

GENERACIÓN ALGORITMO: LA ILUSIÓN DEL PARAÍSO DE UNA VIDA PIXELADA¹

Juan Vasen*

Forum Infancias. Argentina

Resumen

La invasión prácticamente sin filtro de los algoritmos y el marketing en la vida cotidiana de los chicos y jóvenes de hoy hace que estemos pasando de una infancia basada en el juego a una infancia basada en el teléfono, con todo lo que el teléfono o las pantallas introducen casi como interferencia en los procesos de juego y en los modos de lazo social. Advertir el impacto, mensurar sus consecuencias y desarrollar estrategias para intentar neutralizar y abrir caminos alternativos para la expresión lúdica y simbólica de nuestras infancias es una tarea a la que no podemos renunciar.

Palabras clave: algoritmos; juego; riesgos de la tecnología; estrategias subjetivantes.

ALGORITHM GENERATION: THE ILLUSION OF THE PARADISE OF A PIXELATED LIFE

Abstract

The virtually unfiltered invasion of algorithms and marketing into the daily lives of today's children and young people is causing us to move from a play-based childhood to a telephone-based childhood, with everything that phones and screens introduce as an almost intrusive intervention into play processes and social ties. Recognizing the impact, measuring its consequences, and developing strategies to neutralize and open alternative avenues for the playful and symbolic expression of our childhoods is a task we cannot renounce.

Keywords: algorithms; play; risks of technology; subjectivizing strategies.

GÉNÉRATION ALGORITHME: L'ILLUSION DU PARADIS D'UNE VIE PIXELISÉE

¹ Este artículo es un extracto del nuevo libro en prensa *Generación algoritmo*. Noveduc, 2025.

* Psicoanalista especialista en psiquiatría infanto juvenil. Ex residente y Jefe de residentes del hospital de niños Ricardo Gutiérrez. Ex residente de farmacología y ex médico de planta del hospital Carolina Tobar García donde desempeñó diversas jefaturas. Fue cofundador y ex coordinador del programa Cuidando y Secretario General del Forum Infancias; actualmente forma parte de su Consejo Asesor. Es autor de numerosos libros. juanvasen@gmail.com

Résumé

L'invasion pratiquement sans filtre des algorithmes et du marketing dans la vie quotidienne des enfants et des jeunes d'aujourd'hui signifie que nous passons d'une enfance basée sur le jeu à une enfance basée sur le téléphone, avec tout ce que les téléphones et les écrans introduisent presque comme une interférence dans les processus de jeu et les liens sociaux. Reconnaître l'impact, mesurer ses conséquences et développer des stratégies pour tenter de neutraliser et d'ouvrir des voies alternatives à l'expression ludique et symbolique de notre enfance est une tâche à laquelle nous ne pouvons pas renoncer.

Mots clés: algorithmes; jeu; risques de la technologie; stratégies subjectivisantes.

GERAÇÃO ALGORITMOS: A ILUSÃO DO PARAÍSO DE UMA VIDA PIXELADA

Resumo

A invasão praticamente sem filtros de algoritmos e marketing na vida diária das crianças e jovens de hoje significa que estamos passando de uma infância baseada em brincadeiras para uma infância baseada no celular, com tudo o que os celulares e telas introduzem quase como uma interferência nos processos de brincadeira e vínculo social. Reconhecer o impacto, mensurar suas consequências e desenvolver estratégias para tentar neutralizar e abrir caminhos alternativos para a expressão lúdica e simbólica de nossas infâncias é uma tarefa da qual não podemos renunciar.

Palavras-chave: algoritmos; jogo; riscos da tecnologia; estratégias de subjetivação.

*Cuando uno se desliza sobre hielo quebradizo,
la única salvación está en la velocidad.*

Milton

Y en el suelo quebradizo de nuestra época, en relación con las infancias la velocidad se convierte en precocidad. En precocidad del consumo y en precocidad de la intrusión de la tecnología en las vidas de todos los días de prácticamente todas las infancias. Y consecuentemente en la precocidad de la exposición.

En una escena de la serie *El maestro y la música azul* (Netflix. 2023)² asistimos a la presentación en sociedad de la hijita de Orestis y Nora. Vienen varias parejas amigas de la

² *El maestro y la música azul*. Serie Netflix: Allí se menciona a los *Los nuevos bárbaros*. El comentario crítico se refiere a la falta de una educación letrada que hoy priva a los jóvenes de un derecho crucial: elegir una tradición desde la cual pensarse a sí mismos.

madre que estaba en un serio conflicto con el papá por muchas diferencias amorosas, pero también sociales y de criterio. La bebé está en una cuna y se acercan varias amigas y amigos a sacarle fotos con sus teléfonos. Mientras tanto uno de los invitados dice que encuentra como algo extraordinario la ayuda que los celulares y las *tablets* brindan a la educación de sus hijos porque de esa manera ellos están todo el tiempo entretenidos y dejan mucho más tiempo libre a sus padres. Al oírlo Orestis reflexiona respecto a que estas personas amigas de su esposa, son lo que él llama los *nuevos bárbaros*. Y le preocupa que ahora están todos alrededor de su hijita. La escena es impactante porque los y las amigas descargan sobre la bebé una cantidad impresionante de disparos fotográficos en un *in crescendo* hasta que Orestis afligido lanza un grito, tan estridente como angustioso, que paraliza a los invitados. Detenida la disparatada "sesión de fotos" el papá alza a su hija visiblemente incómodo y molesto diciendo que es muy pequeña y que le hace mal tanta gente a su alrededor. Y abruptamente la lleva a su dormitorio para hacerla a dormir. Ante esa salida los *nuevos bárbaros* comentan: "No sacamos tantas fotos...". Hasta que otro de ellos, algo más lúcido, dice: "Y, bueno, fueron más de cincuenta".

La vida se pixela desde muy temprano.

Respecto a los nuevos bárbaros escuchemos a Doris Lessing: días atrás, al aceptar el Premio Príncipe de Asturias para las Letras, la escritora británica Doris Lessing pronunció un discurso notable. Entre otras cosas, dijo: "Erase una vez un tiempo -y parece ya muy lejano-, en el que existía una figura respetada, la persona culta. Hoy hay un nuevo tipo de persona culta, que pasa por el colegio y la Universidad durante veinte, veinticinco años, que sabe todo sobre una materia -la informática, el derecho, la economía, la política-, pero que no sabe nada de otras cosas; nada de literatura, arte, historia, y quizá se le oiga preguntar: Pero, entonces, ¿qué fue el Renacimiento?, o ¿qué fue la Revolución Francesa? Hasta hace cincuenta años, a alguien así se lo habría considerado un bárbaro. Haber recibido una educación sin nada de la antigua base humanista: imposible. Llamarse culto sin un fondo de lectura: imposible". Y prosigue: "Representa una pequeña ironía de la situación actual que gran parte de la crítica a la cultura antigua se haga en nombre del elitismo. Sin embargo, lo que ocurre es que en todas partes existen cotos, pequeños grupos de lectores de antaño,

y resulta fácil imaginar a uno de los *nuevos bárbaros* entrando por casualidad en una biblioteca de las de antes, con toda su riqueza y variedad, y dándose cuenta de pronto de todo lo que se ha perdido, de todo de lo que -él o ella- ha sido privado”. “Ese es el problema central de nuestra cultura: el haber ido olvidando la responsabilidad de transmitir a las jóvenes generaciones el rico patrimonio de ideas y de obras que el hombre ha concebido durante su turbulenta historia. El habitar el instante y vivir en un presente sin raíces es uno de los rasgos centrales de nuestro tiempo. En realidad, privamos a los jóvenes de esa herencia a la que tienen un derecho ganado por el simple hecho de ser humanos”. (*La Nación*, 2020).

En la misma serie griega otra de las protagonistas tiene una vida personal llena de contradicciones y padeceres. Se propone entonces hacerse *influencer* y, como tal, vende una cantidad de sugerencias y consejos dietéticos y cosméticos que rayan lo grotesco. Cuando después de varias emisiones de sus videos alguien le hace notar que lo que está haciendo es bastante absurdo ella confiesa muy apenada que lo que estaba buscando era recibir un poco de atención porque se siente muy sola. Sin red. Y que la vida en el mundo virtual que ella intenta crear podría ser, en su opinión, mucho más agradable que la real.

En la serie *Malas Influencias* se presenta la vida de niñas y niños *influenciados* por sus padres para convertirse en *influencers*. Es que la vida real no es fácil ni para quienes están incorporados al mundo del consumo ni para quienes están excluidos de él y quedan “con la ñata contra el vidrio”. Es por eso que la vida pixelada de los *influencers* de las redes sociales puede traer emoción e inspiración a las vidas de las y los niños y adolescentes. Y como el diseño de cada presentación está cuidadosamente guionado para que compartir las experiencias en línea con escenarios, ensayos y, a menudo, espontaneidad, sea muy atractivo. La vida en pantalla se convierte en un trabajo de 9 a 11 horas. Pero la recompensa en dinero para sus padres y auspiciantes y en popularidad y autoestima para los jóvenes actores se torna adictiva. *Ese mismo atractivo aminora la posibilidad de pensar críticamente sobre lo que están haciendo y viendo.*

El capítulo *Nosedive*, (Caída en picada) de la serie *Black Mirror* (2016), nos presenta un mundo en donde todas las personas disponen de la posibilidad de evaluar con estrellitas, al estilo de las que se utilizan para evaluar los servicios de un hotel, a las personas, su interacción, funcionamiento y su eficacia con un puntaje que se le otorga a través del teléfono celular. La protagonista va a tomar un café a un bar donde ve circular a otras personas que tienen altísimos puntajes. Hay que hacer notar que esos puntajes les posibilitan el acceso a determinados lugares y actividades que, a los que quienes tienen bajos puntajes, no les es posible acceder. Es un mundo más de castas que de clases sociales separadas por esas evaluaciones que resultan tremendamente discriminadoras y curiosamente realizadas no por un poder superior sino por los semejantes.

Ella pide un café con una galleta, puntúa al vendedor que se lo ha preparado y toma fotos de su desayuno las que sube de inmediato a las redes mostrando lo feliz que se siente de estar en ese mundo perfecto y lo delicioso de su desayuno. Pero al momento de probar el café y la galleta hace un gesto de desagrado importante. Su vida pixelada, la que ella alimenta en el universo virtual de las redes, esa vida paradisíaca resulta obviamente una mascarada que oculta sus dificultades y desagradados para con el mundo real.

Eric Sadin (2024) cuestiona cómo hemos pasado de tener una relación protésica con la tecnología que, en lugar de ser un aporte, un instrumento ha pasado a conformar un vínculo existencial en donde parecería que *la savia y la consistencia vital de la existencia está cada vez más del otro lado de la pantalla* generando una autosuficiencia esquizoide y aislada *fuentes de frustraciones insoportables* cuando hay que habitar el campo de lo real. El habla de una “*vida espectral*”. Porque la savia se mudó al otro lado de la pantalla.

Dice que cuando nace la primera versión del iPhone la considera de una gran utilidad, pero la feroz incorporación de aplicaciones motorizadas por el marketing produjo un cambio extraordinario en el tiempo la naturaleza del tiempo dedicado a utilizar un teléfono celular. De ser un instrumento pasó a ser un espacio de lucha entre plataformas a través de las cuales competían las empresas para ver quién era capaz de mantener la atención de los usuarios durante más tiempo (Kemp, 2019).

Fugarse a la fantasía no es algo novedoso sino una dimensión humana que está presente desde hace siglos y reflejada en la literatura y el cine de muchas maneras, pero nunca como hoy; a partir de lo que se ha llamado el *Metaverso* se ha desarrollado la posibilidad de generar una vida pixelada en la que habitan avatares como réplicas de las personas reales. El primer producto se llamó *Second Life* y en ese escenario la vida se resuelve no sólo a través de habilidades y pericias técnicas como ocurre con los videojuegos de supervivencia sino que intenta acortar distancias con las complejidades de la interacción humana y la vida social real.

Hemos subrayado como esto impacta hoy de lleno en las infancias porque desde muy pequeños los niños y niñas son se constituyen como usuarios y consumidores de tecnología embarcados en buena medida en una vía fantaseada que se choca, a veces dolorosamente con algunos rigores de la cotidianeidad. O promueve, como ocurre en algunos juegos *on line*, retos que son agresivos o agraviantes para los otros participantes naturalizando la discriminación y el destrato.

Años atrás era la televisión la principal vía de llegada de las publicidades. Y en comparación con la situación actual era posible algún *filtrado* por parte de los padres de los programas que veían sus hijos. La TV tiene horarios y lugares y, a diferencia de la soledad en la que se consumen las pantallas de celulares y tabletas, se ve en familia muchas veces. Y esto escapa de una manera muy importante de las posibilidades de filtro adulto.

Malena, a sus 14 años, quería conversar y conocer gente desconocida y para ello se lanzaba temerariamente a vincularse y también exhibirse en redes donde había personajes que ella no podía valorar y de repente se encontraba envuelta en situaciones que tampoco podía manejar. La necesidad, deseo y también compulsión a veces de *exhi-vivir* lleva a la *exhibición* y a una *exposición* alimentada por su mismo (y valioso) espíritu de aventura. Pero que en un espacio sin bordes y sin red como las redes puede llevar a situaciones que pudieran ser altamente nocivas.

El film *La hija de Ryan* (1970) transcurría en Irlanda en 1916. Rosy decepcionada de su matrimonio y siendo una joven muy apasionada y romántica acaba enamorándose de un oficial inglés con el que se ve en secreto. Un momento previo a la concreción de su romance clandestino ella camina por una bellísima pradera muy angustiada y mira al cielo y le pregunta a Dios: “¿Sólo hay esto?, ¿no hay nada más que esto?”.

Creo que en las redes ofrecen esa vida pixelada que es más que *esto* para los chicos y jóvenes que se zambullen allí. A Bernard Shaw se le atribuye la frase: “Has construido castillos en el aire y ahí es donde deben estar. Ahora debes ponerle cimientos”. Si en cambio la vida se encierra sobre los píxeles ocurre lo que César Hazaki define con el término *claustrofilia*, es decir la tendencia al repliegue sobre el mundo virtual. Él intenta una mirada un poco menos benevolente que la de los *nuevos bárbaros* que podrían definirse como seres asimilados acriticamente y sin fricciones (Bezos dixit) al mundo de la virtualidad. Dice: “Algunos pregonan que los niños adolescentes de hoy habitan armoniosamente lo digital. Aquí habría aquí desmentir esa ilusión de armonía. Debemos insistir en analizar los costos que tienen los encuentros con otros devenidos en la supuesta comodidad del contacto por las prótesis comunicativas”. Y agrega una metáfora bastante freudiana: “La existencia de la placenta mediática nos lleva al desvalimiento disfrazado de comodidad, la proliferación de enfermedades, cada vez más tentativa de suicidios entre los jóvenes y los niños, el Viagra como pastilla imprescindible para tener relaciones sexuales entre los jóvenes, el enorme aumento del consumo de anfetaminas para mejorar el rendimiento entre los estudiantes de las más importantes universidades mundiales, la obesidad infantil, la epidemia de los opiáceos que dejó más de 500.000 muertos en Estados Unidos, los feminicidios, etc. Todo lo anterior desmiente al rey paseando vestido con un traje de oro. Por el contrario, el rey está desnudo y debemos mostrarlo tal cual es”. Como muestra de un sin número de situaciones similares señala la manipulación de niños y jóvenes por páginas como la Ballena Azul (Hazaki, C., 2019) con su incitación al suicidio. O el *chroming* un desafío que se hizo viral donde la competencia proponía inhalar la mayor cantidad de desodorante, un desafío que conduce a la muerte y demuestra cómo el vacío campea en la hiper conectividad. Lo anterior no son más que algunas muestras del

malestar profundo en que se desarrolló en la vida en la cultura actual. Como vemos la llamada comodidad es la *claustrofilia como modo de vida*.

Esa claustrofilia ama la representación pixelada de las cosas y la vida. Pero esquiva la contundencia (que se disimula) de las cosas reales. Trata de conjurar su presencia a través del pixelado. Han describe en su libro *No-cosas* (2021) que si el mundo se convirtiera en un magma de datos y pixeles no podríamos *entablar relación* con él. Porque un objeto disponible, un objeto así reformateado “no es un *tú* sino un *eso*. La ausencia de relación y apego conduce a un serio empobrecimiento del mundo”.

Y entonces se aproxima a nuestras preocupaciones: “La consecuencia de la marea de objetos digitales en particular es una *pérdida del mundo*. La pantalla es muy pobre en mundo y realidad. Sin nada enfrente, sin un *tú*, solo damos vueltas alrededor de nosotros mismos. La depresión no es sino una exacerbación patológica de la sensación de pobreza del mundo. La digitalización ha contribuido a su propagación. Las infosferas intensifican nuestro egocentrismo. Todo lo sometemos a nuestras necesidades”. Y concluye con una propuesta que coincide con el modo en que pienso que es posible una revitalización de la subjetividad. Y que supone devolver a las cosas su espesor poético. Y que en esa demora de reconocimiento una revitalización se torna posible. Él dice: “Sólo una reanimación de lo otro podría liberarnos de la pobreza del mundo”. Y esa reanimación supone el reconocimiento de una alteridad en relación con la cual lo *esencial no es conocer si no volver a desconocer*.

Actualmente la *edad de las cosas* que arrancó con un nombre tan contundente como *edad de piedra* parece estar terminando. Los objetos y relaciones se virtualizan, es decir se desmaterializan, pierden presencia.

En esta *era del imperialismo tecnológico* la información constituye una forma intensificada de capitalismo, pero a diferencia del capitalismo industrial convierte también lo inmaterial en mercancía. La vida misma toma forma de mercancía, se comercializan muchas relaciones humanas y los medios sociales explotan completamente la comunicación.

El capitalismo de la información está conquistando todos los rincones de nuestra vida y es más de nuestra alma. En su *batalla cultural* los afectos humanos podrían ser sustituidos por valoraciones o *likes*, los amigos contarían sólo en números y la cultura estaría completamente al servicio de la mercancía. Esa comercialización y mercantilización total de la cultura tiene por efectos potenciales la destrucción de la comunidad. Los *Community Managers* pueden pretender generar comunidad desde las plataformas digitales, pero la comunidad como mercancía termina siendo el final de una verdadera comunidad.

El celular: objeto narcisista (o autista) y tótem religioso

En una desopilante filmación llamada *Helping Hands* un conjunto de acompañantes con guantes blancos sostienen todo el tiempo los teléfonos de personas que realizan distintas actividades a los fines de que no pierdan nada de lo que ocurre en las redes. Y es así como los ayudan a cruzar la calle para evitar que sean atropellados mientras ellos miran la pantalla, hamacan a sus hijos en la plaza, los acompañan cuando toman helado. Finalmente los suplantán como pareja hasta en la intimidad sexual mientras ellos continúan mirando las pantallas.

Tute, el genial humorista, haciendo gala de una gran intuición dibuja a Rubén uno de sus personajes favoritos mirando su teléfono celular mientras un globo de texto dice: *Yo estoy aquí*. Algo que podría traducirse en *yo soy aquí* o sea *soy aquí en mi teléfono*.

Al celular lo llevamos a todas partes. Han (2021) dice que la ventana digital diluye la realidad al convertirla en información. Entonces no hay contacto con las cosas, no hay presencia de las cosas, no hay latidos materiales de las cosas. “*El Smart Phone irrealiza el mundo*”.

La relación que tenemos con el celular puede asemejarse a una relación religiosa. Para Han es como el devocionario del régimen liberal, sería como un aparato de sumisión. Y para él se asemeja a un *rosario*.

Es lo mismo que dice Florencio Nocetti (2024) refiriéndose al celular en su conferencia *Subjetividades no humanas*: "Para mí es mucho más rosario que pinza. En mi modo de vincularme con él no tiene una limitación en un espacio-tiempo dado. No tiene una función característica, le sigo llamando *teléfono* pero lo uso en todo el espacio, lo uso para conseguir comida, lo uso para preparar un examen, lo uso para discutir en una clase, lo uso para sacar fotos, lo uso para ver películas... *Esto quiere decir que no es una herramienta*. En la jerga de Turing es una máquina universal. ¿A qué se parece? Y, al rosario de mi tía abuela. Lo tenía siempre con ella y si vos le preguntabas ¿para qué sirve? Te respondía: "Sirve para conseguir novio y para aprobar exámenes". Y Han agrega que *like* es como el *amén* digital. Tenemos un nuevo dios y una nueva religión. Del marketing, el dataísmo y los algoritmos.

Han se interna en terreno psicoanalítico y establece una comparación y una contraposición entre el celular, el objeto transicional y el objeto autista. Dice que el objeto transicional es una posesión que tiene vida propia que es una alteridad para el niño con el cual establece un diálogo y una relación. Y ese peluche no es necesariamente estimulante sino más bien soporte de las fantasías. Es blando y alojado. En cambio, el objeto autista es duro porque su dureza "permite al niño sentir mediante la manipulación y la presión no tanto el objeto como a sí mismo. Es por eso que los objetos autistas *carecen de la dimensión de otredad (...)*. *La similitud entre el smartphone y los objetos autistas salta a la vista*. A diferencia del objeto transicional el Smart Phone es duro. El Smart Phone no es un oso de peluche digital más bien es un objeto narcisista y autista en el que uno no siente a otros sino ante todo a sí mismo. Como resultado también destruye la empatía. Con el Smart Phone nos retiramos a una esfera narcisista protegida de los imponderables del otro, hace que la otra persona esté disponible y transformarla en objeto. Y esa desaparición del otro *es la razón ontológica por la que el smartphone hace que nos sentamos solos*.

Pero no sólo eso. Hay muchos estudios que determinan por ejemplo que el 17% de los padres de norteamericanos declaran a menudo que se distrae con el teléfono cuando están pasando un rato con sus hijos mientras que otros 52% dice que se distraen a veces los celulares son especialmente eficaces para intervenir en el vínculo entre ambos con el

sonido de las interrupciones de las constantes de las notificaciones algunos padres atienden más a sus teléfonos celulares que a sus hijos incluso cuando están jugando juntos incluso cuando lo sacan a pasear en un carrito incluso cuando los amamantan.

Empezar a hablar es siempre un lazo con otro *porque el lenguaje no está en ningún gen*. El lenguaje no tiene que ser la expresión de ninguna carga genética porque el lenguaje es exterior a nosotros cuando llegamos al mundo y *requiere una tarea de apropiación*. Y esa tarea de apropiación está mediada por otros, los padres habitualmente. Y si esa tarea de apropiación queda interferida, a veces desplazada, o reemplazada por la interacción con pantallas tenemos como resultados chicos que hablan en neutro, chicos que hablan con tonos que no son ni la prosodia ni la tonada ni los acentos que tienen sus padres.

La mamá de un pacientito que tuvo serias dificultades para apropiarse del lenguaje llegó a la consulta a los cuatro años, dos años después de la pandemia. Su hijito tenía muchas limitaciones simbólicas. Y ella reconocía con gran dolor y angustia que durante los primeros meses de vida de su bebé ella, en plena pandemia, trabajaba en forma virtual y remota y estaba varias horas al día ante la computadora con su bebé apoyado en ella pero sin hablarle, sin mirarlo solo calmándolo lo imprescindible para poder continuar con su tarea.

“Si a eso agregamos a los adolescentes que pasan en promedio más de 20 horas semanales en las redes sociales creando contenidos o consumiéndolos, es ese tiempo el que ya no disponen para actuar presencialmente con amigos (...) esto ocurre casi casi como *un trabajo para no perderse algo o para no quedar marginados*. El FOMO (fear of missing out) que es el miedo a perderse algo o a quedarse fuera de una experiencia compartida es una enorme fuente de ansiedad”. (Rideout, V., 2015).

Dice Haidt en su libro *La Generación Ansiosa* que al final se configuran hábitos mecánicos que crean vínculos superficiales porque son asincrónicos y son públicos a diferencia de una conversación cara cara o de una llamada privada sea de audio o de video. Y finalmente Haidt remata diciendo que “las interacciones son incorpóreas (cuando son vía pantalla), no se utilizan apenas músculos aparte de los dedos para deslizar y teclear. Somos criaturas físicas corpóreas que hemos evolucionado para usar nuestras manos nuestras expresiones

faciales y los movimientos de la cabeza como canales de comunicación para responder en tiempo real a los movimientos similares de nuestros interlocutores en cambio lo que está aprendiendo la generación Z es elegir emojis”. Según él hemos pasado de una infancia basada en el juego a una infancia basada en el teléfono. (Haidt, J., 2025).

A nivel presidencial

En la apertura del Congreso Futuro, Gabriel Boric reflexionó sobre los riesgos de la hiperconexión digital, la influencia de las grandes fortunas en las democracias y la necesidad de un debate ético sobre los avances tecnológicos.

En su alocución delante de sus ministros planteó la necesidad de incorporar inteligencia artificial y tecnología a la vida cotidiana. Pero a la vez la necesidad de poner ciertos límites al atrapamiento que los teléfonos celulares promueven. Y es así que en ese mismo discurso señala y “reta” a sus ministros sentados en primera fila por estar consultando el celular constantemente mientras él hablaba.

Tras su discurso el mandatario indicó que ante la llegada de su primer hijo, prefirió iniciar la transición hacia un “dumbphone”. O sea, un teléfono que no tiene acceso a redes.

“Dentro de poco tiempo más voy a tener la suerte, la alegría, de ser padre y una de las decisiones que tomé es empezar una transición tecnológica”, dijo el líder de Chile.

“No se trata de volver al pasado y negar la tecnología, sino de buscar maneras de relacionarnos sanamente con nuestro entorno y utilizar la tecnología para mejorar nuestra calidad de vida”, reflexionó.

“Esto me permite mantener una relación más consciente con el entorno y evitar las distracciones constantes que trae la hiperconectividad”, explicó. Esta revelación formó parte de una reflexión más amplia sobre cómo la tecnología afecta la felicidad, las democracias y la convivencia social” (La Nación, 13/01/2025).

Lo propio del Smart Phone y más ampliamente de la digitalización de nuestras existencias es que dio lugar a dos fenómenos nodales: primero, un retroceso de la necesidad de los demás. Parece autonomía, y en algún caso lo es. Pero genera más repliegue y autistización que verdadera autonomía. Y segundo, una instrumentalización más o menos manifiesta de los otros objetualizados. De ahí una autosuficiencia insensible en la que es como si se borrara el otro corporal de nuestro paisaje.

La digitalización trata obviamente de los dígitos o sea de los datos numéricos y ese *dataísmo* es lo que aparece como una nueva filosofía de vida pletórica de información y destructora de narración. En la transformación del ciudadano en consumidor precoz se reformula ese *inconsciente digital* modificando predominancias y así queda desplazado el *Ideal del yo* que sostiene al ciudadano en temporalidades que incluyen la espera incluyen las metas y los proyectos a mediano o largo plazo, que incluyen la idea de trascendencia en otros y con los otros. Ese Ideal de yo es bastante analógico mientras tanto su rival hoy, el *Yo ideal* narcisista se organiza a partir de la preminencia de la demanda del goce de lo inmediato. Es más especular e imaginario y como tal se desliga de aquellas dimensiones simbólicas es decir los límites, es decir la construcción de una ética en donde la sensibilidad por la alteridad predomine. El espejo digital de la pantalla sin contrapesos erosiona lazos y sensibilidades.

Transferencia pixelada

Oscar Wilde tiene varias frases famosas. Una de ellas es: *El hombre nunca es sincero cuando interpreta su propio personaje. Denle una máscara y te dirá la verdad.* De él me agarro para cerrar este capítulo sin dejar de considerar que la vida pixelada *puede ser intervenida de manera subjetivante* en un espacio terapéutico. Alba tiene 12 años y ya es una experta en tecnología. Su vida afectiva es bastante inestable, sufre de intensos celos de su hermano, rivaliza fuertemente con sus pares, pasa de momentos de angustia a otros de buen humor con rapidez. Más allá de consideraciones diagnósticas es muy difícil lograr que entable una conversación mínima sobre lo que le pasa. Pero a través de un jueguito virtual ha construido un avatar de ella y, a mi pedido, uno mío. Entonces desde ese

escenario podemos interactuar frente unos “chicos” que la hostigan. Su avatar escucha las reflexiones y sugerencias del mío con atención y encuentra recursos para enfrentar y resolver airoosamente la situación.

Tal vez sea cierto que se trata de una transferencia que además de *pixelada* es *platónica* ya que se le atribuye al filósofo griego decir que se conoce más a una persona jugando una hora con ella que en un año de conversación.

Y perdernos del juego sería como desconocernos.

Recibido: 17/05/2025

Aprobado:17/05/2025

Bibliografía

Black Mirror (2016). *Nosedive*. Capítulo 1. Tercera Temporada. Netflix.

Boric, G. (2024). Discurso. En *Diario La Nación* (13/01/2025).

Haidt, J. (2025). *La sociedad Ansiosa*. Buenos Aires: Paidós.

Han, B.C. (2021). *No-Cosas. Quiebres del mundo de hoy*. Buenos Aires: Taurus.

Hazaki, C. (2019). *Modo Cyborg. Topía*. Buenos Aires.

Lean, D. (1970). *La hija de Ryan*. Film Reino Unido.

Lessing, D. (2001). Los Nuevos Bárbaros. En *Diario La Nación*, 2 /12/2001.

Nocetti, F. *Subjetividad e inteligencias no humanas*. Conferencia *Psique Salud Mental*. Disponible en YouTube. Agosto 2024.

Rideout, V. (2015). Media use US byTweens And Teenss in America. ICP SR 20 21.

Sadin, E. (2024). *La Vida Espectral*. Caja Negra.

Wilde, O. (2009). *El Retrato de Dorian Grey*. No-Books.