

PANTALLAS Y MODOS DE SUBJETIVACIÓN EN LA CLÍNICA DE LAS INFANCIAS Y ADOLESCENCIAS¹

Elizabeth Jorge*

Asociación Psicoanalítica de Córdoba
Córdoba. Argentina

Resumen

Los avances tecnológicos han revolucionado las formas de vida en general. Más específicamente, el uso que se hace de dispositivos y aplicaciones generan nuevos modos de relacionarse, transmitir la información y comunicarse. Esto genera impactos en los modos en que se construyen las identidades, se moldean los vínculos y se enfrentan a determinados riesgos.

En la actualidad se puede reconocer que los espacios familiares y escolares no son los únicos medios en que niños y adolescentes se desarrollan. El espacio ofrecido a través de las pantallas se constituye en una opción más que posibilita o no los modos de subjetivación. A partir de un recorrido por algunas viñetas clínicas de la práctica en el consultorio privado, se proponen algunas categorías para pensar los modos de subjetivación, en su interacción con el uso de las pantallas.

Palabras clave: infancias, adolescencias, pantallas, tecnologías, subjetivación.

SCREENS AND MODES OF SUBJECTIVATION IN THE CLINIC OF CHILDREN AND ADOLESCENTS

Abstract

Technological advances have revolutionized lifestyles in general. More specifically, the use of devices and applications generates new ways of relating, transmitting information, and communicating. This impacts how identities are constructed, relationships are shaped, and certain risks are faced.

Currently, it can be recognized that family and school spaces are not the only environments in which children and adolescents develop. The space offered by screens constitutes another option

¹ Parte de las ideas aquí expresadas fueron expuestas en la Jornada Anual 2025 "Afectos y efectos de la tecnología en los procesos de subjetivación. Pensando dispositivos y prácticas vinculares", organizadas el 28 y 29 de noviembre, por la APCVC - Asociación Psicoanalítica de las Configuraciones Vinculares de Córdoba.

* Psicoanalista en Formación (APC - Asociación Psicoanalítica de Córdoba). Licenciada y Profesora en Psicología (UNC - Universidad Nacional de Córdoba). Especialista en Psicología Clínica (CPPC y UNC). Magister en Salud Mental (UNC). Docente universitaria. Desempeño en consultorio particular. Escritora. Supervisora clínica. elizabeth.jorge.psicoanalista@gmail.com

that either enables or hinders modes of subjectivation. Based on a review of clinical vignettes from private practice, some categories are proposed for understanding modes of subjectivation in their interaction with screen use.

Keywords: childhood, adolescence, screens, technologies, subjectivation.

ÉCRANS ET MODES DE SUBJECTIVATION EN CLINIQUE PÉDIATRIQUE

Résumé

Les progrès technologiques ont révolutionné nos modes de vie. Plus précisément, l'utilisation d'appareils et d'applications engendre de nouvelles façons d'interagir, de transmettre des informations et de communiquer. Cela influence la construction des identités, la formation des relations et la manière dont certains risques sont appréhendés.

Aujourd'hui, il est admis que la famille et l'école ne sont plus les seuls environnements de développement des enfants et des adolescents. L'espace offert par les écrans constitue une autre possibilité, qui peut favoriser ou entraver les modes de subjectivation. À partir d'une analyse de vignettes cliniques issues de la pratique privée, des catégories sont proposées pour comprendre les modes de subjectivation et leur interaction avec l'utilisation des écrans.

Mots-clés: enfance, adolescence, écrans, technologies, subjectivation.

TELAS E MODOS DE SUBJECTIVAÇÃO NA CLÍNICA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Resumo

Os avanços tecnológicos revolucionaram os estilos de vida em geral. Mais especificamente, o uso de dispositivos e aplicativos gera novas formas de se relacionar, transmitir informações e comunicar. Isso impacta a construção de identidades, a formação de relacionamentos e o enfrentamento de certos riscos.

Atualmente, reconhece-se que os espaços familiar e escolar não são os únicos ambientes em que crianças e adolescentes se desenvolvem. O espaço oferecido pelas telas constitui outra opção que tanto facilita quanto dificulta os modos de subjetivação. Com base em uma revisão de casos clínicos da prática privada, algumas categorias são propostas para a compreensão dos modos de subjetivação em sua interação com o uso de telas.

Palavras-chave: infância, adolescência, telas, tecnologias, subjetivação.

La clínica y algunas reflexiones

*Disponerse a escuchar la experiencia del sujeto que dice de su dolor de existir
requiere, necesariamente, permanecer alerta
a las transformaciones cuya vertiginosidad
producen las singulares condiciones de subjetivación contemporáneas.
Ellas se expanden, se tensan, se pliegan y se difuminan,
creando un escenario complejo en el que la práctica psicoanalítica
debe reconsiderar la ética de su praxis.
Ana Hounie (2016, p. 80)*

Pensar los modos de subjetivación hoy nos lleva necesariamente a pensar el impacto de las tecnologías. Los avances logrados en este campo han revolucionado las formas de vida en general. Más específicamente, el uso que se hacemos de dispositivos y aplicaciones generan nuevos modos de relacionarse, de transmitir la información y comunicar.

Estas transformaciones conforman verdaderas *mutaciones*, es decir, cambios, alteraciones en el sujeto y en su entorno a un ritmo vertiginoso. Cabe preguntarse ¿Cómo se produce la subjetividad en un medio donde predominan las transformaciones? ¿Qué respuestas esbozan niños y adolescentes acerca de su existencia en el mundo? ¿Qué posibilidades u obstáculos encuentran en los medios intra y extrafamiliar? ¿Qué coordenadas tendremos para considerar los modos de subjetivación en relación con las pantallas?

Viñeta clínica I

Ramiro (11 años) asiste a un colegio de doble escolaridad, tiene buenos vínculos con sus compañeros de clase. Al llegar a su casa se comunica vía WhatsApp con ellos y organizan reunirse a jugar online en Roblox. Juega en línea con la computadora de su habitación, mientras mantienen videollamada grupal con el celular. De esta manera se avisan en “dónde están”, “qué es lo que pueden hacer con sus personajes” y decidir “cuál es la próxima jugada”. Esto lo realiza aproximadamente tres horas por días, mientras sus padres aún no regresan de trabajar. La situación de sus compañeros es parecida, por distintas actividades de los progenitores, tienen unas horas que quedan en casa sin compañía de los adultos. La frustración y el enojo aparecen cuando “el juego no carga” o “X no hace lo que se le dice y eso los hace perder”.

La escena descripta muestra el acortamiento de la distancia. La realidad virtual posibilita que esos otros (sus pares) sigan presentes. El encuentro con sus

amigos está garantizado, por lo que en este caso las pantallas funcionan en tanto un medio para la interacción social, influyendo en la subjetivación. En ese intercambio ¿se podría pensar que se produce un reconocimiento mutuo, permitiendo contar con materiales para constituir identidad? ¿Qué desafíos se presentan en cuanto a la autenticidad y la profundidad de las relaciones interpersonales?

Un punto importante a considerar en las categorías de tiempo y espacio, es el modo en que ellas se construyen. Freud planteaba que la categoría de tiempo se construye a través de un registro que alterna la atención dirigida hacia el exterior del aparato psíquico y hacia el interior ¿Qué ocurre entonces con la invocación inmediata al otro, mediante la palabra o la imagen con los dispositivos? ¿Obstaculizará la tolerancia a la frustración por no mediar un tiempo de espera? ¿Se producirán alteraciones en la categoría del tiempo?

Por otro lado, en cuanto a la construcción del espacio exterior se puede afirmar que está sostenida por la pulsionalidad motriz y por el alejamiento de la mirada y de la palabra de quien ocupe la función de sostén. Si esta mirada o voz puede hacerse presente en cualquier momento, la construcción del espacio exterior, especialmente en la adolescencia se ve interferido.

Viñeta clínica II

Lucía (15 años) tiene muchas dificultades para establecer relaciones con sus compañeros de clase. Se define a sí misma como introvertida y manifiesta que no sabe de qué hablar con sus compañeras de banco. Al salir del colegio relata pormenorizadamente los detalles del día a su madre. De alguna manera ella ocupa un lugar central ya que le indica qué puede hacer, qué contestar, qué preguntar... Lugar al que no renuncia y que se extiende a través de los mensajes por WhatsApp a lo largo de las horas.

Seguimiento del “minuto a minuto” en la vida de Lucía, sin tiempos de espera, sin espacios ni distancias. Si a esto le sumamos que en muchas familias los adultos tienen activadas maneras de localizar a sus hijos por los controles en los dispositivos, podemos preguntarnos ¿cómo se construyen las categorías de presencia y ausencia? ¿Qué incidencias tienen en el armado del Yo?

Si consideramos que el concepto de subjetividad se refiere a lo que es propio de un sujeto en su singularidad, la vitalidad en términos intrapsíquicos e intersubjetivos, ¿cómo pensar ese entramado en Lucía? La constitución subjetiva remite a una serie de trabajos propios (emocionales, psíquicos, intersubjetivos), relacionados con los múltiples factores que influyen en una vida. Además, este proceso de constitución subjetiva refiere a la construcción de la identidad y al sentido de sí mismo en relación con el entorno sociocultural. Procesos que implican cambios y creaciones en las que niños y adolescentes, en condiciones ideales, se servirán de otros para reconocerse, acercarse, separarse del mundo familiar y explorar nuevos territorios.

Viñeta clínica III

Martina (12 años) cuenta que junto a su amiga Romi están haciendo un micro-emprendimiento: venden pulseritas que ellas mismas arman. Esta idea surgió en el verano, cuando se conectaban por videollamadas ya que estaban en países distintos por viajes familiares. En ese momento jugaban juntas a un juego online donde tenían que cumplir con pedidos que hacían los clientes, generalmente órdenes referidas a comida en un restaurante. Se han dedicado un tiempo a buscar el nombre del negocio, diseñar el logo, se comparten tutoriales. Se han juntado para armar pulseras y también han realizado en solitario. Tienen una cuenta de Instagram donde las promocionan y venden a familiares, amigos y compañeros de colegio y del club. Martina dice que para ellas es divertido, que más que un negocio es un juego que las mantiene unidas y las entretiene.

¿Se podría pensar que en este caso la pantalla se conformó como un espacio de juego, más allá de las denominaciones de micro-emprendimiento o negocio? Tal como lo plantea Rodolfo (2019) en el espacio digital, al jugar a solas o con otras personas, también se experimentan diferentes roles, se resuelven problemas, se expresan deseos, y se representan conflictos a resolver, lo que contribuye al desarrollo psíquico y emocional. ¿Será que la pantalla funcionó para Martina y su amiga como ese espacio potencial para lo transicional entre lo subjetivo y la realidad compartida?

Gracias al uso que le dan niños y adolescentes a los dispositivos se instalan temporalidades y vínculos que tienen consecuencias en las percepciones y modos de habitar el cuerpo y la subjetividad. Tal como lo plantea Najmanovich (2001), más allá de lo biológico y lo físico, los cuerpos en el mundo presencial y virtual son territorios, cartografías vivas que devienen cuando accionamos, intercambiamos, nos entretejemos con otras subjetividades, experimentamos y existimos. De lo que se ve en el mundo digital, de la información que un niño, niña o adolescente toman, también se arman materiales para la constitución subjetiva. (pp. 63-64).

Viñeta clínica IV

Meli (17 años) llega siempre bien pintada al consultorio. Les pide a sus padres que no la traigan directo desde el colegio, sino que ella debe cambiarse y “producirse” para venir conmigo. No sale “a cara lavada” ninguna mañana. Aunque vaya a la escuela cuida mucho su imagen. Elige minuciosamente las fotos que sube a sus cuentas de Instagram (una con todos y otra con personas seleccionadas), antes de subir a un video a TikTok inspecciona minuciosamente si sale bien. En una de las sesiones trae un poema y me lo lee desde su celular. “Lo propuso la profe de Filosofía, la idea es que con distintos textos que nos compartió, podamos

escribir un ensayo para aprobar lo que estamos viendo en estas unidades.
Este fue el que más me llamó la atención y por eso te lo traigo".

Poema sin título (Gabi Olivé)

la cámara frontal
me borra el ADN
me faltan pecas
lunares y manchas solares
poros abiertos
me faltan pelos
puntos negros
dónde está
mi párpado caído
mi sonrisa levemente torcida
la asimetría de mi rostro?

mi rostro ya no es
testimonio de un accidente
genético
cerebrovascular
mi rostro es una mancha
que crece y se deforma
en los vidrios
en los metales
en el agua

la cámara frontal
me confunde
y me imprime
otra cultura
más blanca
más suave
más geométrica
perturbadora
pero aceptable

la cámara frontal
no te incluye
te recorta de mí

como si eso fuera posible
aunque ya no estés

acumulo filtros
para la versión mejorada de mí
que ya no te espera
pero tengo miedo
de que me encuentres
algún día en la niebla
porque nada tiene sentido
y no me fui a ningún lado

sigo siendo yo
tu ángel de la ropa vieja
la mirada dulce y radiográfica.

Sin dudas, este poema permitió desplegar, de a poco, distintos temas de la paciente.

A partir de esta viñeta se puede pensar en otra cualidad subjetivante: la pantalla como espejo, ese espacio para mirarse y ser mirado, armar imagen narcisista respondiendo al "quién soy, cómo me veo, cómo quiero ser". En la actualidad, el Yo se puede alterar digitalmente por el uso de avatares, skins, filtros o IA, lo que genera un impacto significativo en la percepción de sí mismos y en la forma de relacionarse con los demás (Sibilia, 2008). Sabemos que el ver las imágenes de otras personas posibilita las identificaciones de donde se obtienen insumos que favorecen el armado de la propia identidad. Pero ¿qué sucede cuando un niño o adolescente no puede identificarse con nada de lo que ofrecen las imágenes en las pantallas o en su entorno? ¿Podemos pensar en que se facilitará una caída narcisista, un repliegue ante el encuentro consigo y con otras personas?

Muchas veces los cuerpos que aparecen en los medios digitales son estilizados, jóvenes, sin tiempo, voluptuosos, fuertes, potentes, de piel impecable, de caras simétricas, con dientes perfectos, que reflejan a cada persona lo que no es y les

da materiales para construir la fantasía del ideal de cuerpos, propio y de los demás, como ese mandato de belleza en el que no cabe nadie o casi nadie. De esta manera los cuerpos ficcionales generan autoexigencia, frustración, inseguridad y miedo al encuentro (Cuéllar García, 2024, p.63).

También es importante pensar en las categorías de lo público y lo privado, en tanto inciden en los modos de subjetivación. No sólo lo que se decide (o no) mostrar, publicar, sino lo que otras personas pueden hacerlo y dejar expuesto aquello de lo que no se eligió.

Viñeta clínica V

Martín (12 años) llega a la consulta por una situación que se generó por un compañero de su aula. Martín se muestra como líder dentro de la escuela y tiene su grupo con el que se siente seguro. Empieza a recibir mensajes de WhatsApp de un número desconocido, amenazándolo. En los mensajes aparecía información precisa acerca del barrio donde vivía, colegio al que asistía, actividades extraescolares. Sus padres toman esta situación con seriedad, realizan denuncias, avisan al colegio y se activa protocolo. El compañero había sido contactado a través de un chat en el juego online, la persona le hizo preguntas a medida que se ganó su confianza y así obtuvo la información acerca de que tenía problemas con Martín. Entre jugadas, recompensas y trucos, esta persona obtiene información importante para poder realizar la intimidación. En la actualidad, Martín presenta inseguridad y desconfianza en los lugares y las personas que antes consideraba cercanos y familiares.

¿Qué pasa cuando la conexión con otros en el mundo virtual los desconecta de las personas que están a su lado? ¿Qué sucede con la sobreexposición social que los lleva, por ejemplo, a quedar atrapados en dinámicas de bullying o de maltrato en el ámbito de la virtualidad? (Balaguer, 2017, p. 122). Lo que ocurre

en el mundo virtual y en el anonimato cobra “materialidad” y se vuelve más tangible, dando lugar a malestares, sufrimientos, incomodidades...

Algunas de las viñetas compartidas nos advierten sobre la necesidad de revisar y analizar las consecuencias del uso de las pantallas no sólo en las primeras etapas de la vida, sino en toda la infancia y adolescencia, tanto en sus efectos subjetivantes como en los referidos a padecimientos subjetivos.

Entendemos que parte de los riesgos asociados a la construcción de una imagen narcisista, cuerpo e identidad a través de las pantallas, incluyen la posibilidad de desarrollar una identidad fragmentada, una dependencia excesiva de la validación externa, así como experiencias de vacío y/o alienación (Sibilia, 2008). (p. 63).

Hace un tiempo que ya se viene insistiendo en la importancia de la interacción con otras personas y el medio porque los estudios vienen demostrando que el uso de las pantallas en la infancia produce períodos de atención cortos, dificultades para empatizar con otros, desinterés en la interacción, exploración, juego y todo lo que hace posible el desarrollo cognitivo, psíquico, emocional y social. Algunos estudios han asociado el uso excesivo de pantallas o su consumo en los primeros tiempos de la infancia, con ciertos retrasos en el desarrollo o signos similares al diagnóstico de autismo (Madigan et. Al., 2019). (p. 64).

Es importante resaltar la presencia de los otros, de adultos referentes, de otros significativos y de su acompañamiento en el devenir de las infancias y adolescencias. Es útil preguntarse ¿qué sucede cuando no pueden estar o cuando son reemplazados por dispositivos y pantallas? ¿De qué modo se subjetivan esos niños y adolescentes? La ajenidad radical con la que se encuentra es de un “otro” que no es nadie en particular, nadie significativo que devuelva una representación-cuerpo y una representación de sí mismo de la cual puede apropiarse. Si pensamos que su representación yoica se está

configurando a imagen y semejanza de lo que observa y es, ¿sería posible pensar que el influjo sostenido de las pantallas colaboraría en el fracaso de la asunción de la propia identidad, del verdadero self en algunos niños? (p. 84).

Pero no todo está perdido, como dice la canción. Si bien el uso de las pantallas plantea desafíos y riesgos en términos de regulación, autocuidado y cuidado de las otras personas, también se consolida en la actualidad como un espacio de subjetivación que se suplementan con el de la familia, los pares, la escuela, las amistades y lo ficcional (Rodulfo, 2013). (p. 63).

Palabras de cierre

El espacio que dispone el psicoanálisis en su calidad de experiencia de tránsito, de aventura de subjetivación, de acceso y revuelta de las ficciones construidas y recreadas del origen, permite el pasaje del drama individual al colectivo más que nunca, al declinar el poder de lo íntimo bajo el manto de lo obscenamente expuesto. No es tanto la cara oculta de los síntomas la que duele al que dice del padecer de su existencia hoy, sino la revelación descarnada de su existencia estallada en un devenir de respuestas *ready-made*, *pret-à-porter*. Si hay una eficacia posible para la intervención en dicho espacio, ésta radica en aquello que al posibilitar que el deseo del sujeto pueda ser nombrado, permite transitar por una experiencia que nada tiene que ver con reconocer algo que ya estaba allí pronto para ser captado. Contrariamente, no se trata de ningún plus a obtener cual un objeto para acumular, puesto que al tiempo que algo se nombra, una ausencia se enclava. Es por ello que no se transmite ningún "bien", sino que esta transmisión así entendida es pasaje de ausencia, de límite. (Hounie, 2016, p. 88).

Recibido: 20/08/2026

Aceptado:30/10/2026

Referencias

Cuéllar García, I. (2024). Más allá del Edipo más acá de las pantallas. La constitución subjetiva infanto-juvenil en la era de los medios digitales. XVI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXI Jornadas de Investigación. XX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VI Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VI Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Disponible en <https://www.aacademica.org/000-048/524.pdf>

Hounie, A. (2016). Mutantes. El psicoanálisis interpelado por las formas de subjetivación contemporáneas. En Romo Morales, G. (Coord.). (2016). *La familia como institución. Cambios y permanencias*. Centro Universitario de Tonalá, Universidad de Guadalajara (México).

Najmanovich, D. (2001). Del cuerpo máquina al cuerpo entramado. *Revista Campo grupal*, 4(30), 2-4.

Disponible en <https://www.calameo.com/read/0000491293dfd516e0cef>

Rodulfo, R. (2013). *Andamios del psicoanálisis. Lenguaje vivo y lenguaje muerto en las teorías psicoanalíticas*. Paidós Editorial.

Rodulfo, R. (2019). *En el juego de los niños. Un recorrido psicoanalítico desde las escondidas hasta el celular*. Paidós.

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

Sahovaler, J.; Koremblit de Vinacur, N.; Ekboir, A.; Bianchi, F.; Gómez, G.; Jodolenco Meyrialle, G.; Morrison, L. y Zaslavsky, L. (2017). Las tecnologías y el psicoanálisis. *Revista Uruguay De Psicoanálisis*, 124, 83-93.

Disponible en <https://publicaciones.apuruguay.org/index.php/rup/article/view/161>