



Universidad
Nacional
de Rosario

Facultad de Psicología

Trabajo Integrador Final

“La construcción de la subjetividad en conjunto con las tecnologías”

Autora: Spizzo Vicco, Melisa D.

Legajo: S-5776/2

DNI: 42.443.421

Docente Responsable: Duggan, Soledad

Modalidad: Ensayo

- Año 2024 -

Agradecimientos

A la Universidad Nacional de Rosario, por haberme permitido formarme profesionalmente y crecer personalmente. Durante estos años, recorrí los pasillos de esta

casa de estudios, así como de sus instituciones, la Dirección de Educación Física y sus comedores. En cada etapa, tanto el equipo docente como el no docente me acompañaron y, celebran conmigo este último escalón.

A Ivonne, docente del espacio TIF, y a Soledad, docente responsable de este trabajo, por brindarme su tiempo y conocimiento a lo largo del proceso de escritura. Estoy profundamente agradecida por su excelente predisposición y constante acompañamiento.

A mi familia y mis amigas y amigos, quienes han estado a mi lado en todo momento, tanto en las alegrías como en las frustraciones. Son testigos del esfuerzo realizado, los amo con todo mi corazón.

Por último, quiero agradecer especialmente a mis papás, quienes con tanto esfuerzo han hecho posible que pueda alcanzar mis sueños, de los cuales este es uno. A mi hermano, por ser mi sostén y mi cable a tierra diario; y a mi abuela, quien ya no está físicamente conmigo, pero cuyo amor inmenso trasciende cualquier límite. ¡Gracias!

Índice

Índice.....	p.
1 I. Resumen.....	p. 2
Palabras claves.....	p. 2
II. Introducción.....	p. 3
III. Las instituciones productoras de subjetividad en la modernidad	p. 5 a. La familia: ¿cómo deviene el cachorro humano un sujeto?.....p. 5
b. La escuela como productora de subjetividad: breve recorrido histórico.....	p.
6 c. La era digital.....	p. 7
IV. Nativos e inmigrantes digitales: la brecha digital.....	p. 9
V. La importancia del juego en la constitución de la subjetividad	p. 11 a. El nuevo entretenimiento: las pantallas.....p. 11
VI. Reflexiones finales.....	p. 13
VII. Referencias Bibliográficas.....	p. 15

I. RESUMEN

La tecnología está hoy presente en todos los aspectos de la vida cotidiana y ha transformado profundamente las formas de interacción entre las personas y su entorno. Este fenómeno impacta especialmente en niñas, niños y adolescentes, quienes atraviesan una etapa crucial en la formación de su subjetividad. Esta última, es un producto histórico y social que se construye en relación con otros, y varía según las culturas, sufriendo cambios conforme evolucionan los sistemas históricos-políticos. Durante la modernidad, la escuela fue la gran productora de subjetividad, formando a los futuros ciudadanos y siendo la segunda institución de filiación que alojaba a niños y niñas después de la familia. Sin embargo, la sociedad ha cambiado, se ha pasado de las sociedades disciplinarias modernas a las sociedades de control propias de la era digital, postmoderna o globalizada. En este contexto, la tecnología se ha convertido en un nuevo condicionante subjetivo, construyendo subjetividades bajo la lógica del mercado neoliberal. Los más afectados son los niños y las niñas, expuestos desde temprana edad a las pantallas, que modifican sus formas de jugar, siendo el juego, desde el Psicoanálisis, una actividad fundamental para la constitución subjetiva.

Palabras Claves

Subjetividad – Infancia – Tecnología

II. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo integrador final presenta un escrito bajo la modalidad de ensayo en la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Rosario. En el mismo se abordará como tema principal la construcción y el desarrollo de la subjetividad en niños, niñas y adolescentes, teniendo en cuenta la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Hoy en día, estas se encuentran instaladas en prácticamente todos los aspectos de la vida, afectando, de manera relevante y compleja, los procesos de vinculación e interacción entre las personas.

Desde el Psicoanálisis, se sostiene que la constitución subjetiva es un proceso singular, que no puede darse sin los otros (semejantes) y el Otro (la Ley, el inconsciente, el tesoro de los significantes). Un recién nacido no tiene posibilidad de sobrevivir sin la asistencia y la presencia de Otro, al nacer hay un padre, una madre, y un mundo histórico social esperándolo. Es importante destacar que los términos padre y madre se refieren aquí a roles, a funciones simbólicas, y no necesariamente a las figuras parentales biológicas.

Siguiendo a Silvia Bleichmar (2010) el proceso de construcción de la subjetividad no es ahistórico ni universal, sino que es singular y está enmarcado en un contexto social con particularidades territoriales, históricas y políticas. Por lo tanto, los niños y niñas de hoy no son ni serán los mismos que los de décadas anteriores.

A través de lo que llamamos subjetividad, el ser humano se constituye como tal, ingresando al mundo simbólico, cultural y regido por las lógicas del lenguaje. En ese sentido, al hablar de subjetividad nos enfrentamos con aquello que resulta irreductible a la trama que conforman la sociedad y los sujetos que la

componen. No hay sujeto sin sociedad, ni sociedad sin sujeto. Los procesos de acogida al mundo humano y los recorridos posteriores que se transitan a lo largo de la vida van cambiando de acuerdo con las épocas y produciendo diferentes formas de vivir, de producir subjetividad. (Rascován, 2013, p. 32)

A lo largo de la historia, la familia y la escuela fueron, y siguen siendo, las principales instituciones encargadas de producir subjetividad y establecer filiación. La escuela, producto de la modernidad, además de insertar al sujeto en la cultura escolar mediante la agrupación de los niños y niñas por edades y, de educarlos mediante discursos y prácticas científicas y pedagógicas, influye significativamente en la constitución subjetiva. Sin embargo, en la actualidad comparten esta función con los discursos mediáticos y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), e incluso han perdido terreno frente a ellos (Rascován, 2013).

Hoy en día, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están presentes en todos los aspectos de la vida. A través de nuevas herramientas tecnológicas, han transformado los procesos de comunicación entre las personas y formas de interacción en diversos campos y contextos (UNESCO, 1998).

En esta dirección, Cristina Petit (2014) sostiene que, en la actualidad, el acceso a la cultura ocurre principalmente a través de estos nuevos dispositivos tecnológicos, y que estructuran tanto la subjetividad como la identidad de las personas. Por su parte, Bolis (2010) señala que los discursos mediáticos se presentan como garantía de verdad para los jóvenes. Esto genera un lazo de dependencia en quienes consumen estos medios, promoviendo nuevas formas de comunicación y vinculación. Como resultado, los niños, niñas y adolescentes tienden a preferir como encuentro plataformas digitales o juegos virtuales en lugar de relacionarse e interactuar cara a cara.

En este contexto, la sociedad se fue adaptando progresivamente a la tecnología, hasta convertirse, como describe Ruggeroni (2002) en “una especie de ‘esponja’ que absorbe y se modela de acuerdo a los avatares de la tecnología” (2002, p. 40). Por lo tanto, pasar de una escuela diseñada para las necesidades del siglo XVII a una que responda a las demandas del siglo XXI está requiriendo una significativa transformación. Las instituciones

3

han perdido su soberanía, ya no son las mismas en su función, se han debilitado, lo que ha afectado su capacidad para brindar el soporte que le otorgaban al sujeto en su devenir. El medio ahora es fluido, inestable, cambiante, y por ello el sujeto se encuentra, así, sin una instancia organizada que lo sostenga. Como resultado, se construyen subjetividades lábiles, desamparadas, carentes de historia (Bauman, 2003).

Estas instituciones, -familia, escuela, trabajo- constituían para la modernidad un medio sólido, implican estabilidad y permanencia. No obstante, en la globalización del mundo actual, caracterizada por la supremacía de políticas económicas neoliberales, lógicas de mercado y ausencia de protagonismo del Estado, entraron en crisis provocando un gran cambio sustantivo.

A partir de lo expuesto, el objetivo de este trabajo es profundizar en el conocimiento de cómo la tecnología influye en el desarrollo de la subjetividad, y en el rol activo que desempeñan la escuela y la familia en la promoción de su uso responsable y saludable, tanto en la modernidad como en la era digital, actual. Esto se abordará mediante una serie de interrogantes como: ¿qué se entiende por constitución subjetiva? ¿Cómo afecta la tecnología, tanto en la constitución de su subjetividad como en el proceso de desarrollo de niños, niñas y adolescentes? En tiempos de cambios, ¿qué aportes puede hacer al respecto el Psicoanálisis?

Para ello, se llevará a cabo una revisión bibliográfica a los efectos de realizar un análisis crítico y reflexivo sobre el impacto de la tecnología en las nuevas subjetividades. Se tomarán como referencia las obras de distintos autores como Silvia Bleichmar, Carlos Ruggeroni, Juan Carlos Volnovich, Nora Bolis, Zigmunt Bauman, entre otros.

III. LAS INSTITUCIONES PRODUCTORAS DE SUBJETIVIDAD EN LA MODERNIDAD

a. La familia: ¿cómo deviene el cachorro humano un sujeto?

Las infancias no son ahistóricas ni universales, sino que están enmarcadas en un contexto social con particularidades territoriales, históricas y políticas, dentro de instituciones culturales que forman parte de la vida cotidiana (Carli, 1999). Este período coincide con los tiempos inaugurales de la construcción del cuerpo y la constitución de la subjetividad, el cual no puede ser comprendido sin la presencia y la disponibilidad de los adultos cuidadores. Si bien, los seres humanos ya nacen con disposiciones innatas, biológicas, determinadas genéticamente a medida que las neuronas se van mielinizando y el cerebro madurando; el desarrollo del aparato psíquico y la subjetividad depende, en gran medida, de la interacción con el entorno y de un ambiente favorable que posibilite y estimule al niño/a.

El ser humano es la única especie animal que nace con un alto grado de inmadurez, por la cual, es dependiente de la asistencia de otro para su supervivencia. Silvia Bleichmar

(2009) distingue entre la constitución psíquica y la producción subjetiva. La producción subjetiva se refiere a cómo el psiquismo es modelado por lo socio-histórico-cultural, variando según las matrices del contexto y el momento histórico dado. La constitución psíquica, en cambio, es un proceso universal, vinculado al otro y al momento fundacional que se origina en la primera vivencia mítica de satisfacción cuando el otro asiste y alimenta al infante, e inunda con sus representaciones y sexualidad. Es aquí donde el niño/a recibe un excedente: el investimento libidinal, que ya no va abastecerse más con el objeto de la necesidad a fin de la autoconservación, sino que se subvierte esa función de preservar al yo con la aparición del deseo, y se aproximará a calmar ese plus con la alucinación primitiva. Es a partir de esta vivencia, de estos primeros arropes y lazos como es que luego el sujeto va a investir ciertos objetos y no otros, orientado hacia la búsqueda de placer. Hacia la búsqueda de poder volver a esa vivencia de satisfacción primera.

Esto es lo que Freud llamó la “primera vivencia de satisfacción”. Un ejemplo clásico es el chupeteo del lactante, ya que es considerado el modelo de las exteriorizaciones sexuales infantiles. Aunque al principio el principal interés del niño y/o la niña se centra en la obtención de alimento tras el pecho materno, con el chupeteo ya no busca la satisfacción de la necesidad, sino que es una práctica que le genera placer, es decir el chupeteo deja de ser una respuesta a la necesidad de nutrición y se convierte en una fuente de placer. Este placer, asociado a la primera vivencia de satisfacción, queda grabada, deja una marca en la vida psíquica del niño/a. Además, el amor y las caricias que la madre le brinda al recién nacido abren las puertas al niño para desear.

Por lo tanto, no solo necesitamos de los otros para vivir y subsistir, sino también para constituirnos como sujetos, como seres deseantes, con pensamientos, sueños e ideales. Esto implica que, aunque el desarrollo neurobiológico es importante, no es suficiente, ya que el recién nacido no puede sobrevivir sin la asistencia, el cuidado y la presencia de otro que lo mira, le habla, lo acaricia, le da amor.

Cabe destacar que las emociones y necesidades del bebé se expresan a través de su cuerpo, ya que aún no ha adquirido el lenguaje. Se trata de una forma de comunicación pre-verbal mediada por el tono muscular, un diálogo tónico; en el cual elementos como la mirada y la voz son fundamentales (Oroquieta, 2005). Por eso, la presencia de los otros es esencial, ya que el organismo por sí solo es incapaz de realizar la acción que satisface la necesidad, necesita a alguien que signifique su llanto y auxilie al lactante (Freud, 1950).

Entonces, como ya se ha mencionado, el bebé humano nace completamente dependiente del otro. Llega al mundo de la mano de un adulto y, sus aprendizajes, sus necesidades, su vida, dependerá de la asistencia ajena, comúnmente sus progenitores, o de

5

quien cumpla ese rol, así como de las relaciones que el niño establezca. Por ello, la forma en que se desarrolle esta etapa, las figuras de apego y el ambiente de apego en el que se críe son fundamentales para su desarrollo.

Es así que, desde el comienzo mismo, el bebé es un buscador activo de estímulos, un sujeto que tiende a establecer vínculos con otros individuos que le brinden seguridad y confianza, para sobrevivir, más allá de la alimentación. Esta capacidad innata de buscar proximidad y protección Bowlby (1988) la llamó *apego*.

El apego se refiere al vínculo emocional que un niño o niña establece con sus cuidadores primarios y juega un papel crucial en el desarrollo de la personalidad. Desde la perspectiva del psicoanálisis, el apego no sólo garantiza protección física sino que también contribuye a la construcción del yo, sirviendo como base para las relaciones futuras. Generalmente, el niño/a tiende a buscar una figura de apego específica que le proporcione

seguridad y confianza para sobrevivir, independientemente de la satisfacción de las necesidades, y que se encuentre disponible siempre que lo necesite. De este modo, se formará una pauta de apego segura que alimentará el deseo de explorar con confianza en el niño/a, ampliando cada vez más sus límites. Así, aprenderá a confiar en sí mismo y a enfrentar las dificultades que se le presenten. Otro factor importante a considerar es el entorno, las condiciones económicas y sociales deben ser favorables para desarrollar un apego seguro. Situaciones de riesgo, como la pobreza o la violencia, a las que muchos niños y niñas aún se enfrentan, demuestran que, si la figura de apego es hostil o indiferente, tales condiciones impactarán negativamente en su desarrollo.

A partir de lo expuesto, es crucial destacar que la vida del ser humano comienza a formarse en los primeros años de vida, y las experiencias vividas durante esa etapa definirán la personalidad del adulto que será en el futuro. Por ello es fundamental contar con una base de apego segura si se aspira a convertirlos en adultos capaces, preparados y seguros para conocer el mundo, mejorar su calidad de vida y establecer relaciones sociales con confianza con otros fuera del entorno familiar.

b. La escuela como productora de subjetividad: breve recorrido histórico

En la modernidad, dos instituciones fundamentales sostenían la infancia como institución, y, por tanto, como construcción social e histórica: la familia y la escuela. En Argentina, la escuela surgió a fines del siglo XIX, convirtiéndose en el primer espacio donde el niño es insertado en una filiación diferente a la familiar, y pasa a encadenarse en la serie de las generaciones de la cultura, funcionando como gran organizador simbólico y gran productora de subjetividad (Carli, 2003).

La escuela, como institución y como práctica social concreta, fue producto de la Modernidad, cuyo objetivo era homogeneizar a las masas de inmigrantes europeos y construir una identidad unificada de “ciudadano argentino”. Este proceso implicaba subsumir las diferencias culturales en un consenso cultural, imprimiendo un sentido de pertenencia social-cultural, que superara la marginalidad y promoviera la integración social.

Siguiendo a Bleichmar (1999), la escuela es productora de subjetividad, permite recorridos singulares y actúa como organizador simbólico de la sociedad. En este rol, redefine la relación del sujeto con la sociedad, estableciendo metas más allá del entorno primario familiar. Además, permite nuevas formas de simbolización que habilitan nuevas identificaciones, generando una segunda filiación histórica, distinta a la de la familia de origen.

En la modernidad, estas instituciones de la infancia, la familia y escuela, constituían un medio sólido, caracterizado por la estabilidad y la permanencia. Juntas formaban un trípode institucional articulado y sostenido por el Estado. Este, como metainstitución reguladora y articuladora de las instituciones, era ese apoyo que les proveía sentido y

6

consistencia integral, a través de las cuales se generaban operaciones de subjetivación para formar al niño como futuro ciudadano. En otras palabras, la subjetividad que producía el Estado era la del ciudadano, partiendo de los niños que, por ser considerados frágiles e inocentes, requerían amparo y educación. Así, la escuela poseía un gran peso simbólico que le permitía establecer horizontes sólidos en torno a la infancia, “(...) el niño se convirtió en objeto de inversión, en heredero de un porvenir” (Carli, 1999, p. 2).

Por otro lado, según Foucault (2002) el Estado opera bajo el modelo del panóptico, como un gran ojo que vigila y castiga en todo momento, monitoreando a los sujetos de las

sociedades disciplinarias a través de sus instituciones: primero la familia, después la escuela, luego la fábrica, el cuartel, a veces el hospital, y hasta la cárcel. Se trata de grandes centros de encierro que el individuo va atravesando sucesivamente donde “se los mira, se los controla, se anota la normalidad, se castiga la desviación, se apuesta permanentemente a normalizar a los individuos dentro del espacio de encierro” (Corea y Lewkowicz, 2004, p. 22).

Asimismo, siguiendo a Deleuze (1999), las instituciones disciplinarias funcionaban bajo un lenguaje analógico, común a todos los centros de encierro, lo cual posibilitaba estar en distintas instituciones, pero bajo las mismas operaciones. Así, como el sujeto ya venía con una marca previa, cada institución podía operar eficazmente sobre aquellas. Por lo tanto, la subjetividad se producía en espacios de encierro donde habitaba una población homogénea y se producía el tipo de subjetividad pertinente para ese segmento social.

Sin embargo, estas sociedades, denominadas por Deleuze (1999) como disciplinarias, entraron en crisis. Después de la Segunda Guerra Mundial, todos los centros de encierro atravesaron una crisis generalizada, lo que hizo necesarias ciertas reformas. Las instituciones ya no eran las mismas en su función de producción de subjetividad y se instalaron nuevas fuerzas, las llamadas sociedades de control.

c. La era digital

Actualmente, en la llamada posmodernidad o era globalizadora, emparentada con la supremacía del poder económico neoliberal, las instituciones se han debilitado, han perdido su soberanía y consistencia, y se ha desvanecido el suelo donde se apoyaban las instituciones disciplinarias. En cambio, el medio ahora es fluido, disperso, inestable, cambiante.

De modo que, en la solidez, el agente de violencia era el Estado por medio de la represión. En la fluidez, por el contrario, el agente de violencia es contingente, no está delimitado; la violencia es por ausencia, una violencia sin violencia. Como denomina Grimblat (2004), se trata de una violencia blanca, donde el sufrimiento se debe al desamparo o a la posible exclusión. El sujeto se encuentra así sin una instancia organizada que lo sostenga, lo que tiene como consecuencia subjetividades lábiles, desamparadas y carentes de historia, que corresponden con el tipo de subjetividad que emerge en la actualidad debido al neoliberalismo.

En efecto, las instituciones ya no son las mismas; las condiciones generales con las que tienen que lidiar no son estatales ni estables, sino mercantiles y cambiantes. A su vez, el Estado ya no cumple esa función de metainstitución. En las sociedades contemporáneas, denominadas por Deleuze (1999) “sociedades de control”, el auge de las técnicas ha explotado el mercado en lo referido a la virtualidad y a la digitalización. Se trata de una profunda mutación del capitalismo, a partir de la cual lo esencial pasa a ser la cifra, la contraseña, y el lenguaje numérico que marca o prohíbe el acceso a la información. Como lo señala Bauman (2003), es la instantaneidad la que se presenta como exigencia de satisfacciones aquí y ahora, todo fluye y nada permanece, se celebra lo efímero, el consumo y el éxito inmediato. Se vive en un presente continuo, con poca tolerancia a la frustración.

Estos períodos denotan una crisis escolar, familiar, y estatal, la cual se expresa en un tiempo signado por cambios de configuraciones subjetivas. Esto sucede principalmente en las infancias, puesto que pertenecen a esa parte de la población que se encuentra en mayor vulnerabilidad frente a la tiranía de la pantalla siempre encendida (Skliar, 2020). En efecto,

los niños y las niñas no encuentran un soporte sólido y construyen su organización psíquica y subjetiva en conjunto con las tecnologías y el mercado.

Así, instaladas en la vida cotidiana como un hecho, estas tecnologías adhieren al niño/a, cada vez con mayor firmeza, a una realidad virtual, puramente narcisista y conflictiva que se manifiesta, por ejemplo, en alteraciones en el lenguaje (hablan un lenguaje neutro), en la conducta (poca tolerancia a la frustración y mayor agresividad), en las relaciones sociales, en el juego, en la motricidad, entre otros. Estos apéndices electrónicos acostumbra al niño/a a permanecer encerrado en un medio desconectado de los otros, ilusorio, que consolida más y más el modelo del “control remoto” (Merieu, 2006, p. 3) o, desde una mirada más actual, el modelo de vida *touch*, donde solo alcanza con mover un dedo y lo pasado desaparece a la vista, se esfuma.

Claro está que ha cambiado la sociedad, y, por ende, la familia y la escuela. La tecnología y las pantallas abundan en la vida cotidiana, y los niños y niñas de esta historia de la humanidad, denominados por Volnovich (2008), “nativos digitales” han pasado de la cultura letrada -del libro, lápiz y papel- a una de la imagen, dando lugar a un nuevo tipo: la cibercultura. Los adolescentes de hoy en día viven hiperconectados, ya no interpretan textos, no hay espacio para la lectura y la interpretación. El aprendizaje es sinónimo de un desplazamiento de imágenes por la red, a toda velocidad, donde, sí se detienen, colapsan agobiados y el aburrimiento se apodera de ellos.

A modo de ejemplo, durante el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (ASPO) del año 2020, consecuencia del COVID-19, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) fueron, por un lado, las herramientas de acercamiento de la institución educativa a los niños y niñas, lo cual permitió una particular continuidad; pero, por otro lado, se encontraban encerrados en sus casas inmersos detrás de una pantalla por horas. En este sentido, en la revista virtual Psicopedia, se encuentra la entrevista a la psicóloga, Claudia Pérez Rivera (2016), quien comenta que estos niños y niñas que, por ejemplo crecieron durante los años de pandemia, o en un ambiente familiar poco propicio para su desarrollo, tienen una mayor dificultad en la comunicación, con escasas habilidades sociales y, por lo tanto, tienden a huir de un mundo adulto que les resulta hostil, refugiándose en las nuevas tecnologías. Esto sigue generando que los niños, niñas y adolescentes, en vez de salir a relacionarse u encontrarse personalmente con alguien, tomen como encuentro las plataformas digitales.

Por lo expuesto hasta aquí, y de modo que la constitución del psiquismo y la subjetividad están ligadas a un otro que asiste y a un contexto socio-histórico-cultural que moldea, es posible evidenciar la multiplicidad de subjetividades existentes (Grimblat, 2017), que hacen que cada desarrollo subjetivo sea singular y único. Y que, en lugar de hablar de infancia, hablemos de “infancias” como sostiene Carli (1999).

Como se sostiene en el presente trabajo, las interacciones con los medios digitales durante la primera infancia tienen un gran impacto en la construcción de la subjetividad. Las tecnologías, por su desarrollo y perfeccionamiento, han aportado aspectos positivos que brindan velocidad y confort. También, tienen un impacto valioso en la salud; por ejemplo, cuando estas herramientas tecnológicas miden la presión arterial o cuentan los pasos. A su vez, la inclusión de medios tecnológicos en la temprana infancia despierta el interés en los niños y niñas, quienes potencian su uso y conocimiento, facilitando el acceso a nuevos procesos de aprendizaje y a nuevas formas de comunicarse estando a distancia.

Ahora bien, junto a estos aspectos positivos coexisten algunos que no son tan beneficiosos, ya que, al estar sumergidos tantas horas detrás de una pantalla, disminuyen la interacción cara a cara. De este modo, se vuelven más vulnerables y dejan de lado la comunicación no verbal (gestos, tono de voz), tan importante y valiosa para el desarrollo de la subjetividad de niños, niñas y adolescentes (Ruggeroni, 2002). Concretamente, esto puede apreciarse en la vida cotidiana, por ejemplo, madres que utilizan el celular mientras amamantan a sus hijos/as, o niños/as que, en un encuentro familiar, están absortos en las pantallas de sus dispositivos. Son los padres, la familia, quienes generan un primer acercamiento de sus hijos a la tecnología, a la hora de decidir cuál y cuándo comprar un artefacto tecnológico, en qué lugares y horarios utilizarlos, y cuáles deben ser los objetivos de dicha utilización. Entonces, ¿qué es lo que les transmiten los padres a sus hijos/as con el acercamiento tan temprano a las tecnologías? ¿Se trata de un modo de estimulación para elaborar como juego? ¿O solo es un medio para mantenerlos distraídos mientras se ocupan de otras tareas?

De esta manera, los niños y niñas crecen y se desarrollan observando a sus padres en permanente conexión a un celular, una tablet o una computadora, lo cual acarrea consecuencias. Según Skliar (2020), en la actualidad y desde hace un tiempo, se ha estado produciendo una separación dolorosa entre niñez e infancia, es decir, que la mayoría de los niños pierden tempranamente la posibilidad de una experiencia de aprendizaje a su debido tiempo, no sometida a la lógica del mercado, de lo inmediato, de las finalidades, las utilidades y el rendimiento. En palabras del autor: “insisto en que buena parte de la actividad pre-escolar y escolar debería tener como condimento esencial el “devolver” infancia la niñez, (...), lo que hará que una nueva generación no se “adultice” tan rápida y dolorosamente” (párr. 6), ya que esos niños y adolescentes serán los adultos por los cuales dependerá el mundo, nuestro mundo, el día de mañana.

Las nuevas generaciones nacidas en entornos en los que el uso tecnológico inunda la cotidianeidad no padecen los efectos de un cambio abrupto y de una necesidad de adecuar mecanismos cognitivos a las nuevas estimulaciones. Son niños, niñas y adolescentes que construyen su organización psíquica y su subjetividad en conjunto con las tecnologías. Inmersos en esta era digital, con lógica de mercado, nacen con facilidad para la inclusión de herramientas tecnológicas. Sin embargo, tal facilidad no implica uso responsable; no hay que confundir estos términos. Si bien, en el ámbito educativo el uso de las tecnologías se encuentra regulado por marcos normativos que ordenan la práctica, en el ámbito privado del hogar sucede lo contrario, ya que su uso depende de la capacidad de autorregulación de las personas adultas y los límites que éstas establezcan a los niños (Ruggeroni, 2002).

La complejidad del asunto es que existe hoy en día una “brecha digital” entre generaciones en el uso y manejo de las tecnologías, se invierten los dominios generacionales sobre los saberes; por ejemplo, es común observar como un hijo ayuda a su padre a resolver un problema con su celular. Los adultos, o “inmigrantes digitales” como

denomina Volnovich (2008), están quedando un paso atrás de los niños. Hay un desfasaje, y

9

esto no es sin efectos en lo simbólico, ya que se invierten los roles, dado que, desde el Psicoanálisis, es el padre quien inserta la ley y hace ingresar al niño al mundo simbólico.

SUBJETIVIDAD

Desde el psicoanálisis, se entiende que el juego es la actividad predilecta en las infancias, una fuente de disfrute que genera placer y aprendizaje, un espacio de apropiación y transformación de la realidad. Y que, al jugar, se construye la subjetividad. Además, el juego constituye el escenario social donde se desarrollan potencialidades, los niños y niñas practican sus habilidades, aumentan sus capacidades y fomenta los lazos sociales.

Es así que, un primer contacto de los niños y niñas con las tecnologías informacionales pueden ser los juegos electrónicos o videojuegos. No obstante, como todo juego, los videojuegos generan placer, fue Freud (1979) quien descubrió el aspecto del juego en la elaboración de lo displacentero con el *Fort-Da*, hasta este momento Freud creía que todos los procesos anímicos estaban regidos por el principio de placer, el cual busca evitar el displacer y ganar placer, hasta que encuentra una objeción: un niño de un año y medio que juega a un juego que Freud llama *Fort* (se fue) *Da* (acá está), en el cual el niño tiene un carretel atado y lo tira por encima de la cuna haciéndolo desaparecer y diciendo *fort-da*. Consiste en hacer desaparecer y aparecer el objeto por excelencia, la madre; a veces solo juega a que desaparezca. Es decir, a que la madre desaparezca. Situación que para el niño sería traumática, por lo que mediante el juego busca hacer activo lo vivido pasivamente, en otras palabras, trata de elaborar el trauma de que la madre desaparezca y, en cambio, lo vive pasivamente, haciéndolo activo.

Desde la perspectiva psicoanalítica, entonces, se considera que a través del juego se representan simbólicamente las fantasías inconscientes, los deseos y las experiencias vividas. Con el juego, el niño/a aprende a tolerar la ausencia física del otro, y dominar la angustia de la ausencia de su madre, transformando el trauma vivido, lo que contribuye a su formación subjetiva. Además, el juego le proporciona al niño/a la capacidad de organizar su mundo interno de manera que le resulte agradable, placentero. En palabras del autor:

La interpretación del juego resultó obvia. Se encontraba con el gran logro cultural del niño: su renuncia pulsional (renuncia a la satisfacción pulsional) de admitir sin protestas la partida de la madre. Se resarcía, digamos, escenificando por sí mismo, con los objetos a su alcance, ese desaparecer y regresar. Para la valoración afectiva de este juego no tiene importancia, desde luego, que el niño mismo lo inventara o se lo apropiara a raíz de una incitación (externa). Nuestro interés se dirigirá a otro punto. Es imposible que la partida de la madre le resultara agradable, o aun indiferente. Entonces, ¿cómo se concilia con el principio del placer que repitiese en calidad de juego esta vivencia penosa para él? Acaso se responderá que jugaba a la partida porque era la condición previa de la gozosa represión, la cual contendrá el genuino propósito del juego. (1979, p. 15)

a. El nuevo entretenimiento: las pantallas

En la actualidad, los niños y niñas tienen modalidades distintas de jugar e imaginar, en comparación con décadas anteriores. Levin (2006) afirma que, en estos tiempos, las pantallas ocupan un papel central. A través de imágenes, dominan gran parte de la atención y el tiempo de los niños y niñas, que se encuentran en constante estimulación. Si estas no se controlan, pueden llegar a captar el deseo infantil. En otras palabras, los videojuegos, las pantallas encendidas, generan placer en los niños, por ende, cuando su madre o padre se los quitan, provocan, por el contrario, displacer. De allí el llanto, la euforia, la agresividad.

El juego es un indicador de salud, tanto el real como el virtual son esenciales para la construcción y transformación del mundo, incluso pueden ser herramientas del ámbito clínico. Sin embargo, si desde muy temprano los niños/as son expuestos al entretenimiento de las pantallas sin límites, más difícil será revertir la situación. Además, se pierde una capacidad muy importante, la creatividad, ya que, si la pantalla está continuamente encendida, el entretenimiento nunca termina. Siguiendo las ideas de Winnicott (1993), el

juego es una actividad creadora esencial para la salud y el crecimiento. El jugar no pertenece

11

a la realidad externa ni interna, sino a un espacio que denomina transicional, en el cual el niño/a que juega crea un puente entre su realidad interna y la realidad externa a través de dicho espacio, permitiendo un logro en su desarrollo emocional. De allí la importancia de contar con una madre suficientemente buena que ofrezca un medio ambiente facilitador y adecuado para el desarrollo psíquico de su hijo/a.

En este sentido, siguiendo a Levin (2020), el primer deseo social y significativo de un niño/a es jugar con otro niño/a. No obstante, los juegos en línea o videojuegos pueden promover una tendencia hacia el juego en solitario, “cada niño en su pantalla, aislado con la imagen que no deja ver ni pensar en otra cosa” (Levin, 2008, p.18).

En este punto, es interesante hacer hincapié en la tecnología como condicionante subjetivo, en la medida en que estas herramientas son tan demandadas en la actualidad. Sin embargo, la mediación de los adultos resulta fundamental, pues la constitución del psiquismo y la subjetividad no pueden desenlazarse de la presencia de otro (Carli, 2003). El trabajo con los adultos referentes implica la concientización de los riesgos de la virtualidad y la digitalización. Es necesario construir un uso responsable y saludable de los dispositivos tecnológicos, reflexionando sobre estos, partiendo de la base de que la virtualidad forma parte de la vida real.

Asimismo, además del sostén y la intervención parental, los pares son fundamentales. Se puede observar que, durante el juego virtual, los niños, niñas y adolescentes, juegan en grupo, de a dos o de a tres en la computadora, se sientan todos juntos, hay uno que juega y todos opinan, lo cual convierte el juego en un acto grupal, aunque sea individual. En este sentido, los niños/as siguen sosteniendo el juego en compañía de otros, aunque virtualmente. El gran desafío es que este no sea el único espacio donde desarrollen su capacidad de jugar, crear, imaginar, fantasear, dominar sus pulsiones, y allí es donde deben intervenir los adultos y las instituciones. Como plantea Bloj (2019), debe haber un involucramiento y un sostén por parte del marco cultural e institucional. Son las instituciones y sus actores quienes deben tomar el relevo y acompañar. Los niños, niñas y adolescentes se inscriben en la cultura gracias a las operaciones parentales y, a la intervención de las instituciones, que producen un segundo momento filiatorio. Estas tienen la particularidad de marcar nuevos lugares simbólicos, referencias, lugares de pertenencia.

En esta dirección, también es destacable la importancia de la escuela como la institución por antonomasia, que debe estar a la vanguardia de la enseñanza del uso consciente, responsable y pedagógico de computadoras y/o celulares. Como afirma Bleichmar en la entrevista realizada por Carli (2003), la escuela es el lugar donde se constituye el colectivo social, donde se arma la relación inter pares, se articulan formas de valores, reciprocidades y lealtades. Esta es la gran ventaja que tiene la escuela frente a la computadora.

VI. REFLEXIONES FINALES

La subjetividad y la tecnología en los niños, niñas y adolescentes están estrechamente relacionadas y tienen un impacto significativo en su desarrollo. Si bien la tecnología puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje y la comunicación, también puede tener efectos negativos si se utiliza de manera excesiva o inapropiada. Por ello, es importante que los padres y educadores tengan en cuenta los riesgos y beneficios de la tecnología y fomenten un uso equilibrado y responsable, para evitar que el uso de éste recurso condicione al niño/a a términos de demandas y ofertas del mercado a tan temprana edad.

Así, el presente ensayo se propuso analizar el papel de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la constitución subjetiva del niño/a, siendo herramientas que actualmente abundan en nuestra cotidianidad. En primer lugar se describió, por un lado, el proceso de constitución del psiquismo y, por otro, el proceso de construcción de la subjetividad, destacando la importancia fundamental de la presencia e interacción con otros que esté dispuesto a auxiliar al niño/a siempre que lo necesite.

En segundo lugar, se profundizó en las instituciones productoras de subjetividad; la familia como primera filiación y la escuela como segunda filiación, es decir, la segunda institución que aloja al niño/a, y la primera fuera del entorno familiar primario. Allí se hizo hincapié en la función de la escuela desde su creación en la modernidad, y en contraposición con la era digital actual, globalizadora o postmoderna.

En los contextos actuales, la sociedad, las instituciones, han cambiado. Sin embargo, la escuela continúa sosteniendo su lugar central como productora de subjetividad y como organizador simbólico, porque una escuela que puede filiar, sostener y acompañar, subjetiviza, educando para un futuro mejor. Sin la escuela, se vuelve a la desigualdad y a la marginalidad. En cambio, tras la educación, se puede pensar otra vida, otro presente, otro destino. Además, en una cultura que fomenta la desigualdad y la exclusión, la escuela promueve valores de respeto al semejante, reconociendo sus derechos y los rasgos únicos, singulares, de cada uno.

En este lineamiento, siguiendo a Bloj (2019), las instituciones pueden expulsar o cobijar a aquellos niños, niñas y adolescentes. Por ello, es importante que cumplan con la función social de cobijo y apostar al sostenimiento de la humanización de las prácticas. No se puede negar la enorme responsabilidad que tienen los adultos en hacer lugar a esos procesos de subjetivación, reconociéndose en esa función filiatoria con estos niños/as y

jóvenes, y considerando el efecto que se puede tener sobre ellos. El ingreso escolar puede ser un cambio drástico para algunos niños o niñas; por ello es importante que los padres estén presentes, acompañen, se preocupen, miren su cuaderno, los ayuden con las tareas y se involucren en actividades escolares. Todo ello es tan importante como fue la alimentación durante el primer año de vida, porque la relación con pares y con adultos significativos se ordena en torno a estas dos grandes instituciones productoras de subjetividad: la escuela y la familia.

Por otra parte, la formación de lazos en la era digital ha experimentado cambios debido a la forma en que las personas se conectan y se relacionan. Las tecnologías han permitido a las personas comunicarse desde cualquier parte del mundo de manera inmediata. Sin embargo, este modo de interacción aleja el contacto humano directo, y, por ende, carecen de la riqueza emocional y la profundidad que otorgan elementos importantes, tales como los gestos, los movimientos, el tono de voz, y todo el repertorio que comprende la comunicación no verbal.

Si bien la tecnología es una herramienta valiosa para mantener la conexión con seres queridos a pesar de las barreras geográficas, así como para la salud y la educación, por ejemplo, en el contexto de pandemia. Es importante equilibrar su uso con formas

13

tradicionales de interacción, fomentando el contacto cara a cara, directo. De allí la importancia, por un lado, del entorno primario del niño/a, que es donde se toman las decisiones acerca de qué artefactos comprar, cuánto dinero destinar en internet, con qué objetivo, durante cuánto tiempo, y, por otro lado, de la escuela, para contribuir también a la enseñanza de su uso responsable, adecuado, regulado.

Como se sostuvo a lo largo del presente trabajo, las representaciones sobre niñez y adolescencia se modifican dependiendo de los diferentes momentos de la historia, y la subjetividad también es un producto histórico. Por ello, estamos en un tiempo de cambio de configuraciones subjetivas, que se nos presenta nuevo y particular. Sin embargo, la historia de cada niño/a es singular, y supone un punto de articulación entre lo histórico, lo contextual, lo individual, lo institucional. De este modo, el cuidado y acompañamiento a las infancias y adolescencias es necesario tanto en tiempos de generaciones anteriores como en los actuales.

Para concluir, frente al avance de la tecnología resulta fundamental que los niños y niñas dispongan de mayor tiempo por fuera de las tecnologías. El exceso de tecnología puede conducir al aislamiento social y, además, llegar a producir serias dificultades tanto en la construcción e incorporación de habilidades sociales, cognitivas y emocionales, como a trastornos graves de la subjetividad. En este sentido, es necesario encontrar un equilibrio saludable entre la tecnología y las formas tradicionales de interacción, ya que como fenómenos de la época son nuevos productores de subjetividad. Por ello, y haciendo hincapié en el eje de cuidados, los adultos, que también se encuentran atravesados por estos dispositivos, son quienes deben contener y acompañar la desconexión de las pantallas, alojar, escuchar, abrazar a ese niño o niña. Deben estar disponibles, que no es lo mismo que estar presentes. En lugar de recurrir a una imagen digital, deberían tener a su disposición un juguete, un libro para colorear, un peluche, y poder realizar actividades al aire libre o deportes. De esta manera, la música, el arte, los cuentos, la literatura, con la presencia y la mediación de los adultos, son herramientas que pueden suplir al medio tecnológico, dando lugar, así, a una mayor conexión corporal y, por ende, mayor desconexión de la pantalla. Los niños no pueden salvarse solos, el adulto debe intervenir y disminuir la “brecha digital”. En palabras de Janin Beatriz (2023):

Cuando estamos disponibles para escuchar y jugar, creamos algo nuevo. Porque el juego no sólo supone una recreación de situaciones vivenciales para el niño, sino que además es una creación y por lo tanto implica una modificación de sí mismo y del entorno. (párr. 16).

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bauman, S. (2003). "Introducción". "Capítulo 1". En: *Modernidad Líquida*. FCE
- Bleichmar, S. (1999). Entre la producción de subjetividad y la constitución del psiquismo. Revista el Ateneo Psicoanalítico (N° 2).
- Bleichmar, S. (2010). Capítulo 4: "Producción de subjetividad y constitución del psiquismo" y capítulo 5 "Acerca de la subjetividad". En *El desmantelamiento de la subjetividad: el estallido del yo* (pp. 33-62). Topia.
- Bleichmar, S. (2009). *Inteligencia y simbolización*. Paidós.
- Bleichmar, S. (2005). Capítulo 10 "Nuevas tecnologías, ¿nuevos modos de la subjetividad? Capítulo 11 "Límites y excesos del concepto de subjetividad en psicoanálisis". En *La subjetividad en riesgo: herramientas para el rescate* (pp. 79-85). Topia.
- Bloj, A. (2010). Intervenciones en Psicología Educativa, compilado. Laborde. Bloj, A. (2019). Autonomía progresiva y restitución de derechos. Inédito. Bloj, A (2021). Filiación y genealogía y transmisión. En *Filiación, Niñez y Género en Clave Interdisciplinaria*. Erreius.
- Bolis, N. (2010). Adolescentes y convivencia. Interrogantes sobre la transmisión en la práctica educativa. En Revista Novedades Educativas Año 22, N° 240/241. Bolwby, J. (1988). Conferencia 1. El cuidado de los niños. En *Una base segura*. Paidós.
- Carli, S. (2003). Entrevista a Bleichmar en "La educación y el psicoanálisis en la serie de las generaciones". Revista del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación. Año XI. N° 21
- Carli, S. (1999). Cap. 1: La infancia como construcción social en *De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad*. Santillana.
- En mente psicólogos ¿Cómo afecta la tecnología a los niños?
<https://enmentepsicologos.com/como-afecta-la-tecnologia-a-los-ninos/>
- Corea, C. y Lewkowicz, I. (2004). Cap. 1: Escuela y ciudadanía. En *Pedagogía del Aburrido: Escuelas destituidas, familias perplejas*. Paidós.

Deleuze, G. (1999). Post-scriptum sobre las sociedades de control. En: Gilles Deleuze. *Conversaciones*, Valencia: pre-textos. Traducción: José Luis Pardo. Di Rocco, J., Finocchiaro, J. y Oliver, M. (2018). La infancia actual, entre el jugar y el uso de la tecnología. X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2018.

<https://www.aacademica.org/000-122/686.pdf>

Foucault, M. (2002) Disciplina. En *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión*. Siglo XXI.

Franquelli, R. (2017). La teoría del Apego entre la perspectiva psicoanalítica y la psicología del Desarrollo. En *Neuropsicología profunda y Psicología del Desarrollo*. Homo Sapiens.

Freud, S. (1986). Tres ensayos de una teoría sexual. En *Obras Completas*, tomo VII. Amorrortu.

Freud, S. (1979). Más allá del Principio del Placer. En *Obras Completas*, Tomo XVIII. Amorrortu.

Freud, S. (1989). El malestar en la cultura. En *Obras Completas*, tomo XXI. Amorrortu.

Freud, S. (1950). Proyecto de psicología. En *Obras Completas*, Tomo I.

Amorrortu. Grimblat, S. (2004). *Violencia Blanca*. Paidós.

Grimblat, S. (2017). Panorama de la psicología en educación en <http://psicologiadigital.unr.edu.ar/?p=928>. Psicología Digital.

15

Janin, B. (2023). Vínculos, Historia Y Contexto En La Constitución Subjetiva. La Clínica Psicoanalítica Y El Posicionamiento Ético. <https://foruminfancias.com.ar/vinculos-historia-contexto-constitucion-subjetiva-posicionamiento-etico-janin/2/>

Levin, E. (2006). ¿Hacia una infancia virtual?: la imagen corporal sin cuerpo. Nueva Visión.

Levin, E. (2008). La imagen corporal sin cuerpo: angustia, motricidad e infancia. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, pp. 91-112.

Levin, E. (2008). La dimensión desconocida de la infancia: el juego en el diagnóstico (Vol. 56). Noveduc

Lewkowicz, I. (2004). Pensar sin estado. La subjetividad en la era de la fluidez. Paidós.

Lewkowicz, I. (2008). Frágil el niño, frágil el adulto.

<https://www.pagina12.com.ar/diario/psicologia/9-43161-2004-11-04.html> Meireu, P. (2008). Charla abierta: "educar en la incertidumbre". En *Revista El monitor de la Educación*. N° 9. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología.

Oroquieta, N. (2005). Breves nociones sobre el primer año de vida. *Psicomotricidad en Cuadernos de Psicofisiología, Desarrollo Temprano*, año 2, número 1. Patru, M. y Khvilon, E. (2002). Las Tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente: guía de planificación. <https://unesdoc.unesco.org/>.

Pérez Rivera, C. (2016). Uso y abuso de las tecnologías en niños y adolescentes. Factores de protección. <https://psicopedia.org/5234/uso-y-abuso-de-la-tecnologia-en-ninos-y-adolescentes/>

Petit, Cristina (2014). Las tecnologías estructuran la subjetividad y la identidad de las personas. <https://comercioyjusticia.info/mundopsy/las-tecnologias-estructuran-la-subjetividad-y-la-identidad-de-las-personas/>

Rascován, S. (2013). *Entre adolescentes y adultos en la escuela*. Paidós. Ruggeroni,

- C. (2002). Los niños y las tecnologías de la información. *PsychNologyJournal*.
- Sibilia, P. (2012). *¿Redes o paredes? La escuela en tiempos de dispersión*. Tinta fresca.
- Skliar, C. (2020). Un mundo en estado de excepción no puede pedirle a la educación normalidad. <https://www.flacso.org.ar/noticias/entrevista-realizada-a-carlos-skliar/> Terrasa, S. y Peralta, O. (2024). Dos especialistas del CONICET analizan pros y contras de la exposición de las infancias a las pantallas. <https://www.conicet.gov.ar/dos-especialistas-del-conicet-analizan-pros-y-contras-de-la-exposicion-de-las-infancias-a-las-pantallas/>
- Tiramonti, G. (2006). *La escuela, de la modernidad a la globalización*. Mimeo.
- UNESCO, (1998). Informe mundial sobre la educación: los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000111912> UNESCO (2023). Infancias frente a las pantallas: el rol de la tecnología en la educación. <https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/es/portal/infancias-frente-las-pantallas-el-rol-de-la-tecnologia-en-la-educacion>
- Volnovich, J. C. (2008). Conectados ¿en soledad? en Revista Imago Agenda. Letra Viva.
- Volnovich, J.C. (2014). ¿Qué lugar ocupan los videojuegos en el psicoanálisis con niños? En Revista Actualidad Psicológica N° 427.
- Winnicott, D. (1993). Cap. 4: EL JUEGO: actividad creadora y búsqueda de la persona; y cap. 5: La creatividad y sus orígenes. En *Realidad y juego* (pp- 79-116). Gedisa.