

COLEGIO MARYMOUNT

¿Qué tipo de parque es este? ¡Hay niños!

¿Cómo es influenciado el discurso psicológico infantil en el siglo XXI por las nuevas tecnologías?

Proyecto de grado

Asesor:

Adriana Sánchez Álvarez

Alumna:

Sara Gómez Trillos

Medellín, 2012

Tabla de contenido

Resumen.....	3
Introducción.....	4
1.Pregunta.....	5
2.Objetivos.....	6
2.1Objetivo general.....	6
2.2Objetivos específicos.....	6
3.Psicología infantil.....	7
3.1 Hipermodernismo.....	8
3.2 Niños globalizados.....	10
3.3 La desaparición de la infancia.....	11
3.4 Objetos humanizados y humanos objetizados.....	12
3.5 La ilusión del Otro.....	13
3.6 La necesaria dependencia.....	15
3.7 El síntoma de la realidad virtual.....	18
3.8 Videojuegos.....	20
3.9 Un nuevo mundo, un nuevo sujeto.....	23
3.10 El sujeto del siglo XXI: pensante y existente.....	25
4. Conclusiones.....	28
Bibliografía.....	29

Resumen

En los últimos años el cambio más radical que ha tenido la sociedad es pasar de la tradición a lo novedoso, urgente y efímero. Dicho cambio afectó la forma en la que concebimos todo lo que nos rodea, el ser humano incluido. Hoy en día los individuos son influenciados por los discursos capitalistas, consumistas, tecnológicos y de globalización las 24 horas del día, por lo que se debe considerar al niño íntimamente ligado a éstos. Los niños, sobretodo, son altamente influenciados por las nuevas invenciones de la sociedad porque en ellos reside la evidencia del cambio. Los niños se analizan, entonces, desde varios puntos de vista; primero está la competencia en la que están sumidos constantemente, la globalización, la información a la que tienen acceso y la presión que los obliga a dejar la infancia antes de tiempo y que puede llevar a las adicciones; luego, se considera el crecimiento del materialismo y el cambio de roles entre *sujetos* y *objetos* donde se vuelve evidente el reemplazo del *Otro* en la vida de los niños y su cambio de posición en la sociedad; por último, se analiza el mundo que habitan los niños hoy –la virtualidad- dando paso a la realización de la preferencia de ésta sobre la realidad, la interacción entre ambos mundos y el concepto de los aparatos tecnológicos como indispensables en la vida diaria. En este punto ya son evidentes las diferencias entre los niños de hoy y los de hace 30 años pero quedan las críticas de que “los niños de hoy no son niños, no piensan, no les importa y viven pegados a un aparato” a lo que se responde que los niños de hoy sí son niños, pero diferentes; sí piensan, en realidad, son muy buenos autodidactas; sí les importa, porque la tecnología les permite sentir lo que no viven ellos mismos y “viven pegados de un aparato” porque éstos representan una ilusión de felicidad y completitud que el mundo real falla en proporcionarles y lo cual, visto como un síntoma, es una respuesta al mundo exterior.

Introducción

Todos somos conscientes de la importancia de conocer nuestra historia, nuestro pasado, los hechos que nos definen. El problema con esto es que llega un punto en nuestra vida en que analizamos tanto lo pasado que nos obsesionamos con él y empezamos a adoptar la filosofía de vida de “todo tiempo pasado fue mejor”; de aquí nace la creciente imposibilidad de apreciar lo presente, del tener que esperar a perderlo para empezar a ver la cosas buenas que habían en él. En nuestra vida cotidiana es común escuchar las críticas de los adultos mayores a la vida de los niños de hoy. Parece ser que el mundo está perdido porque los niños de ahora sólo viven en la virtualidad y no les importa nada; buscan en las tecnologías lo que les falta en el mundo real y terminan alejando la realidad y reemplazándola por la virtualidad. Evidencias de lo anterior hacen parte de la vida diaria, a todos nos es familiar la imagen de una pareja comiendo helado y uno de ellos pegado de un Blackberry hablando con los amigos o la de un papá y un hijo comiendo en un restaurante mientras el hijo escucha música en el iPod con los beats nuevos y el papá revisa los correos de la oficina. La preocupación masiva de los mayores reside en que el presente se pierda por estar viviendo en el borde del vacío de la revolución tecnológica. ¿Qué pasará con los niños que nacieron y viven así? ¿con sus lazos sociales? ¿sus capacidades intelectuales? ¿y si todos los niños se vuelven adictos? ¿cómo prevenir el apocalipsis de lo virtual?

Éste trabajo se centra en específico en los niños del siglo XXI, los niños que “nacieron con un *chip*”, y la relación que tienen con las tecnologías con el propósito de identificar de qué manera influyen éstas en la vida y el desarrollo de los niños por medio de lecturas, conferencias, investigaciones y, más importante, la observación y la experiencia.

1. Pregunta

¿Cómo es influenciado el discurso psicológico infantil en el siglo XXI por las nuevas tecnologías?

2. Objetivos

2.1 Objetivo general:

1. Identificar de qué manera influyen las nuevas tecnologías con el desarrollo del niño como ser social para determinar qué tan malos son en realidad los cambios que se están dando en el siglo XXI.

2.2 Objetivos específicos:

1. Comprender el giro que ha tomado la infancia en las dos últimas décadas, diferenciando aspectos positivos y negativos de dicho cambio.
2. Explicar la relación que tiene el uso de las tecnologías con el paso del *sujeto* a *objeto*
3. Analizar las consecuencias que traen la tecnología y el consumo como una herramienta indispensable en la vida diaria del niño.
4. Determinar cuándo empieza a ser malo el uso de la tecnología.

3. Marco teórico:

Desde la primera vez que se habla sobre psicología a finales del siglo XV hasta la actualidad los discursos han variado enormemente adaptándose, cada uno, al contexto, la problemática, los ideales y las respuestas del individuo a éstos en su respectiva época. Inclusive la concepción de ésta ciencia como tal ha cambiado; cuando antes se hablaba de la psicología como una rama que estudia el comportamiento de un individuo, hoy se habla de psicología animal, grupal, cultural, de mercadeo, deportiva, etcétera. En la actualidad pocos defienden la visualización de la psicología como algo individualizado y el resto se limitan a definirla como tantas otras cosas en nuestros tiempos: con procesos establecidos. Hoy, el mundo del hipermodernismo que define Lipovetsky, sociólogo y filósofo francés, logra darle un giro a la psicología en la que, contrario al hiperindividualismo del que él mismo nos habla, comienza a generalizar síntomas, trastornos, causas y efectos y a diagnosticar por medio de números exactos y respuestas calculadas. No es necesario aclarar que éste cambio del estudio *del individuo* a la *sociedad* es una posible respuesta de los mismos psicólogos al mundo en el que vivimos: un mundo de procesos, de avances, de rapidez, de competencia, de eficiencia, de consumo y capitalismo, pero, sobre todo, de objetos. Igualmente, es necesario mantener un equilibrio entre lo generalizado y lo personal. La psicología del *uno a uno*, como es el psicoanálisis, cumple un papel fundamental en el entendimiento actual de trastornos modernos y nos da una visión más específica y clara de las causas y los efectos de muchos de estos permitiéndonos comprender más a fondo la manera en que se presentan para el análisis particularizado.

El hecho de que ahora la psicología tenga que acercarse a un sólo problema desde varias perspectivas es una de las tantas consecuencias que ha traído la rápida evolución del mundo. Hoy, todo lo que pasa nos afecta a todos -directa o indirectamente- de diferentes maneras. Al ser tantas las variables que afectan al *Individuo* y por la complejidad de evaluar cada una de éstas, el trabajo estará específicamente enfocado a la niñez y la adolescencia y cómo éstas se ven afectadas por la revolución tecnológica que caracteriza el siglo XXI y el mal uso que se le da a la tecnología en cuestión.

3.1 Hipermodernidad

Pablo Martín Carbajal, escritor y economista español, da una explicación clara de lo que es la hipermodernidad –término adoptado por Gilles Lipovetsky- en una pequeña reseña sobre *La era del vacío (1983)*, escrito por el filósofo francés. En su blog, Carbajal expone un proceso del que ha sido parte la sociedad, el cual desemboca en la hipermodernidad.

Según Lipovetsky todo comienza con el siglo XX cuando el fenómeno de la moda empieza a quebrantar las creencias que caracterizaban la época. “La época de las ideologías y de las vanguardias, de las revoluciones, de las masas(...)” (Carbajal, 2011) llega a su fin con el auge de la moda que cambia la imagen del individuo con respecto al colectivo, “la moda (y el consumismo) que reestructura la sociedad según la lógica de la seducción, la renovación permanente y la diferenciación marginal” (Carbajal, 2011). La moda es la primera en descalificar el pasado y afirmar lo novedoso, lo presente, mejor dicho, lo efímero. Dejando atrás la modernidad, y con la propagación del fenómeno de

la moda, se da inicio a una nueva época llamada posmodernidad y que es la que se encarga de resucitar el narcisismo. “Los individuos se liberan de la esfera a la que pertenecen sin necesidad de tener que seguir un camino preestablecido” (Carbajal, 2011) dando paso a una gran afirmación hedonista caracterizada por “la autorrealización personal, el bienestar, el placer, el afán de vivir enseguida, aquí y ahora, sin ideales ni tradiciones, el objetivo es conservarse joven, consumir, disfrutar (...)” (Carbajal, 2011). Cuando los nuevos ideales arrastran la sociedad a lo que hoy conocemos como posmodernidad, la cultura ya ha dado un vuelco gigante: cambiando de lo tradicional y lo colectivo a lo nuevo y lo individual. De repente ya no importan las tradiciones ni lo familiar, el objetivo principal es, como dice Carbajal, el goce propio y la juventud.

No es hasta 1990 que se empieza a hablar de una nueva época a la que se le da el nombre de hipermodernidad. Ésta es la época del híper: “hipercapitalismo, hiperindividualismo, hiperpotencia, hiperterrorismo, hiperrealismo, hiperplacer: todo es híper en una sociedad basada en el mercado de la técnica y en el individuo, y donde no existen proyectos alternativos de peso a la escalada del neoliberalismo paroxístico del «siempre más» (y siempre más rápido).” (Carbajal, 2011). Lipovetsky da entonces el nombre de *hipermoderna* a la sociedad de hoy en día, aquí es donde vivimos y donde nuestros niños se desarrollan y crecen como personas. Desde la psicología se vuelve importante analizar la influencia que todas las características –el individualismo, la urgencia y lo efímero - de la época tienen en lo infantil.

En una entrevista a finales de marzo de este año Lipovetsky afirmaba que “somos productores de nosotros mismos, creamos nuestra propia identidad” refiriéndose a los

adultos del siglo XXI que disfrutaban de una libertad desmesurada y que, por lo tanto, se pueden autorealizar. El problema que queda por resolver es hasta qué punto ésta libertad sin límites afecta a los niños de nuestro siglo que, siendo aún dependientes, viven sin regímenes y en autonomía casi extrema. ¿Es esto algo bueno? ¿malo?

3.2 Niños globalizados

La respuesta de ciertos antropólogos y sociólogos a la anterior pregunta fue que “proyectaban la llegada de niños más inclinados a la tecnología de punta, en cierta medida más egoístas, individualistas, *no me importa nada...*”(Paymal, 2009). La investigadora francesa, Noemí Paymal, quien lleva más de 25 años trabajando con niños en Latinoamérica, asegura que “tal vez en algunos jóvenes se observa algo de eso”, refiriéndose a las expectativas de los antropólogos, pero que de todas maneras “en el niño pequeño, llama mucho la atención su alto nivel de empatía, su aspecto más humanista, su alto grado de percepción y sensibilidad así como también su enorme intuición.” Estas capacidades de empatía y sensibilidad se deben, sobre todo, a que los *mass media* se han encargado de mostrarle al niño realidades que de otra manera no podría conocer. “Los *mass media* sirven de vehículo para que el discurso de la globalización se integre como parte de ese gran *Otro*.(...) El *Otro*, como entidad psíquica fundamental, de los niños, niñas y adolescentes de hoy, es la sumatoria de lo presente, es decir, de lo inmediato y lo familiar, con otros elementos no vividos, pero que los *mass media* proponen como posibles.” (Velásquez J. F., 2007). Para ellos, las guerras que hay al otro lado del mundo se sienten como propias porque están todo el día

viéndolas en TV o en Internet. Es una capacidad que el mundo tecnológico les ha regalado, el poder sentir a todo el mundo como uno solo. Son niños *globalizados*.

3.3 La desaparición de la infancia

A pesar de las evidencias de evolución positiva en algunos niños que resalta Paymal, a primera vista cualquier adulto sano diría, sin pensarlo dos veces, que los cambios que se están dando en el mundo son malos para los niños. La principal razón por la que esto sucede es que desde ya es evidente cómo “la informática y las nuevas ciencias (...) han afectado la forma en que pensamos la vida, la naturaleza y el cuerpo; afectando también, nuestra concepción de ser humano” (Velásquez, 2007). Por ejemplo, muchos adultos afirman extrañar “los viejos tiempos” porque, supuestamente, los niños de ahora “no tienen infancia” mientras que los niños dicen que ellos “no saben cómo hacían antes”. Claramente, la discusión se basa en formas de juego: mientras unos jugaban con canicas los otros lo hacen con videojuegos. Lo que los adultos desconocen es que ellos tienen la razón, es cierto que los niños de ahora no tienen infancia; esto no se refiere a simples juegos, sino a la objetización del niño. “Algunos autores proclaman la desaparición de la línea divisoria entre el niño y adulto (...) en el mundo desarrollado y globalizado, se advierte que las expectativas en torno a los niños se han multiplicado y ello los conduce a tener que dejar la infancia antes de tiempo.” (GIPN de la NEL, 2007) En otras palabras, la constante demanda del niño de mayor competencia para el mundo capitalista los lleva a cambiar radicalmente su forma de desarrollarse y relacionarse con el Otro. Es importante resaltar que la tecnología marca la diferencia entre desarrollo y subdesarrollo y que por esta razón para que un niño sea suficientemente competente

debe conocer la tecnología de punta de primera mano. En comparación con los niños de hace 30 años, al niño del siglo XXI se le exige saber respuestas a problemas que aún no suceden, lo que quiere decir que hoy en día a los niños se les educa pensando en un futuro, no en un presente. Como dicen, “*sin querer queriendo*” en el siglo XXI le robamos la infancia a los niños.

“El niño y el adolescente de hoy, tienen otro modo de jugar, imaginar, pensar y construir su realidad e identidad” (GIPN de la NEL, 2007). El modelo a seguir del niño de hoy se basa en la moda y lo virtual, como lo afirma el Dr. José Fernando Velásquez cuando dice que “los personajes de moda y también los virtuales, suelen configurarse en imágenes que funcionan como ideales de sexualidad, poder, fuerza o belleza, y por ellos devienen familiares a los niños y jóvenes contemporáneos.” No es de extrañar que personajes como la Barbie o Harry Potter sean reconocidos en todo el mundo y que representen un ideal para los niños; así como Disney es un sueño compartido, los ideales infantiles son cada vez más globalizados, más homogenizados. Hoy, el vacío en la vida del niño es llenado por objetos de consumo que necesariamente son novedosos e incluyen algún tipo de tecnología, porque los nuevos dispositivos son parte de su vida; “nacieron compatibles con esas máquinas” y, además, “están condicionados por ese eslogan repetido incesantemente ‘*mira te ofrezco lo que te falta*’”(Velásquez, 2007) y que los impulsa a consumir y consumir pensando que el producto nuevo si los llenará ésta vez, condicionando su felicidad y completitud al objeto novedoso y tecnológico.

3.4 Objetos humanizados y humanos objetizados

Quizás el cambio más radical que han tenido los niños en las últimas décadas es respecto a su transición de *sujeto* a *objeto*. Primero, son objetos de goce de sus padres porque según Aristóteles los hijos son propiedad de ellos: “hijos y esclavo son propiedad de los padres y nada de lo que se haga con lo propio es injusto.” (Bedoya, 2007). Ningún padre quiere que su hijo quede por fuera del sistema y, por esto, “el niño está expuesto al comercio de saberes expresados en cursos de todo tipo que se ofertan a los padres (...)” (Velásquez J. F., 2007). Los cursos de los que hablan son deportes, idiomas extranjeros, lectura rápida, instrumentos musicales, etc. que representan la competencia del mundo actual. Los padres exigen a sus hijos ser lo suficientemente competentes para el futuro al precio de robarles un poco la infancia. Además, los niños hoy son el *target* principal del mercado, “los estudios de impacto de publicidad han demostrado que el uso de niños en comerciales garantiza la penetración que puede tener un mensaje. El niño está a merced de un gran *Otro* que sabe hacer provecho de él, el mercado se ha dado cuenta del gran potencial que implica explotar emocionalmente al niño, y el lugar que ocupa el niño en los afectos del adulto actual.” (Velásquez J. F., 2007). También son consumidores compulsivos que exigen tener siempre lo nuevo, aunque esto sea transitorio, porque “la valoración de lo novedoso genera la competencia por adquirirlo” (Velásquez J. F., 2007) y, al final, quien tiene lo más nuevo es visto como el mejor. Finalmente los niños se convierten en objetos del consumo, “los medios de oferta también se consumen, y el sujeto que se consume se vuelve objeto del mismo consumo, incluso su cuerpo, sus afectos, su inteligencia y su sexualidad entran como objetos de él.” (Velásquez J. F., 2007).

3.5 La ilusión del Otro

Si las creencias de Marx de que “la desvalorización del mundo humano crece en razón directa de la valorización del mundo de las cosas” son ciertas, nuestra humanidad decrece a un ritmo aterrador porque todos los días las cosas cobran más importancia, incluso los sujetos de hoy empiezan a parecer objetos y a reemplazar el *Otro* en su vida con objetos. “El *Otro*, es la integral de todos aquellos otros que rodean al niño. Ese *Otro* tiene hoy como característica, la ausencia de una sola verdad totalizadora, la pérdida del lugar de la tradición, el predominio de la imagen, la virtualidad , el individualismo, la globalización, la ciencia y el consumo.” (Velásquez J. F., El niño y el consumo , 2007). Como el psicoanalista José Fernando Velásquez lo dice: en el concepto del *Otro* de hoy, la imagen, la virtualidad y la ciencia tienen un lugar muy importante; los niños hoy escogen lo virtual sobre lo humano, sobre lo real, convirtiéndolo en “una espiral inédita en la historia hasta el momento, que privilegia el autismo del goce del consumidor, sobre el lazo del semejante.” (Velásquez J. F., 2007). El *Otro* de los niños de hoy deja por fuera lo humano, porque prefieren la tecnología.

Un ejemplo cotidiano y sencillo de lo anterior son las relaciones por internet que mantienen ahora muchos jóvenes. Conocer a una persona del otro sexo y relacionarse con ellos se ha vuelto un problema para las nuevas generaciones, parece ser que el reto que supone para ellos el salirse de sí mismos para hablar con alguien más en vivo y en directo es mayor de lo que pueden soportar y por lo tanto buscan el camino fácil: facebook. En comienzo, esto no es un problema, el problema reside en que se empiezan a generar variaciones en la psique de los sujetos porque la interacción ya no es con un

semejante, sino con una máquina. A falta de novio para contarle lo que hicimos en nuestro día se lo contamos a todos nuestros amigos en twitter, lo que nos preocupa va en facebook y lo que comemos en instagram. Hoy, los niños prefieren jugar en línea a salir al parque y hay infinitas posibilidades de juegos para todo tipo de personalidades. Como los niños dependen del *Otro*, y en sus vidas el *Otro* es la tecnología, se empiezan a construir en sus bases, con la información que reciben de ésta y las experiencias que toman a partir de la misma. “La identidad que logran, está mediada por las imágenes de las pantallas y los juegos en línea. Hay hoy un exceso de lo imaginario que hace desaparecer la realidad, según decía Juan Baudrillard; “En reemplazo de la realidad hemos construido una simulación, una enorme máquina de producción en serie y comercio obscuro de imágenes. El individuo ha quedado reducido a desempeñar el papel de receptor pasivo.” (Velásquez J. F., 2007)

3.6 La necesaria dependencia

José Fernando Velásquez – en su artículo sobre el niño y consumo- hace referencia al diario The Daily Telegraph de Inglaterra donde afirman que “un cóctel siniestro de comida chatarra, marketing de la sexualidad, juegos electrónicos y éxitos fáciles les están envenenando la vida. El efecto que sobre los chicos ejerce esta presión despiadada para que dejen de ser lo que son se traduce en graves desórdenes mentales y en irregularidades de conducta” (Velásquez J. F., 2007). Lo que sucede es que el consumo y las nuevas tecnologías crean necesidades que antes no existían –intente pasar un día sin celular o internet. El mismo doctor lo dice más adelante: “el gadget tiene la capacidad de crear nuevas formas de funcionamiento que se imponen a sus usuarios,

generando nuevas modalidades de bienestar y malestar, que siendo innecesarios se vuelven indispensables.(...) Son un ideal en miniatura, accesible a cada uno, son una caricatura del individualismo contemporáneo.” Está más que claro: las últimas generaciones, en efecto, nacieron como con un chip. Las tecnologías han pasado a formar el primer plano de la vida misma sobrepasando a lo real y a lo humano y a la propia persona, ¿la razón de esto?

En primer lugar se puede hablar de la tecnología como una adicción. Para ser más claros, las adicciones se entienden como impulsos que “controlan los pensamientos y los comportamientos de las personas, que sólo desean conseguir o realizar la cosa deseada. Para satisfacer este deseo, los adictos pueden cometer actos ilícitos, distanciarse de sus seres queridos y poner en riesgo su propia integridad, ya que pierden noción de la realidad.” (<http://definicion.de/adiccion/>). La adicción a Internet, más específicamente, es un término designado por el psicólogo Ivan Goldberg de la Universidad de Columbia en 1995; el IAD – por las siglas en inglés- “destacó como síntomas los cambios drásticos en los hábitos de vida, la disminución generalizada de la actividad física, la privación o la modificación en los patrones de sueño, el rechazo a actividades fuera de la navegación en la red y la negligencia respecto al trabajo y a las obligaciones personales.” (CAMBIO, 2004).

Es desconcertante pensar que un niño pueda desarrollar tal dependencia en un celular, un computador o un videojuego que se olvide de vivir. Lo cierto es que existen suficientes pruebas de que, en efecto, “los chicos funcionan cada vez más a la manera adictiva, sin aceptar los límites, no saben respetar los límites; y lo que hacen, lo hacen de manera perversa, cínica.” (Gómez, 2007). En el mundo actual es más natural

encontrarse un niño de 6 años jugando en el iPad a verlo montando en maticulín. “En lo que refiere a los que abusan del uso de la red, uno de los síntomas más significativos es que planea sus actividades en torno a la conexión a Internet y siente ansiedad cuando está offline.” (CAMBIO, 2004). Según esa explicación de adicción a la red, hay más niños adictos a la red que niños que la utilizan de manera no adictiva; además, están también aquellos que no son adictos a la red si no al PlayStation, al Xbox, el iPod, el celular, etc. Hoy, la reunión de los sujetos con el *Otro* está profundamente afectada por los *gadgets* – dispositivos tecnológicos- porque se conocen por medio de estos, se comunican por medio de estos y se divierten por medio de estos. “E. Laurent nos precisa la relación a este objeto: “estas diferentes figuras del objeto nos muestran que el objeto lejos de ser un peligro para el lazo social, una amenaza delante de la cual haya que llamar a una restauración, es el fundamento del lazo social.” (Flórez & Gaviria, 2007). En el siglo XXI los *gadgets* son una necesidad para interactuar con el *Otro* pero también son el limitante.

La naturaleza de las adicciones establecida por Luis Fernando Gómez es la siguiente: “El objeto de consumo es el ordenador del discurso hipermoderno. Este nuevo agente homogeniza, cubre toda la pulsión del sujeto. Lo que se produce bajo este efecto es un ‘campo de concentración’, un modo de goce, una misma identidad al goce que pretende borrar la subjetividad y que apresaa al sujeto en un goce segregativo, de pequeñas tribus, de unos cuantos y, únicamente ellos, sólo los que ingresen en ese modo, a estas condiciones, podrán acceder a ese goce. Es así que podemos apreciar un incremento considerable en todo tipo de adicciones.” (Gómez, 2007) En un mundo especializado como en el que vivimos –ahora no se ven grandes grupos luchando por grandes causas,

sino pequeños grupos luchando por ideales particularizados- se empiezan a crear subgrupos alrededor de ciertos aspectos que limitan a sus integrantes a una goce en particular porque creen que éste les proporcionará lo necesario para el bienestar cuando en realidad es una ilusión de bienestar a la que se somete, ilusión que el propio *gadget* se encarga de crear.

3.7 El síntoma de la realidad virtual

“Es tal el poder de sujeción de estos juegos, que en el Japón, los sujetos, no necesitan salir de sus casas para desarrollar su vida, no ponen su cuerpo al encuentro con los otros, todo lo pueden hacer virtualmente. Esto es segregación, el subgrupo del subgrupo de internautas que gozan de x o y manera. (...) Se trata de goces particularizados y sin límites.” (Gómez, 2007). Al dedicarle más tiempo a lo virtual que a su encuentro con el Otro, los sujetos “son introvertidos y con pocas habilidades para las relaciones sociales.”(CAMBIO 2004). Los goces, pues, en lo que la tecnología concierne, se vuelven una manera libre de segregación: los grupos se dividen y se dividen hasta que quedan unos pocos individuos con las mismas características que hablan un mismo idioma. La consecuencia de esto es un grupo de niños muy bueno con las tecnologías y malo para relacionarse directamente con alguien.

La hipermodernidad –como ya se dijo previamente- es la representación del individualismo. La segregación se vuelve entonces la prueba evidente de lo anterior, los niños y los adolescentes prefieren pasar un rato solos en su computador que en familia. A veces la misma familia es incluso la responsable de esto; “los padres hoy, no tienen hijos...los entretienen, con la idea de que ocupados no tendrán tiempo para pensar

“*cosas malas*”.” (Cortés, El niño y la institución escolar, 2007) y así impulsan su dependencia a la tecnología. Los castigan en sus cuartos, que no puedan salir con sus amigos o con la excusa de “más bien vayáse a estudiar”; por otro lado, los premian con dispositivos cada vez más nuevos, o sea, si gana el año le cambian el iPhone 4S por el iPhone 5. Es simple ver cómo cambia el mundo con la llegada de las tecnologías, entender cómo todos impulsamos su uso y entender que el sujeto prefiere al *Otro* virtual sobre el real, porque “el *Otro* queda atravesado por la técnica, y se prefiere ese tipo de *Otro* que el *Otro* puramente humano, porque no falla.” (Velásquez J. F., 2007). El uso y la dependencia de la tecnología se entiende, pues, como una salida o una solución que le da al sujeto a un malestar o un problema estalecido ante el cual “a cada uno le corresponde inventarse una salida.” (Velásquez J. F., Familias, parejas y malestar contemporáneos, 2007).

El psicoanalista José Fernando Velásquez plantea la siguiente pregunta: “¿cómo se asume ese real que penetra lo familiar, desde la intimidad de la habitación de los padres, desde la pantalla del TV o del PC, o desde las situaciones que el discurso social condiciona para la familia?” y responde que “la familia se enfrentará a obstáculos y hará síntomas. Como Freud indicó, *un síntoma es en sí un modo de tratamiento de un problema, muchas veces el mejor posible*. Por lo anterior, cito también a Miller: *cada conflicto, cada síntoma familiar, es el resultado de una tensión profunda, entre tradición (inevitable) e invención (necesaria)*. Cada uno debe inventarse síntomas y soluciones.” (Velásquez J. F., Familias, parejas y malestar contemporáneos, 2007). De lo anterior se entiende que un síntoma no es necesariamente algo negativo, sino una forma de demostrar lo que nos sucede y una salida a esto. Pero como los niños

dependen del *Otro* para crearse una identidad y, por lo tanto, para manifestar sus respuestas al medio –externo o interno-, encontrar una salida en la tecnología no es siempre el mejor camino. “El niño se sirve de lo que encuentra en el *Otro* para fijarse en algunas identificaciones y también para tramitar su malestar. Los niños responden poniendo todo su interés en una pantalla del computador o del PlayStation, creando una brecha entre su mundo virtual y la realidad de sus hogares o vecindarios, no siempre disfuncionales. La realidad virtual, es una producción tecnológica de puras imágenes impalpables, incorpóreas e incapaces de realización humana, que sustituye la realidad por otra simulada y artificial. (...) Ya no ponen el cuerpo en el parque, en la bicicleta, ya no interactúan, a no ser que sea algo extremo, y aun así, esa experiencia se extingue.” (Velásquez J. F., 2007). El problema nace porque “el síntoma se presenta en dos vertientes, la primera de ellas se refiere al Otro y respecto al Otro; la segunda, se refiere al síntoma como respuesta del ser, a su soledad. En el ámbito escolar y en su cuerpo, es donde se manifiestan más crudamente los síntomas del niño y del adolescente: trastornos en la alimentación, el aprendizaje, la actividad escolar, el lenguaje, la depresión, la agresión, las adicciones, las sobreexcitaciones y la apatía (...)” (Velásquez J. F., 2007). Hoy en día se evidencia que la principal razón de consulta se debe a petición de los colegios porque el niño no hace caso, es muy grosero o muy agresivo y, como le dijo la psicóloga Carmen Bayón, de la Universidad Complutense de Madrid y fundadora de adictosainternet.com, a la revista CAMBIO “el número de casos de adicción a la tecnología Web ha incrementado y, en Latinoamérica, las consultas en línea han crecido en forma exponencial.” (CAMBIO, 2004).

3.8 Videojuegos

Se presenta un caso en el que el niño, de 13 años, dice “estar en otro mundo” al jugar videojuegos, actividad a la que dedica todo su tiempo libre, “describe un personaje que tiene algo largo en la cabeza, que si se lo toca, se muere. Se sabe Mortal, un juego de muerte que le permite tramitar ese horror de saber que puede morir, mientras en el juego lo matan pero no muere. En ese *otro mundo* -el de los video juegos- aunque pierda la partida, siempre hay una ganancia en la repetición, en intentarlo una y otra vez, perdiendo la noción del tiempo y postergando la hora de alimentarse.” (Bedoya, 2007). Para nuestra época, los niños son los más sensibles a todos los cambios tecnológicos y los que más se ven afectados por ellos porque son quienes más los utilizan. “El consumidor entre los 13 y los 18 años sabe de tecnología porque ha crecido con ella, la conoce y la asimila con rapidez. Es el grupo poblacional más sensible al diseño moderno y la personalización; son clientes muy ávidos de alternativas tecnológicas multifuncionales de entretenimiento y de almacenamiento portátil.” (Velásquez J. F., 2007). Los niños pertenecen a la misma era que la tecnología y la adaptan a su vida como un requisito, porque creen que en ella encontraran todo lo que necesitan. “El problema con ese goce que ofrece ese objeto de la tecnología, es que crea la ilusión de completitud, de dominio.” (Flórez & Gaviria, 2007).

Retomemos el ejemplo de los videojuegos, “se han convertido en la más poderosa de las industrias del entretenimiento, con una rápida expansión en los mercados internacionales, han logrado una comercialización que ha sobrepasado desde 2002 a las de la industria del cine y la música. Son un fenómeno de masas, con un gran impacto sobre la cultura contemporánea. El concepto de videojuego en la década reciente es

sustancialmente diferente al que predominó durante los años ochenta y noventa. El Atari con su control de palanca y un solo botón, ya es una pieza de museo. En 10 años el Games Boy, lanzado en 1989, vendió más de cincuenta millones de unidades en todo el mundo. Los videojuegos actuales rayan con lo real, requieren de una habilidad prodigiosa. (...) Es tal su efecto que en todas las ciudades se abren locales de Internet donde los principales clientes son jóvenes desde los 9 a los 16 años quienes vienen a jugar. Son locales oscuros apiñados, cada uno está en su pantalla, generalmente con audífonos, aislados en la imagen que no les deja pensar en otra cosa; no se intercambian palabras ni miradas.” (Velásquez J. F., 2007) Producto de las gráficas avanzadas y los audífonos con música que ambienta lo que va a pasar el concepto de real decae, “lo que el niño tiene a una distancia real, es considerado de segunda ante las imágenes seductoras de la buena vida y de satisfacción inmediata que aparecen en el mundo virtual.” (Velásquez J. F., 2007) intensificando ahora el valor de la virtualidad. “El drama al que se ven expuestos niños y adolescentes contemporáneos es que han tomado como realidad lo que es una proyección.” (Velásquez J. F., 2007). Hoy, los niños se pierden en las pantallas de diferentes aparatos electrónicos que los transportan a *otros mundos* –como decía el paciente de 13 años. La realidad de nuestros chicos es una realidad falsa, a la que se le da el nombre de realidad virtual. “Esteban Levin define la Realidad virtual como *una producción tecnológica de puras imágenes impalpables, incorpóreas e incapaces de realización humana, que sustituye la realidad por otra simulada y artificial. Esto no necesita un mundo exterior, ya que las simulaciones son producidas por el circuito electrónico de la máquina.* El término “realidad virtual” fue propuesto por Jaron Lavier en 1989, para sistemas informáticos cuyas interfaces de entrada y salida rempazan, para el usuario, los estímulos reales por los simulados.”

(Arrubla, 2007). Siguiendo esta idea es factible pensar que en una realidad virtual ya no necesitaríamos del *Otro*.

3.9 Un nuevo mundo, un nuevo sujeto

A través de los años lo ideales de la sociedad han cambiado y “en el lugar de los Amos que cayeron por incredulidad, surgen otro nuevos: el consumo, la ciencia, la imagen, la virtualidad. Estos nuevos Amos imponen el modelo de goce y felicidad para todos, un patrón de consumo que absorbe casi toda la vida social.” (Velásquez J. F., Familias, parejas y malestar contemporáneos , 2007). Esto quiere decir que ahora, en lugar de la tradición en la que crecían los chicos hace 3 décadas, se instala un nueva perspectiva de felicidad que es una ilusión que nos roba de nuestras características sociales porque *reemplaza la función de los estímulos reales con los simulados*. “La propuesta de la era actual, es uniformar el goce por la vía de lo imaginario y a expensas de lo simbólico. “*Esta es la era del abandonamiento de lo Real, de la realidad falsificada*”, tal como lo afirma Mónica V. Prandi.” (Arrubla, 2007). Es preocupante pensar que los niños del siglo XXI crezcan en una realidad falsa porque, al fin de cuenta, ellos son el futuro y ¿qué será de un futuro sin realidad? Es importante recordar que los tiempos han cambiado; los niños de hoy crecen rodeados del híper, de la incesante demanda y oferta, con la presión de ser cada día más competentes; todas estas variables se ven reflejadas en su manera de ser y de actuar, en sus síntomas. “El niño es el sujeto contemporáneo por excelencia. Él, a diferencia de los adultos, no trae la carga de otros discursos en su propia historia; él, no tiene que hacer cambio de mentalidad, no tiene que adaptarse. El niño, simplemente, responde de forma directa a la

contemporaneidad.” (Velásquez J. F., 2007). La respuesta directa de los niños deja estupefactos a los adultos del mundo entero porque, como decía Luis Fernando Gómez, “son cuerpos excitados por el consumo, por lo virtual, cuerpos empujados a un goce autista. El objeto reenvía al sujeto al goce solitario, al goce autista, y allí los adultos quedamos muchas veces excluidos.” (Gómez, 2007).

Muchos han alegado que el mundo de hoy está especialmente diseñado para no dejarnos pensar. Las más avanzadas tecnologías hacen lo difícil por nosotros, la Internet acabó con los libros y los medios de comunicación se esfuerzan fervientemente en mostrarnos lo que sucede esperando respuestas calculadas. “Uno de los directivos de la cadena TF1 francesa, provocó un inesperado escándalo al declarar que *la función de la televisión es vender tiempo del cerebro humano a los anunciantes*. Las horas cerebrales/día de niños y niñas vendidas a los anunciantes en Colombia se cuentan por billones. Todos los estudios señalan que en Colombia ver televisión es la actividad favorita de los niños.” (Velásquez J. F., 2007). Los adultos están salvados, claro, porque ellos ya pensaron cuando eran niños; pero los niños de ahora se desarrollan en medio de ésta nueva cultura en la que, según Lipovetsky, “no hay tiempo para eso en el reinado de la urgencia de los tiempos hipermodernos” -refiriéndose al pensamiento. “Es una generación sobreestimulada.” –Critican- “A estos jóvenes se les critica su escepticismo, apatía y distanciamiento; desconfían de los adultos, y del mundo que ellos les ofrecen; les hablan poco a los extraños, se encierran en sí mismos y en pequeños grupos. Su mundo es de los computadores, videojuegos y TV por cable. Sus tareas se hacen en Google, su enciclopedia informatizada.” (Velásquez J. F., 2007). Lo que afirmaría que los niños y los adolescentes de hoy no piensan, Google lo hace por ellos.

Es cierto que “la escuela ha dejado de ocupar el lugar por excelencia para la recepción de conocimientos.” (Velásquez J. F., 2007). La revolución tecnológica les ha permitido a los niños mejorar sus técnicas de aprendizaje y hoy la mayoría son autodidáctas, “desde cierto punto de vista, ahora todos somos iguales. Tenemos deberes y derechos. Nuevas tecnologías de la información y la comunicación como la Internet, han apoyado esto. Todos tenemos acceso al saber generalizado con solo dar un *clic*.” (Gómez, 2007). De todas maneras es importante tener en cuenta que a pesar de los beneficios que le debemos a la tecnología, ésta nunca podrá reemplazar el lazo humano y el pensamiento. “La función de la tecnología es muy importante mientras su función no sea borrar el sujeto. Se confía demasiado en dichas herramientas, se cree en ellas como si fueran una poción mágica” (Cortés, El niño y la institución escolar, 2007). “La tecnología como herramienta didáctica es muy importante en las instituciones educativas mientras su efecto no sea borrar al sujeto, al maestro y al alumno.” Expresa con un tono de preocupación Marlon Cortés. “Ya no hay secretos para la infancia (...) Más bien, lo que hay son secretos hechos para los adultos, que se quedaron rezagados y no accedieron a la velocidad ni al despliegue tecnológico actual”. (Velásquez J. F., 2007).

3.10 Sujetos del siglo XXI: pensantes y existentes

Descartes pensaba que el sólo hecho de pensar nos confirmaba nuestra existencia. Si las críticas de que los niños y los adolescentes de hoy no piensan son ciertas entonces se podría afirmar que, por lo tanto, los niños y los adolescentes de hoy no existen. La

mejor explicación la da Astrid Arrubla en su artículo: “se ha invertido la fórmula del Cogito Cartesiano: *No pienso, luego no existo*, ni deseo como sujeto, luego no me responsabilizo. (...) Aún así, el sujeto del síntoma contemporáneo existe, y existe es en el lenguaje virtual. (...) La ciencia y la técnica, en general, el discurso capitalista busca engañar al sujeto tratando de reemplazar la palabra con fantásticas imágenes que prometen la completitud. ¿A qué precio? Al precio de despojarlo de la pregunta del cógito, despojarlo del “yo pienso”, y entretenerlo con múltiples objetos que rellenan la falta en ser, prohibiéndole pensar y sentir.” (Arrubla, 2007). Para no contradecir a Descartes sería necesario reafirmar que “pensar y existir van unidos, y en este proceso hay que asumir el pensar del otro sobre mí. Eso sí, que implica aprender a distinguir lo que es verdadero de lo falso.” (Arrubla, 2007). Como ya se ha dicho muchas veces, los tiempos han cambiado y los tiempos de hoy son una mezcla de híper que llevan a los niños a utilizar la tecnología como tapón para su vacío existencial al no poder distinguir entre lo real y lo imaginario. “Nos encontramos ante un mundo gobernado por la imagen, una imagen que se vende y se compra, la imagen de un ser completo, de un súper hombre cuya esencia existencial, su Cogito, deja de existir ante la completitud de la belleza y la tenencia de objetos que le ofrecen la felicidad.” (Arrubla, 2007). La felicidad del siglo XXI, la compañía y el grado de competencia de un niño frente al mundo, están determinados por la virtualidad.

Dicen que nacimos para ser felices, no para ser perfectos, pero en el discurso actual *ser perfecto* es la definición de *ser feliz*. Los niños crecen bajo la presión de ser exitosos para llenar las expectativas que se tienen de ellos y como respuesta ellos corren a un lugar conocido donde se sientan seguros y cómodos: la virtualidad. Entonces, el título

que pone la revista CAMBIO al artículo sobre la adicción a Internet tiene mucho sentido “La adicción del siglo XXI: Un ejército de deprimidos busca refugio en la Internet ¿Es usted uno de ellos?” La pregunta queda al aire para ser respondida personalmente. Siempre y cuando se tenga en cuenta que los sujetos del siglo XXI sí piensan y sí existen será posible comprender que los niños de hoy en día viven una vida diferente, una vida de *otro mundo* que involucra tanto lo virtual como lo real y que las malas causas y consecuencias que dichos hábitos produzcan se deberán a razones personales y no necesariamente a el uso diario de las mismas.

Conclusiones

Después de una larga investigación, de conocer diversas opiniones, estudios, casos particulares, puntos de vista tanto de expertos como de personas comunes y observar en mi vida cotidiana varios de los puntos que se plantean en este trabajo como “problemas” cuestionables llego a varias conclusiones:

- Es de suma importancia poner en duda las opiniones públicas que nos vende el mercado para crear nuestro propio criterio sin que éste sea influenciado por el pensamiento masivo porque, muchas veces, las ideas que adoptamos de una masa son equívocas.
- La posición del niño en la sociedad ha cambiado, ahora son el objeto en la familia, en la educación y en el mercado.
- Las tecnologías influyen enormemente al comportamiento y desarrollo de los niños en el siglo XXI pero no es necesariamente una influencia mala, sino también la razón por la cual ahora los niños poseen habilidades que antes no.
- La realidad virtual es usada por los niños y jóvenes como una manera de escapar a su propia realidad y llenar un vacío que les deja algo del mundo exterior.
- Los gadgets y los medios masivos de comunicación cumplen las veces de *Otro* en la vida de los niños; los acompañan, educan, y proporcionan ideales y modelos a seguir.
- En la psicología cada paciente es un mundo nuevo; su síntoma responde a una falla en particular que quiere decir algo diferente a lo que cualquier otro paciente refleja, es por esto que el uso de las tecnologías no puede ser generalizado como algo bueno o malo.

Bibliografía

Arrubla, Astrid. (2007) La virtualidad: del ser al sujeto, del sujeto al síntoma de no pienso. (pp. 93-99) Artículo presentado en el curso de introducción al psicoanálisis. Medellín.

Bedoya, Luz Adriana. (2007). El maltrato infantil a la luz de un caso clínico. (pp. 53-64). Artículo presentado en el curso de introducción al psicoanálisis. Medellín.

CAMBIO. (2004). La adicción del siglo XXI. Un ejército de deprimidos busca refugio en la Internet ¿Es usted uno de ellos?. Revista CAMBIO. Edición No. 569. (pp. 80-82).

Carbajal, Pablo Martín. (2011) Pablo Martín Carbajal. [Modernidad, posmodernidad e hipermodernidad]. Consultado el día 16 de Septiembre de 2012 de la World Wide Web: <http://www.pablomartincarbajal.com/?p=160>

Cortés, Marlon. (2007). El niño y la institución escolar. (pp.38-52). Artículo presentado en el curso de introducción al psicoanálisis. Medellín.

<http://definicion.de/adiccion/>

Flórez, Eugenia; Gaviria, Luz Elena. (2007). El adolescente de hoy: ¿un sujeto desbrujulado? (pp.100-112). Artículo presentado en el curso de introducción al psicoanálisis. Medellín.

Gómez, Luis Fernando. (2007). La autoridad y la declinación del Nombre del Padre hoy. (pp. 27-37). Artículo presentado en el curso de introducción al psicoanálisis. Medellín.

Grupo de Investigación en Psicoanálisis con niños de la Nueva Escuela Lacaniana. (2007). El niño en los inicios del siglo XXI. Curso de introducción al psicoanálisis, Medellín.

iNoticias22. *Entrevista con Gilles Lipovetski* [Video en línea]. Disponible: <http://www.youtube.com/watch?v=eiu13glu-Bs> [Consulta: 2012, Septiembre 16].

Paymal, Noemi. (2009, 5 de julio). Hermandad Blanca. [¿Por qué han cambiado los niños y niñas de hoy?, ¿cómo funcionan sus cerebros?]. Consultado el día 8 de octubre de 2012 de la World Wide Web: <http://hermandadblanca.org/2009/07/05/por-que-han-cambiado-los-ninos-y-ninas-de-hoy-como-funcionan-sus-cerebros-por-noemi-paymal/>

Velásquez, José Fernando. (2007). El niño en los inicios del siglo XXI. (pp. 5-14). Artículo presentado en el curso de introducción de psicoanálisis. Medellín.

Velásquez, José Fernando. (2007). El niño y el consumo. (pp. 76-92). Artículo presentado en el curso de introducción al psicoanálisis. Medellín.

Velásquez, José Fernando. (2007). Familias, parejas y malestar contemporáneos. (pp.15-26). Artículo presentado en el curso de introducción al psicoanálisis. Medellín.