

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y LA CONSTITUCIÓN SUBJETIVA

Beatriz Janin*

Carrera de Especialización en Psicología Clínica Infantil
Carrera de Especialización en Psicoanálisis con Adolescentes
Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales
Buenos Aires. Argentina

Resumen

Reflexionar sobre las nuevas tecnologías y su impacto en la constitución subjetiva de niñas, niños y adolescentes es imprescindible en estos tiempos.

En este artículo se reflexiona sobre las dificultades en el lenguaje y en la motricidad ya en la primera infancia, ligadas al predominio de lo visual sobre lo auditivo, la ausencia de los adultos y la pasividad en la que quedan niñas y niños ubicados mucho tiempo frente a pantallas, lo que no les permite explorar el mundo, jugar ni conectarse con otros. Se resalta la importancia de los cuentos, relatos y del juego simbólico en la estructuración psíquica. Así también, se plantea la estimulación del consumo, las dificultades en la expresión de las emociones y la exposición de la intimidad, clara tanto en la niñez como en la adolescencia.

Por último, se desarrollan algunas ideas en relación a la inteligencia artificial y a sus posibles consecuencias respecto a la inteligencia humana.

Palabras claves: primera infancia, niñez, adolescencia, pantallas, lenguaje, motricidad, juego, intimidad, nuevas tecnologías, inteligencia artificial.

* Licenciada en Psicología. Directora de la Carrera de Especialización en Psicología clínica infantil con orientación en Psicoanálisis y Carrera de Especialización en Psicoanálisis con Adolescentes de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (en convenio con la Asociación de Psicólogos de Buenos Aires). Investigadora. Profesora en seminarios de diferentes universidades, hospitales y centros de salud de Argentina y España. Ha escrito numerosos artículos sobre psicoanálisis con niños y adolescentes en revistas especializadas de Argentina, España, Francia, Brasil, Uruguay e Italia. Autora de los libros *Niños desatentos e hiperactivos* (2007), *El sufrimiento psíquico en los niños* (2011), *Intervenciones en la clínica psicoanalítica con niños* (2013), *Infancias y adolescencias patologizadas* (2018). Co-autora y compiladora del libro *Marcas en el cuerpo* (2009). E-mail: beatrizjanin@gmail.com

NEW TECHNOLOGIES AND SUBJECTIVE CONSTITUTION

Summary

Reflecting on new technologies and their impact on the subjective constitution of girls, boys, and adolescents is essential in these times.

In this article, reflection is made on difficulties in language and in motor skills already in early childhood, linked to the predominance of the visual over the auditory, the absence of adults, and the passivity in which girls and boys remain for long periods in front of screens, which does not allow them to explore the world, play, or connect with others. The importance of stories, narratives, and symbolic play in psychic structuring is highlighted. Likewise, the stimulation of consumption, the difficulties in the expression of emotions, and the exposure of intimacy—clear both in childhood and in adolescence—are raised.

Finally, some ideas are developed in relation to artificial intelligence and its possible consequences regarding human intelligence.

Keywords: early childhood, childhood, adolescence, screens, language, motor skills, play, intimacy, new technologies, artificial intelligence.

NOUVELLES TECHNOLOGIES ET CONSTITUTION SUBJECTIVE

Résumé

Il est indispensable de réfléchir sur les nouvelles technologies et leur impact sur la constitution subjective des enfants et des adolescents.

Cet article réfléchit sur les difficultés dans le langage et dans la motricité dès la petite enfance, liées à la prédominance du visuel sur l'auditif, l'absence des adultes et la passivité dans laquelle restent des filles et des garçons placés trop longtemps devant des écrans, ce qui ne leur permet pas d'explorer le monde, de jouer ou de se connecter avec les autres. L'importance des contes, des récits et du jeu symbolique dans la structuration psychique est soulignée. Il en va de même pour la stimulation de la consommation, les difficultés d'expression des émotions et l'exposition à l'intimité qui sont évidentes aussi bien dans l'enfance que dans l'adolescence.

Enfin, quelques idées sont développées en ce qui concerne l'intelligence artificielle et ses conséquences possibles par rapport à l'intelligence humaine.

Mots-clés: petite enfance, enfance, adolescence, écrans, langage, motricité, jeu, intimité, nouvelles technologies, intelligence artificielle.

AS NOVAS TECNOLOGIAS E A CONSTITUIÇÃO SUBJETIVA

Resumo

Refletir sobre as novas tecnologias e seu impacto na constituição subjetiva de meninas, meninos e adolescentes é imprescindível nestes tempos.

Neste artigo, reflete-se sobre as dificuldades na linguagem e na motricidade já na primeira infância, ligadas ao predomínio do visual sobre o auditivo, à ausência dos adultos e à passividade em que

meninas e meninos ficam durante muito tempo diante das telas, o que não lhes permite explorar o mundo, brincar ou conectar-se com outros. Ressalta-se a importância dos contos, relatos e do jogo simbólico na estruturação psíquica. Da mesma forma, coloca-se a estimulação do consumo, as dificuldades na expressão das emoções e a exposição da intimidade, clara tanto na infância quanto na adolescência.

Por fim, desenvolvem-se algumas ideias em relação à inteligência artificial e às suas possíveis consequências em relação à inteligência humana.

Palavras-chave: primeira infância, infância, adolescência, telas, linguagem, motricidade, jogo, intimidade, novas tecnologias, inteligência artificial.

Con los cambios que se vienen suscitando en los últimos años en relación a la tecnología pero también en los vínculos humanos, nos encontramos con nuevos modos de comunicación, nuevas formas de vinculación por parte de niños, adolescentes y adultos, nuevos lenguajes y nuevas dificultades.

Sabemos que estas tecnologías llegaron para quedarse, que pueden ofrecer recursos muy interesantes y pueden ayudar a resolver ciertas situaciones, pero tenemos que pensar qué efectos vienen teniendo en la constitución subjetiva y cuáles son las dificultades que pueden acarrear, sin ubicarlas como maravillosas y tampoco denostarlas.

Quizás la pregunta que me hago sería: ¿cómo lograr que sean un instrumento, sin quedar tragados por ellas?

Tanto la inmediatez, la prevalencia de las imágenes por sobre las palabras, la rapidez de los estímulos, así como la irrupción de la hiperconexión produce efectos en la constitución subjetiva.

Adultos desconectados: las máquinas reemplazan a los vínculos

La mayor dificultad que vengo encontrando es que son los adultos los que usan las pantallas como algo a lo que apelan todo el tiempo. Están pendientes de ellas aunque estén con sus hijos y se las ofrecen a los niños como sustituto de sí. De este modo, la pantalla con películas en el auto, o en el cochecito del bebé, el celular ofrecido en cualquier momento, la televisión cada vez que el niño pide que estén con él pasan a suplantar las canciones, los juegos, las conversaciones de los padres con sus hijos. En lugar de contar autos de tal color o de ver los números de patentes o de hacer guerras de canciones, hay un aparato que deja al niño quieto y en silencio. En vez de dormirlo con cuentos, un video suple al adulto. A cambio de jugar con él, lo dejamos mirar la televisión durante horas... Y esto se puede traducir en menos conexión, menos palabras, menos contacto...

Pasivización de los niños

El niño es pasivizado por las pantallas y queda en un estado hipnótico. Frente a los movimientos vertiginosos, las luces y colores fuertes y los sonidos repetitivos, los niños no quedan atentos (como se suele decir) sino que caen en un estado de hipnosis. O sea, las máquinas los hipnotizan, dejándolos a merced de ese “otro” impersonal, que no lo tiene en cuenta más que como espectador ¿Cómo apropiarse de su cuerpo y del movimiento de sus manos en ese estado hipnótico?

Dificultades en la motricidad, en la atención, en los vínculos con otros, en el sostén de la mirada... pueden ser efecto de esta preponderancia de los aparatos por sobre las personas.

Uno puede estar lejos pero conectado y cerca desconectado... Y todos estamos un tanto desconectados en tanto el exceso de conexiones nos lleva a estar mirando para otro lado...

Momentos de desapropiación... de desubjetivación, en los cuales el otro cercano no es mirado ni escuchado. Y los niños necesitan ser mirados, ser escuchados, sentir que el adulto está presente y atento a sus gestos, palabras y movimientos. Necesitan ser considerados alguien que puede decir y no sólo otro a acallar.

Es decir, los niños están sujetos a nuevas construcciones experienciales, nuevas vivencias que dejan marcas que tenemos que pensar... porque ya no son las marcas del contacto corporal pero tampoco las de la imagen solamente, sino que hay una conjunción de elementos que aparecen como una nueva realidad (virtual).

La intimidad expuesta

En Facebook y en Instagram se muestra todo. Las barreras caen y la diferencia entre familiar y extraño se anula. La intimidad deja de existir y, como dice Paula Sibila (2008), se confunde con la extimidad. El narcisismo y la existencia misma se sostienen en la cantidad de seguidores que se tienen en la red, aunque no sepamos nada de ellos. Y acá ya nos encontramos con una característica de lo virtual: lo que importa es el número (lo que significa siempre una descualificación de los vínculos). *“Lo digital absolutiza el número y el contar. También los amigos de Facebook son, ante todo, contados. La amistad, por el contrario, es una narración.”* (Byung-Chul Han, 2017, pág. 60).

Lo que importa es tener amigos y seguidores. Cuanto más, mejor... Y esto es algo que es tomado por los chicos.

Estamos en una época en la que todo es urgencia; se supone que todo tiene que ser inmediato. Y en el terreno de las comunicaciones se acabaron los tiempos de espera. Ya nadie espera la llegada de la carta, porque el correo electrónico es inmediato, y esto lleva a que se espere una respuesta también inmediata. Con WhatsApp uno puede saber si el destinatario del mensaje recibió la información y hasta si la leyó y está escribiendo una respuesta. Se sabe si el otro está o no “conectado”. Y es frecuente escuchar en las/los adolescentes la queja: “estaba conectado pero no me contestó”. Todo se ubica en un “ya ahora”, sin tiempo de reflexión. No se supone que alguien puede necesitar reflexionar antes de contestar, en una época en que se privilegia el actuar por sobre el pensamiento.

La urgencia domina la actividad cotidiana y se piensa que todos estamos permanentemente pendientes de los mensajes de los otros, cuestión que nos debe llevar a preguntarnos por los efectos en las relaciones humanas de esta conexión con las pantallas ¿No mueve a funcionamientos impulsivos, en tanto habría que responder sin reflexionar?

A la vez, estar conectado con todos y todas ¿cuáles son las desconexiones que acarrea? ¿O podremos estar con varias relaciones simultáneas, sosteniendo vínculos con esos múltiples interlocutores?

La expresión de los sentimientos

Los mensajes aparecen en la pantalla desafectivizados. No hay muchos modos de expresar las emociones, salvo los emoticones, que no pueden mostrar los matices de los sentimientos. Y como tienen una posibilidad acotada quedamos atrapados en “imágenes” ya diseñadas para decir lo que nos pasa y se pierden los grados,

las diferencias, lo que lleva muchas veces a interpretaciones erradas por parte del interlocutor. Es muy difícil transmitir el dolor, la tristeza, y también la pasión cuando se escriben mensajes. También es muy difícil chequear cuál es la reacción del otro. Son vínculos sin cuerpo, sin que el contacto cercano permita registrar las modificaciones en los afectos y su traducción en sentimientos.

Considero que lo que suele suceder es que se produce un vacío en las relaciones cercanas, que nos deja sin sostén representacional, sin mirada del otro que en lugar de mirarnos está atento a pantallas. Esto es particularmente importante en el caso del vínculo padres-hijos y sobre todo durante los primeros años de la vida.

A la vez, como plantea Byung-Chul Han (2017), el problema es que la tendencia a responder de modo automático, rápidamente (se suele esperar eso cuando se manda un mensaje), lleva a que no se piense antes de contestar y esto hace que la respuesta manifieste un afecto sin filtro y sobre todo sin tener en cuenta los sentimientos del otro.

La mirada

Cuando una madre da el pecho mirando a la pantalla (celular, televisión, computadora...) se pierde la conexión de miradas mamá-bebé. Sin saberlo, lo deja al niño sin la posibilidad de establecer desde esos momentos tempranos una relación con el otro.

Cuando los adultos llevan a sus hijos a la plaza y están pendientes de los mensajes que le llegan del celular, los niños se pierden la mirada de los padres.

Desconexiones cotidianas que van esbozando un modo de relación en la que algo de la subjetividad, del “estar con otro” se pierde.

Y a la vez hay una irrupción del otro que se presenta como una presencia continua e invasiva. Casas en las que la televisión está prendida todo el tiempo, sin espacios de silencio. Adolescentes que aun estando con otros no dejan de mirar el celular (hasta en las sesiones)... ¿Esta presencia, como exigencia permanente de otro “real” ¿conlleva un decaimiento de la fantasía?, ¿resta espacio a la imaginación?

A la vez, y como resultado de este acercamiento sin cuerpo, el sujeto queda capturado por la pantalla, fascinado con la cantidad de otros que pueden mirarlo o leerlo, pero sin que la empatía ponga bordes a su accionar. Otros que tampoco suelen ser empáticos.

Esto aparece muy claramente en la serie *Adolescence*¹, en la que la crueldad con la que un niño publica el torso desnudo de una chica (que se lo había enviado a él solamente) deriva en una serie de acciones violentas en las que no se tienen en cuenta los efectos subjetivos que esa acción puede causar a un/a compañero/a, amigo/a o conocido/a. Cuando la niña se burla públicamente del protagonista y lo llama “Incel”², ¿puede registrar el sufrimiento que esas burlas causan en el otro, cuando no se está “frente a frente”, cuando no hay cuerpos en juego sino solo pantallas? Y ese destruir al otro virtualmente, ¿les resulta a los adolescentes diferente a destruirlos en la realidad? ¿No hay una confusión entre realidad virtual y realidad? La crueldad puede imperar en las redes y suelen anularse los diques

¹ *Adolescencia*: drama británico producido por Netflix, estrenado el 13 de marzo de 2025. (N. del Ed.).

² Término acuñado en la década de los 90 y referido en la serie *Adolescencia*. “Incel” es una contracción del inglés *involuntary celibate*, es decir, “célibe involuntario” y se refiere a un colectivo compuesto mayormente por hombres jóvenes que se describen como incapaces de tener una pareja o una vida sexual a pesar de que quieren estar en una relación. (N. del Ed.)

pulsionales. Así, tanto las pulsiones hostiles como las eróticas se suelen expresar sin bordes y sin freno.

Dice Byung-Chul Han, hablando de una sociedad “sin respeto”: *“La comunicación digital deshace, en general, las distancias”. [...] “La falta de distancia conduce a que lo público y lo privado se mezclen” [...] “El respeto va unido al nombre. Anonimato y respeto se excluyen entre sí.” [...] “El nombre es la base del reconocimiento, que siempre se produce nominalmente. Al carácter nominal van unidas prácticas como la responsabilidad, la confianza y la promesa. La confianza puede definirse como una fe en el nombre. Responsabilidad y promesa son también un acto nominal. El medio digital, que separa el mensaje del mensajero, la noticia del emisor, destruye el nombre”. “La comunicación digital hace posible un transporte inmediato del afecto”.* (Byung-Chul Han, 2017, págs. 14, 15 y 16).

Es decir, posibilita una respuesta inmediata e impulsiva, sin mediación y sin tener en cuenta qué ocurre con el receptor del mensaje.

A la vez, estamos asistiendo a un momento en el que se ha transitado de una época en la que la pantalla mostraba todo lo “ideal”, la felicidad permanente, y daba modelos de vida perfecta, a otro en el que las redes se usan para atacar, agredir, en el que el espectáculo es lo importante, más allá de que el mensaje sea de destrucción de lo diferente. Por el momento, conviven ambos modelos de transmisión, y niñas, niños y adolescentes consumen ambos sin filtro. Esto inevitablemente les ocasiona dificultades en relación a querer “ser” otro, con sensaciones de insatisfacción respecto a su cuerpo y a su vida en general, generando mucho sufrimiento y en algunos casos lleva a identificaciones con personajes crueles y poderosos, dejándolos desamparados, inundados de un odio

ajeno que legitimaría el propio, mimetizados con los gestos agresivos, pero sin tener el poder que esto no tenga consecuencias.

Predominio del lenguaje visual

El predominio del lenguaje visual sobre el verbal también crea una serie de interrogantes.

Hay que tomar en cuenta que el relato oral, de historias y cuentos, deja huellas diferentes a las transmisiones puramente visuales. Y que en el contacto con otro, la visión de su rostro, de su cuerpo; acompañado de sabores, olores, sensaciones táctiles y auditivas, se distingue claramente de lo visual de las pantallas, con las cuales no hay interacción y todo es bidimensional.

Las palabras de los adultos, vividas en principio como ruidos, van siendo ligadas al placer y al displacer, tomando el valor de caricias o palizas. El cuerpo va siendo erotizado, se abren recorridos, zonas privilegiadas de placer. Hay un ritmo que se va construyendo a través de los cuidados maternos. El niño emite sonidos que le producen placer en su repetición misma. No hay palabras ni sentido. Es la emisión vocal, ligada a la audición del sonido, lo que es reiterado en un juego autoerótico. Juego madre-hijo que pasa de la repetición de sílabas a un laleo que imita la melodía de una frase. Todos recordarán seguramente alguna escena en la que una mamá, embelesada con su chiquito, hace una suerte de música en un movimiento especular con el niño. Juego amoroso en el que el niño, identificándose primariamente con el otro que lo libidiniza, va constituyendo un yo, yo de placer purificado que, regido por el principio de placer, no se diferencia claramente del funcionamiento pulsional, si bien implica un primer grado de organización de las

sensaciones corporales. Yo de placer purificado que se define por el desconocimiento del otro como generador de satisfacción.

Ya acá la diferencia entre este intercambio con otro humano y el estar escuchando las palabras-ruídos del televisor o de la computadora es absoluta. Y a la vez, también son clarísimas, las diferencias entre la voz materna como los fragmentos sonoros emitidos por la madre de los que el niño se puede apropiar en tanto elementos que lo remiten a un vínculo amoroso y los fragmentos sonoros que emite un aparato.

La prevalencia de imágenes sobre palabras puede favorecer el retraso en la adquisición del lenguaje verbal y de la conexión con otros. Cuentos, narraciones, dadas por otro que sostiene un vínculo empático con el infante, son claves en el desarrollo del lenguaje y el pensamiento.

Por otra parte, podemos pensar en la importancia del otro como espejo. Ahora, los niños y sobre todo los adolescentes, tienen múltiples espejos y buscan en las redes otros espejos que les devuelvan una imagen de sí. El problema es que a veces esos espejos se tornan persecutorios, en tanto implican una suerte de comparación permanente. Y suponen que los otros son más lindos o más felices o mejores...

La desmentida de la castración

En las vidas virtuales no hay tiempo (o el tiempo es siempre inmediato) y la muerte no existe (hay muchas vidas). Es decir, se replantea el tema de la castración: todo es posible... Es uno el que domina la situación, el dueño de la pantalla, en una especie de alucinación de la propia acción. Y esto en un ritmo vertiginoso. La

confusión con el personaje puede ser total. Se maneja con botones que la muerte no existe, porque siempre puede haber otra chance.

Así, es llamativa la omnipotencia que provoca el sentir que uno puede transformar todo y crear universos diferentes con sólo tocar una pantalla o un teclado ¿Qué nuevos efectos tiene esto? Ese niño que siente que es todopoderoso con la máquina no puede ya todo en la escuela ni con sus pares. Si con la máquina puede suprimir la presencia del adversario apagando un botón, en la vida los otros no pueden ser apagados, siguen presentes con sus reclamos y sus demandas... y esto puede causar mucha angustia en un niño que acostumbra conectarse con pantallas más que con otros humanos.

Franco Berardi dice de las generaciones actuales: *“En la época celular-cognitiva la mente infantil se forma en un ambiente mediático totalmente diferente respecto del de la humanidad moderna, y experimenta el tiempo según una modalidad fragmentaria y recombinante. No flujos de tiempo continuo, sino paquetes de tiempo-atención. Conexiones puntuales, ámbitos operativos separados”*. (F. Berardi, 2007, pág. 20). Tiempos en lugar de un tiempo que discurre. La continuidad rota, la atención sujeta a multiplicidad de estímulos, que bombardean sin dejar demasiado lugar a la tramitación de ese exceso.

Considero que esta situación no solo provoca niños hiperactivos sino que es fundamental para pensar las dificultades en la adquisición del lenguaje con las que nos encontramos cotidianamente. Más que un mundo de palabras, les ofrecemos un universo de imágenes, en el que los flujos de información son muy veloces y en los que no hay tiempo para el pensamiento, para la construcción de proceso secundario.

Dice Maud Mannoni: *"La mutación tecnológica a la que Europa arrastra hoy al mundo va acompañada de un vuelco de mentalidades, diría, incluso, de un cambio de civilización. El que ahora se construye es un mundo esquizofrénico e inhumano, un mundo donde el valor mercantil, la productividad, se lleva, a su paso, el ser del hombre. En este universo de máquinas, de microcomputadoras, ya no hay lugar para lo imprevisto. Peor aún, lo imprevisto y la fantasía perturban."* (Mannoni, M.; 1995, pág. 23).

Franco Berardi (2007) afirma que las redes sociales y los medios de comunicación digitales anulan la capacidad crítica en las conciencias humanas. Esto se daría por medio de lo que él denomina "psicodeflación" (una pérdida progresiva de la capacidad crítica del discernimiento) logrando así que no se pueda distinguir lo verdadero de lo *fake* y permitiendo que las grandes corporaciones unidas al poder político puedan dominar algorítmicamente a las clases populares; exceptuando a los privilegiados que puedan leer y abstraerse del "ruido blanco" de las nuevas tecnologías digitales.

No pienso que las consecuencias de las nuevas tecnologías resulten ser una catástrofe, es más, me parece que se abren muchas posibilidades, pero creo que tenemos que tener en cuenta todas las cuestiones que estos nuevos lenguajes suscitan en niños y adolescentes y cómo se apropian de ellos.

Es decir, lo que estos autores plantean es que hay una dificultad en relación a la construcción de pensamientos, que con esto de la inteligencia artificial se delegan funciones y la posibilidad de generar ideas y que finalmente los que van a manejar esas máquinas serán los que se mantengan fuera de esa delegación. O sea, que sigan generando pensamientos hechos cuerpo.

Me pregunto si este predominio de lo tecnológico y los medios audiovisuales no tiene algo que ver con esta supuesta epidemia de niños autistas, denominados así en gran medida porque tienen retraso en la adquisición del lenguaje.

La motricidad

Cuando los niños están horas frente a pantallas, sosteniendo un celular o una tablet o mirando la computadora, no sólo quedan como hipnotizados por el despliegue de luces y colores, sino que pasan horas quietos, frente a imágenes que se mueven y a las que, en el caso de los juegos, pueden mover pero moviendo solo sus dedos. O sea, el movimiento está en la pantalla y ellos no se pueden apropiar de eso. Puede mirar cómo se mueven otros niños o personajes, pero él permanece quieto.

En este momento, hasta los niños más pequeños son puestos frente a videos que los dejan mirando algo que se mueve, sin palabras. Excitados y sin poder apoderarse de esos movimientos. Son espectadores pasivos de algo que los impacta y sacude.

Considero que esto puede derivar en dificultades motrices, en tanto en lugar de apropiarse de su cuerpo el niño queda inmovilizado.

Muchas veces, los adultos esperan justamente que los niños se queden quietos y en ese sentido las pantallas pueden ser usadas para coartar el movimiento. Pero si el niño no se apropia de sus posibilidades motrices, si no las ejercita, si no arma una representación de sí mismo en movimiento, el riesgo es que no pueda moverse armónicamente o que quede en un estado de excitación y corra sin ninguna meta.

Hay que considerar que comenzamos a pensar moviéndonos. El pensamiento cinético es precursor del pensamiento verbal. Los niños-espectadores no pueden desplegarlo en tanto están pasivizados.

Entonces, no pueden armar la representación del cuerpo en movimiento y pasan a tener dificultades para moverse armónicamente y para pensar. Hay dificultades en el aprendizaje que tienen que ver con el no haber ejercitado el asir los objetos, no haber podido explorar el mundo ni representarse a sí mismo en movimiento. Y también puede haber dificultades para articular representaciones, en tanto movimiento y pensamiento están en principio anudados.

Los primeros juegos se ligan al movimiento. Y van armando recorridos que implican un freno a la impulsividad. A diferencia de ser jugado por otro – jugar solo – jugar con otro, la exposición de los niños pequeños frente a las pantallas los deja paralizados y excitados, con sensaciones que no pueden tramitar.

En los primeros juegos, en que es sostenido por otro, el niño va pasando del ser jugado por otro al jugar. El cuerpo del adulto es sostén... pero no sólo sostiene el cuerpo del niño, sino que lo hace mover y le permite sentir el movimiento generado por él. Y esto es muy importante: el niño se identifica con el adulto que lo mueve y pasa a moverse. Se tiene que pasar del ser movido al moverse. Del sostén del otro, del establecimiento de ritmos, se pasa al despliegue motriz por parte del niño. Todo se va entrelazando en una secuencia en la que el niño va tomando conciencia de su cuerpo y va moviéndose con placer.

El que un niño se pueda mover libremente, que pueda explorar los espacios, va a facilitarle el dominio de su propio cuerpo y le va a permitir cierta habilidad motriz. Y

esto es clave para pensar el aprendizaje. Aprendemos rompiendo cosas, incursionando en nuevos lugares, probando nuevas sensaciones...

Juego y movimiento son pilares sobre los que se van ir edificando el pensamiento, la inteligencia y el aprendizaje.

Un problema con el que nos encontramos es que los niños suelen no saber cómo usar las manos. Byung-Chul Han (2017) habla (tomando a Vilém Flusser) de una “atrofia de las manos” y dice que *“El nuevo hombre teclea en lugar de actuar”*. Con lo que nos encontramos en las aulas y en los consultorios es con niños que no saben manejar el lápiz, que no están acostumbrados a modelar ni a realizar encajes y esto también perturba el aprendizaje escolar y, más aún, lo deja sin recursos para resolver diferentes situaciones. Esto lleva a acrecentar estados de ansiedad en tanto no se construyen respuestas autónomas.

Otra consecuencia de las nuevas tecnologías es la hiperactividad, que se suele sancionar como “trastorno”. Los niños quedan hiperexcitados por las pantallas, sin poder tramitar esa excitación, presos de estímulos con los que no pueden lidiar y frente a los que han quedado quietos. Esto los lleva a que les cueste apropiarse de sus movimientos, lo que redundará en torpeza motriz, impulsividad y movimientos sin rumbo, en un intento desesperado de encontrar los límites de su cuerpo y de salir de la pasividad.

La ausencia de juego puede traer otras consecuencias, como incremento de la impulsividad y dificultades para simbolizar, lo que acarrea dificultades en el aprendizaje escolar.

Las pantallas y el consumo

Zygmunt Bauman dice que se piensa en los jóvenes como otro mercado para ser adocenado y explotado. El objetivo, según el autor, es ejercitarlos para que se conviertan en consumidores. Refiere: *“En un ensayo de 2011: La juventud en la era de la desechabilidad, Giroux dice: Utilizando la fuerza adicional de una cultura que comercializa todas y cada una de las facetas de la vida de los niños, mediante Internet y las varias redes sociales, y con las nuevas tecnologías de los media como los teléfonos móviles, el objetivo de los grupos corporativos apunta a una inversión masiva de los jóvenes en el mundo del consumo por unos caminos más directos y extensivos de los que jamás habíamos visto en el pasado.”* (Bauman, 2013, pág. 64).

Considero que hay que ver qué lugar ocupa la máquina y cuándo es utilizada para estar con otros o para encerrarse en una suerte de ensimismamiento en el que la pantalla captura al sujeto, en lugar de ser utilizada por él.

Por eso, hablar de adicción a las pantallas es complejo, porque habría que ver en cada adolescente qué es para él la pantalla, cuál es el uso que les da y si usa las pantallas o es “tomado” por ellas.

No está en la misma posición el adolescente que pasa horas jugando juegos virtuales en red con otros (aunque no los conozca personalmente) que aquél que se encierra para jugar solo. En un caso, hay un intercambio con otros que son impredecibles, que pueden implicar un obstáculo y también un lugar de encuentro.

También es posible que esta disponibilidad a atender a múltiples cuestiones simultáneamente lleve a nuevos modos de pensar y de crear. Y a relaciones diferentes, pero a su vez puede derivar en hiperactividad y desatención.

La inteligencia artificial

Tomando los desarrollos de Miguel Benasayag y Ariel Pennisi (2013), ellos plantean que hay una singularidad de lo vivo y que una de las principales diferencias con el funcionamiento digital y algorítmico es que la singularidad de lo vivo no está dada por el nivel de información que puede manejar una consciencia o una inteligencia, sino por el principio orgánico de autoafectación.

Y continúan planteando que la experiencia vital se trata de metabolización y de cuerpo autoafectado y que no es lo mismo tener la información que hacer la experiencia. Creo que lo más importante que afirman en relación a los efectos en la constitución subjetiva, es que se produce una delegación de funciones del pensamiento humano al chat GPT y que esto lleva a atrofiar neuronas. También uno puede pensar que esto ya se está produciendo cuando en lugar de hacer un cálculo mental todo se resuelve mediante la calculadora, llevando a mucha gente a tener serias dificultades para realizar mentalmente operaciones muy sencillas.

¿Vamos a delegar la capacidad de buscar, investigar, comparar... suponiendo que “ganamos tiempo”?

Hay algo de lo desvitalizado, de lo “no corporal” como lo plantea Miguel Benasayag (2023), en estas respuestas. Algo en lo que no hay otro con el que debatir.

Además, es un conocimiento que no ha pasado por la experiencia, que es más difícil de digerir y que suele ser repetido como verdad absoluta. “Lo dice IA” y no hay discusión posible, porque tampoco fue construido por el sujeto que lo enuncia.

¿Nos transformaremos en repetidores, en quienes tienen un saber ya armado, como un alimento preparado y envasado, pero difícil de digerir?

¿Cómo daremos cuenta de ese conocimiento?

¿Cómo ligar las propias experiencias con él?

A veces pienso que en un mundo en el que la dependencia de la tecnología fuera absoluta, podríamos enloquecer si todas las máquinas se apagaran, en tanto hay habilidades y prácticas que van quedando en desuso.

A la vez, en la película *El segundo acto*³ aparece claramente cómo la inteligencia artificial, si bien puede realizar el guion de una película, no puede salirse de cierta rigidez y no puede tomar en cuenta los avatares emocionales ni las opiniones personales de actores y actrices para modificar lo armado. Así, cuando ellos intentan incidir en la trama y cuestionan ciertos pasajes de la película, les contesta, aproximadamente: “su opinión no es tenida en cuenta”.

El reconocido lingüista y filósofo Noam Chomsky escribió un artículo sobre esta temática en el *New York Times*, en el que con el apoyo de su colega Ian Roberts y el experto en IA, Jeffrey Watumull, afirmó:

“Por muy útiles que puedan ser estos programas en algunos ámbitos concretos (pueden ser útiles en la programación informática, por ejemplo, o para sugerir rimas para versos ligeros), sabemos por la ciencia de la lingüística y la filosofía del

³ *El segundo acto* (*Le Deuxième Acte*) película francesa de comedia absurda estrenada mundialmente como película inaugural del Festival de Cine de Cannes de 2024, el 14 de mayo. Escrita, filmada, editada y dirigida por Quentin Dupieux. Es una metacomedia sobre actores en una producción cinematográfica condenada al fracaso. (N. del Ed.)

conocimiento que difieren en gran medida de la manera en que los seres humanos razonamos y utilizamos el lenguaje. Estas diferencias imponen limitaciones significativas a lo que estos programas pueden hacer, codificándolos con defectos imposibles de erradicarse.”

"La mente humana no es, como ChatGPT y sus semejantes, una máquina estadística y glotona de cientos de terabytes de datos en pos de obtener la respuesta más plausible a una conversación o la más probable a una pregunta científica."

Por el contrario... "la mente humana es un sistema sorprendentemente eficiente y elegante que opera con una cantidad limitada de información. No trata de lesionar correlaciones a partir de datos, sino que intenta crear explicaciones. [...]

Dejemos de llamarla entonces "Inteligencia Artificial" y llamémosla por lo que es y hace un "software de plagio" ya que "No crea nada, sino que copia obras existentes, de artistas existentes, alterándolas lo suficiente como para escapar de las leyes de derechos de autor.

Se trata del mayor robo de propiedad intelectual que se registre desde que los colonos europeos llegaron a tierras nativas americanas".

“En resumen, ChatGPT y sus hermanos son constitutivamente incapaces de equilibrar la creatividad con la restricción. O bien sobregeneran (produciendo tanto verdades como falsedades, respaldando decisiones éticas y no éticas por igual), o bien infrageneran (mostrando falta de compromiso con cualquier decisión e indiferencia ante las consecuencias)”, sentenciaron Chomsky, Roberts y Watumull. (Chomsky, N., New York Times - 8 de marzo de 2023).

Algunos adolescentes vienen usando la inteligencia artificial para realizar acciones que involucran a compañeras de escuela, produciendo situaciones muy

complicadas. Así, ya van varios casos en los que un grupo de varones, casi jugando, toma fotos de chicas conocidas y las modifica poniéndolas en poses eróticas o desnudas. Esto usando la inteligencia artificial. Después suben esas fotos con poca conciencia del delito que esa acción supone. Es como un juego, en el que les cuesta distinguir el sufrimiento que pueden causar. Imagen y realidad se confunden.

Procesos de deshumanización y de robotización del ser humano

Si no pensamos podemos quedar en manos de aquellos que diseñan las aplicaciones que después usamos como verdades absolutas.

Éric Sadin, en el libro *La era del individuo tirano. El fin de un mundo común*, analiza la historia de las nuevas tecnologías y cómo se fue creando cada vez más la idea de la omnipotencia del ser humano y su centralidad. Afirma; “Así, el I y el You (yo y tú) se fueron complejizando y complementando. Ya no solo podemos acceder a infinidad de aplicaciones con un celular, sino que podemos transformarnos en protagonistas y mostrar públicamente nuestra vida, nuestra historia, nuestras ideas” (Sadin, 2022, pág. 110).

“Cada vez que planteamos nuestras críticas a los riesgos del avance tecnológico, lo acotamos a un tipo de desarrollo técnico desprovisto de una ética que lo piense, regule y oriente, algo que entendemos como inherente y esperable de toda innovación científico tecnológica. Y nos vemos obligados entonces a aclarar a nuestros interlocutores el aprecio respecto de las ventajas y beneficios que los desarrollos tecnológicos nos brindan y podrían generar para paliar distintas dimensiones de nuestra crisis civilizatoria. Pero habitamos el tiempo cuyo motor es la reproducción del capital, el eje, un afán de lucro sin límites cuyos efectos se

observan en la ausencia de cautela y cuidados por los efectos de las innovaciones tecnológicas que van acompañadas de un relato omnipotente cuasidelirante. Entendemos que allí se juega cada vez, sin temer la grandilocuencia de la expresión, el destino de la humanidad. También cada vez que sostenemos estas críticas estamos advertidos de no excluirnos de sus influjos, no hay en este territorio exterioridad posible.” (Korinfeld, 2024, párr. 10).

[...] “Las redes sociales digitales arman un espacio-tiempo de continuidad y contigüidad, donde lo que sucede en/durante/a través es susceptible de ser desplazado, reemplazado en una escala piramidal. La circulación de lo que ocurre ahí, como “transparentalización de la vida” promueve el estar sin estar y sin implicación. Parece ser que, de ello están impregnados chicos y chicas: de predominio de la extimidad (Sibilia, 2013) y de procesos perceptivos como funcionamiento hegemónico, en desmedro de procesos de interioridad, reflexivos que permitan mediar, hacer pausa, organizar el pensamiento y armar límites internos.” (Flavia Tsipkis, 2024, párr. 8).

Para concluir, una tarea indeludible es pensar las nuevas tecnologías y su uso y cómo están incidiendo en el modo en que se van constituyendo psíquicamente niñas, niños y adolescentes.

Recibido: 20/11/2025

Aceptado: 21/11/2025

Bibliografía

Bauman, Zygmunt (2013) *Sobre la educación en un tiempo líquido. Conversaciones con Ricardo Mazzeo*. Paidós Ibérica.

Berardi, F. (2007) *Generaciones post-alfa*. Buenos Aires, Tinta Limón.

Berardi, F. (2022) *El tercer inconciente*. Buenos Aires, Caja Negra.

Byung-Chul Han (2017) *El aroma del tiempo*. Buenos Aires, Herder Edit.

Chomsky, Noam (2023) *The New York Times*. 8 de marzo de 2023.

Green, André (2005) *Ideas directrices para un psicoanálisis contemporáneo*. Buenos Aires, Amorrortu.

Janin, B. (2018). *Infancias y adolescencias patologizadas*. Buenos Aires, Noveduc.

Janin, B.: (2022). *Niñas, niños y adolescentes en tiempos de desamparo colectivo*, Buenos Aires, Noveduc.

Korinfeld, D. (2024) Vulnerabilizadxs. Infancias y adolescencias, salud mental y «solucionismo tecnológico». En *La usina del Forum*. Edición N°7, diciembre 2024.
<https://foruminfancias.com.ar/la-usina-del-forum-numero-7/>

Maschewskis, F.; Nosthoff, A. (203). El desierto de lo virtual. En *Nueva Sociedad*. Buenos Aires, Argentina.

Sadin, Éric (2022) *La era del individuo tirano. El fin de un mundo común*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

Sibilia, P. (2008) *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica.

Tsipkis, F. (2024) Algunas notas sobre los riesgos en la infancia y las redes sociales virtuales. En *La usina del Forum*. Edición N°7, diciembre 2024.
<https://foruminfancias.com.ar/la-usina-del-forum-numero-7/>

Woloski, G.; Guiter, M. (2024) Subjetividad joven, sus vínculos y lazos sociales en 2024 ¿Dónde estamos y hacia dónde vamos? En *elSigma.com*.
<https://www.elsigma.com/home>