuevo explorador con su poca experiencia se confunda y se pierda. Las indicaciones, los límites y las prohibiciones de aquellos de quien el niño depende son fundamentales para marcar y habilitar nuevos recorridos, nuevas posibilidades.

Las Nuevas Tecnologías implican para los niños y sus familias nuevas oportunidades, nuevas formas de aprender y conocer, nuevas aperturas, nuevas formas de conexión, pero también nuevos riesgos, nuevas formas de angustia y soledad, las cuales pueden tener lugar en ausencia de un contexto protector.

Habrá que ver cómo esto, la ausencia de los adultos suplida por una pantalla, se juega en cada sujeto. Lo seguro es que no entenderemos los actuales malestares y sufrimiento de los niños, sino comprendemos la nueva realidad imaginaria y digital que los rodea. Conocer y estudiar cómo la tecnología influye en la constitución subjetiva de los niños y cómo se puede contribuir a una implementación saludable de los mismos, es fundamental para abordar las nuevas problemáticas entorno a las infancias.

### Referencias Bibliográficas

- Abossio, M., Gasbarro, C., Goldber, S., y Vilchansky. A. (1999). Familia y Malestar. En Actualidad de la Práctica Psicoanalítica. Psicoanálisis con Niños y Púberes. Buenos Aires. Argentina. Ediciones Labrador.
- Bauman, Z. (2001). Modernidad Liquida. México. Fondo de Cultura Económica. Bloj, A. (2011). Educación, ciudadanía y subjetividad. Belo Horizonte. Brasil. Fino Traço Editora
- Cazenave, L. (2017). La familia en el ciberespacio. En asuntos de familia. <http://www.asuntosdefamilia.com.ar/es/template.php?file=Boletines/Asuntos/007/Liliana-Cazenave.html>
- Daumas, A. (2018). La Dignidad del Niño Analizante. Buenos Aires. Argentina. Grama.
- Janin, B. (2015). Nuevos lenguajes en niños y adolescentes. [Archivo PDF]. [http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123456789/3465/Nuevos\\_Janin.pdf?sequence=1](http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123456789/3465/Nuevos_Janin.pdf?sequence=1)
- Janin, B. (2019). El Sufrimiento Psíquico en los niños. Psicopatología infantil y constitución subjetiva. Buenos Aires. Argentina. Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.
- Janin, B. (8 de Marzo de 2016). Acompañar la relación de los niños con la tecnología

- los ayuda a incorporar el lenguaje hablado. Maguared.  
[https://maguared.gov.co/habla-ninos-acompanar-tecnologia-lenguaje/?fbclid=IwAR01t1xIMiR2Gz0gUtuV7F\\_rMSC\\_sPhnzMWqyWdarSptAqPiXgqgz75DRuU](https://maguared.gov.co/habla-ninos-acompanar-tecnologia-lenguaje/?fbclid=IwAR01t1xIMiR2Gz0gUtuV7F_rMSC_sPhnzMWqyWdarSptAqPiXgqgz75DRuU)
- Lacan, J. (1968). De un Otro al otro. El Seminario, libro 16. Buenos Aires. Argentina. Paidós.
- Lacan, J. (1970). El reverso del psicoanálisis. El Seminario, libro 17. Buenos Aires. Argentina. Paidós.
- Lacan, J. (1972). "Conferencia en Milán", inédito.
- Lacan, J. (1988). La Tercera. Intervenciones y textos 2. Buenos Aires. Argentina. Manantial.
- Lacan, J. (1988). Función y campo de la palabra y el lenguaje. Escritos 1. Buenos Aires. Argentina. Siglo XXI Editores.
- Levin, E. (2018). ¿Hacia una Infancia Virtual? La imagen corporal sin cuerpo. Buenos Aires. Argentina. Noveduc.
- Piscitelli, A. (2019). Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación. Buenos Aires. Argentina. Santillana.
- Sahovaler, D, (2016). El sujeto escondido en la realidad virtual. De la represión del deseo a la pornografía del goce/ Entrevistado por Mónica Prandi. Revista *Letra Urbana*. (15) <https://letraurbana.com/articulos/el-sujeto-escondido-en-la-realidad-virtual-de-la-represion-del-deseo-a-la-pornografia-del-goce/>
- Ríos, C, (2017). Los Gadgets en Familia. En asuntos de familia. <http://www.asuntosdefamilia.com.ar/es/Conversaciones/11/Christian-Rios.pdf>
- Valci, M. (1999). El mutismo: un exceso de la imagen. En Actualidad de la Práctica Psicoanalítica. Psicoanálisis con Niños y Púberes. Buenos Aires. Argentina. Ediciones Labrador.