

Panelista: Lic. Psic. Roberto Balaguer

Pregunta 1

¿Este mundo actual de la imagen impone reconsiderar las bases a partir de las cuales hasta ahora comprendíamos la construcción de la subjetividad en el niño?

Este coloquio se ha propuesto pensar acerca de los posibles cambios que podrían producir las actuales circunstancias culturales (puesto el énfasis en la imagen) en la conformación de la subjetividad de los niños.

Desde el ámbito de la comunicación Sartori (1997), con su concepto de “video-niño”, ha sido un referente en cuanto a pensar a estas nuevas generaciones inmersas en un mundo visual, en el cual el lenguaje ha, supuestamente, pasado a un segundo plano. Desde ya planteo mis profundas discrepancias con el estudioso italiano quien tiene un muy marcado perfil “escriturocentrista”, al decir de Pérez Tornero (2000). Como adelantara Mc Luhan, la televisión, la electricidad estaban destinadas a generar una orientalización del pensamiento y a promover un funcionamiento mental de la aldea global más cercano al oriental. Esta orientalización del pensamiento implica una vuelta a las concepciones sistémicas, a trascender lo individual para ubicarse en el terreno de lo vincular, en la conexión e interconexión. Ésta es una de las características de la conti-

7093302

E-mail: rbalaguer@prored.com.uy

nuidad generada por el mundo digital. Naturaleza, humanidad, tecnología intrincadas; una sensación de mayor cercanía del mundo, sutura de discontinuidades, diría Maszlich (1975).

Siendo los posibles análisis muy variados, voy a intentar remitirme sólo a algunos puntos de vista, entre los cuales, el psicoanalítico se impone, dado el contexto en el que nos encontramos.

Kohut (1988) no estaba conforme con el peso que se les había dado a los elementos culturales dentro del pensamiento psicoanalítico. Este analista denominó “objetos culturales del self” a aquellos objetos que colaboran en la consolidación, crecimiento y sostén del self en la cultura, desarrollando un pensamiento a tal respecto bastante poco transitado y retomado a pesar de su riqueza conceptual.

Por todo eso me parece fundamental este coloquio ya que resulta imprescindible conocer los nuevos objetos culturales y los lugares de encuentro, juego, educación, comunicación y socialización de los jóvenes nacidos en la era digital.

Debemos reconocer que ese mundo digital, el contexto en el que están creciendo hoy los niños, es un contexto diferente al de hace unas décadas atrás. Los jóvenes pasan cada vez más tiempo de sus vidas en la pantalla, lo que no equivale a decir que la imagen sea lo que predomina hoy. Este es un primer punto a debatir: ¿Pantalla es igual a imagen? No. Parte de esa comunicación y expresión se vincula a la imagen, pero como soporte, no como fin en sí misma.

Las actividades que se desarrollan en la pantalla son variadas y algunas tienen que ver con la imagen y otras con comunicación, escritura, expresión, intercambio, música, sonidos, etc. Los jóvenes han incorporado las nuevas tecnologías para desarrollar sus perfiles propios de acuerdo a las edades e intereses.

Otro asunto importante para descentrarnos de la imagen es empezar a considerar estos nuevos espacios como lugares genuinos y no como espacios que vienen a aparecer “en lugar de”. La genuinidad de mundos como la Red, los videojuegos o la comunicación SMS se va descubriendo en la medida que dejamos de pensarlos como “sustitutos” de viejos baluartes (carta, vereda, club, plaza, otros juegos, deportes) y los comenzamos a ver como nuevos espacios con un estilo y peculiaridades propias y singulares, que son usados por distintos segmentos para diferentes fines. El mundo digital no debiera ser pensado con la nostalgia de lo que ha dejado de usarse. Cada uno de los espacios digitales: chat, MSN, SMS, blogs, fotologs, mundos virtuales, videojuegos, posee sus características particulares. Poder pensar esos entornos y su influjo en la niñez es el desafío que nos plantea el mundo digital de los jóvenes, un mundo que va muchísimo más allá de la imagen. Son nuevos espacios donde manejarse; un espacio de flujos, propios de esta modernidad líquida (Bauman, 2000).

Cada uno de los objetos tecnológicos, como he señalado, abre a distintos usos según quien se ubique frente a él y a la forma en que lo haga. Sucede lo mismo que con

el libro, la televisión, el deporte o cualquier actividad humana. Son justamente “objetos culturales” al decir de Kohut y están ahí para ser usados de diferentes maneras.

Propongo dejar de lado la cuestión de la imagen como problema central para referirnos a tres características que definen la relación de los niños y los adolescentes con la tecnología. Los jóvenes llevan a cabo en la conexión, lo que en inglés se conoce como las tres X:

•Explore (explorar) •Express (expresar) •Exchange (intercambiar).

La realidad ha dejado de estar exclusivamente definida por el espacio circundante y se abre a través de la tecnología la posibilidad de coexistencia en realidades distintas, llevado ésto al extremo, en los entornos de Realidad Virtual. Los propios entornos de Windows habilitan una alternancia de lugares entre trabajo, juego, chateo, etc. con “múltiples selfs” desparramados en el ciberespacio. Hablamos entonces de realidades en espacios físicos materiales que coexisten con realidades digitales, existentes sólo en pantalla.

Los niños viven sus vidas conectadas a través de los videojuegos, el MSN y los celulares con sus mensajes de texto, sus fotos, sus sonidos, sus videos. Si consideramos los distintos entornos tecnológicos, cada uno de ellos tiene sus propias implicancias:

- ✓ El teléfono como inicio de la multipresencia.
- ✓ La televisión y sus largos brazos.
- ✓ El zapping y la atención fragmentada.
- ✓ El MSN y la conexión permanente.
- ✓ Los celulares, la ubicuidad y los múltiples contenidos (texto, imagen, sonidos).
- ✓ Los SMS y el nuevo lenguaje sintético.
- ✓ Mp 3, Mp 4 y el congelar el mundo de los flujos.
- ✓ Los blogs: lo privado vuelto público.
- ✓ Los fotologs y la intimidad.
- ✓ Internet: navegación y exploración.
- ✓ Los videojuegos como principal espacio de juego de los niños.
- ✓ Realidad Virtual: nuevas dimensiones para habitar.

El **teléfono** inició las posibilidades de multipresencia, permitiendo “estar aquí y allá” al mismo tiempo.

La **televisión** ha permitido a sus usuarios “salir” de sus mundos y penetrar otros, distantes e inaccesibles, generando una fuerte sensación de presencia en las diferentes escenas. La televisión nos trae el afuera, introduce el mundo externo mediatizado y éste se instala en nuestro núcleo familiar, al tiempo que sentimos estar allá, en la escena. El **zapping** es un fenómeno cultural de las últimas décadas y se origina en la televisión y

en una nueva forma de consumirla, a los saltos, cambiando constantemente. La única manera de manejarse exitosamente en el diluvio informacional es a través del deslizamiento, el escaneo y el zapping y ésta parece ser la postura juvenil inconsciente, no aprendida, intuitiva. El zapping permite eludir la obligatoriedad de la atención a una sola voz ofreciendo alternativas, diferentes voces.

El **MSN** es el entorno preferido por los jóvenes por su instantaneidad y su marcada sensación de presencia. Para las generaciones de hoy es una forma diferente y válida de “conocer gente” que comienza a desplegarse a medida que el niño va creciendo y sus necesidades gregarias, grupales se van incrementando. Es una salida al mundo sin salir de la casa y una forma de “marcar existencia” en el mundo.

Los **celulares** nos ubican en un perpetuo estado de presencia; con ellos no hay afuera, ni distancia. Con ellos se puede acceder a sonidos, música y practicar con los SMS sintéticas formas de decir cosas sin intrusismos, pero con agudeza. Con las cámaras, los **Mp 3** y los **Mp 4** se congelan los flujos, se los detiene por un momento en las cámaras que se apropian de esos contenidos. Se comparten intimidades y se desborda lo interno, lo íntimo con los **blogs** y los **fotologs**, desafiando la construcción de la intimidad.

En la **navegación por Internet** los jóvenes buscan divertirse y explorar, comienzan a contactarse con amigos, buscan información, música y videos, chatean, se aburren, desarrollan hobbies, juegan videojuegos, hacen sus primeras incursiones en la pornografía, transgreden, exploran y crean.

La fascinación por la navegación está también relacionada con el espíritu exploratorio que se genera en la misma.

La combinación de imágenes, junto con las posibilidades de inmersión y exploración que ofrecen los **videojuegos**, los vuelve una experiencia fascinante para los niños. Los videojuegos cuentan con un sistema de puntuación que genera un alto reforzamiento (puntos extras, felicitaciones, recompensas, récords personalizados, sentimientos de eficacia, popularidad) que hace que sea difícil desprenderse del juego en pantalla. Los juegos en pantalla además, como juegos que son, proveen de satisfacciones que la vida real no siempre permite.

El videojuego necesita que el niño se “meta” dentro de la pantalla, deje su cuerpo, y se identifique con el personaje en cuestión para poder jugar adecuadamente y ganar. Los videojuegos se manejan en general con personajes que deben ser encarnados por el jugador y para ello la distancia jugador-personaje-máquina debe anularse casi por completo. Estamos hablando de juegos de fusión, de indiscriminación, de hibridación con la máquina, sus poderes, el personaje, etc. Hay una ampliación de las funciones yoicas y un intercambio de las mismas con las del personaje encarnado.

Para finalizar esta pregunta propongo entonces descentrar los cambios en la subjetividad del niño del tema de la imagen. Esta última, si bien ha cobrado una relevancia trascendental a partir de la segunda mitad del siglo XX, al influjo de la televisión no es,

desde mi punto de vista, la adecuada para explicar los cambios en la subjetividad infantil actual.

La nueva subjetividad infantil está hoy fuertemente atravesada por las siguientes cuestiones:

- Multipresencia
- Multitarea
- Exploración
- Navegación
- Expresión
- Intercambio
- Conexión
- Ubicuidad
- Comunicación
- Compañía
- Sostén
- Hibridación con la máquina
- Velocidad

Las tecnologías actuales no son sólo meros aparatos sino que son objetos culturales al servicio de la comunicación, la expresión, la exploración y la coexistencia en mundos paralelos. Son tecnologías de comunicación e interactividad que permiten ampliar en forma considerable las capacidades humanas de procesamiento de la información.

Los niños ya no sólo juegan para tramitar sus conflictos sino también para aprender a manejarse en un mundo que los espera en pantalla y que requiere del manejo de un lenguaje cultural nuevo, de imágenes, más icónico. La pantalla es un objeto de compañía más inteligente que la TV. Es un objeto que sirve para “pensar con”, “conectarse con” y “desconectarse de” situaciones materiales que ofrecen inseguridad, angustia, incertidumbre.

Pregunta 2

¿Qué transformaciones produce la realidad tecnológica y visual en los acontecimientos psíquicos, cognitivos, psicomotores y vinculares del universo infantil?

La importancia de lo digital en la cultura actual ha llevado a que las nuevas generaciones estén siendo denominadas de diferentes formas: Generación de la Red, Generación @, Nativos digitales, Download Generation, Instant Message Generation, Clickeratti kids, Generación de la pant@lla, etc. En todos estos nombres se está dando cuenta

de una generación en la cual lo tecnológico tiene una fuerza sin precedentes y estaría produciendo transformaciones en la subjetividad infantil.

Hablar de transformaciones implica referirse a nuevos sujetos, una generación en la cual empezamos a vislumbrar cambios, modificaciones que llaman nuestra atención.

A efectos del análisis dividiremos las transformaciones en psicomotrices, cognitivas y vinculares.

PSICOMOTRICES. ESQUEMA CORPORAL AMPLIADO Y LA VIVENCIA DE HIPOCUERPO

Una de las principales transformaciones que se presenta en la conexión es el manejo del cuerpo en la multipresencia, lo que significa para el cuerpo la conexión y cómo afecta esto la imagen del cuerpo. La conexión implica desmaterializar el cuerpo, disolver sus límites naturales y generar movimientos de navegación y fusión que seguramente tienen inexploradas repercusiones en la mente infantil.

Para intentar explicar eso recurro a una tríada de conceptos formada por: *hipocuerpo-cuerpo-hipercuerpo*. Esos tres elementos forman un continuo que va desde la multipresencia de la conexión (hipercuerpo), la vivencia normal de un cuerpo finito, material y finalmente, la posterior vivencia de “hipocuerpo”, como sentimiento de pérdida frente a la desconexión.

El cuerpo único, material, con bordes, es una vivencia que se siente limitante de ese otro cuerpo fusionado con los distintos poderes tanto de los personajes en cuestión, como de las capacidades exploratorias y de alcance de las redes. En los pequeños se observa esa dificultad para desprenderse de la pantalla y el malhumor y la irritación que genera el tener que hacerlo. La irritación, en parte está dada por el salirse de ese estado empático de fusión, de cadencia y sincronía que se genera con el personaje de la pantalla y la consecuente inmersión en el juego. Lo mismo sucede con la desconexión de la Red y el salirse de ese mundo ilimitado, oceánico. “Desconectarse”, “desenchufarse” de ese mundo plagado de imágenes y escenarios de ficción le cuesta mucho al jugador, al navegante y al televidente ya que implica dejar atrás poderes, capacidades, fuerza y otro(s) cuerpo(s) complementario(s) del suyo propio.

También nos preguntamos, y es un camino a seguir recorriendo, ¿cómo afecta la permanente secuencia conexión-desconexión la imagen de sí mismo? Alternar en esos dos mundos... ¿qué otros efectos tiene, que aún no entendemos?

Mucho se ha hablado, desde ciertos sectores intelectuales, de la inmovilidad del cuerpo en esta nueva era saturada de tecnología. El viaje por las redes es una suerte de utilización macluhaniana de la tecnología como una prótesis del cuerpo, un sistema nervioso extendido, capaz de rebasar los límites individuales, los límites corpóreos y trascender fronteras. Si en la sociedad industrial el lema era “el movimiento se demuestra andando” en la sociedad posindustrializada “el movimiento se demuestra clickeando”.

Los avances tecnológicos van propiciando desplazamientos en este sentido y la conjunción máquina-hombre se hace cada vez más clara en ese self con prótesis que se traslada en el nuevo territorio de los bytes. En este contexto sociocultural y en este imaginario, el cuerpo es abandonado a un costado, temporariamente negado para servir como soporte de la conexión mental con la Red. Fantástica e imaginariamente abandonamos las constricciones de éste y nos volatilizamos en el ciberespacio como texto, como datos, como información.

En el ciberespacio la secuencialidad característica del espacio físico queda disuelta y se recrea cierta atemporalidad facilitadora de la inmersión.

Jones (1997) plantea que no es que la distancia se haya vuelto sin sentido, sino que “cuando no nos conectamos estamos infinitamente distantes”. La desconexión expone a los jóvenes a la no existencia, a la sensación de quedar por fuera del mundo, sumidos en el aburrimiento, en el vacío.

COGNITIVAS. VELOCIDAD Y ATENCIÓN FRAGMENTADA

Primero, las transformaciones cognitivas comenzaron con la televisión. Las imágenes televisivas cambian cada cinco o seis segundos, ya sea modificando el ángulo o pasando directamente a una nueva escena. La velocidad de estos cambios va, poco a poco, penetrando nuestro sistema y volviéndolo proclive, adepto y adicto a los cambios de pensamiento vertiginosos. Todo aquello que sea lento genera una suerte de malestar e incomodidad inicial en el niño acostumbrado a otro ritmo, por cierto más veloz.

Parafraseando a Mc. Luhan, el medio masajea nuestra cognición preparándonos a esperar un ritmo similar en todas las actividades, lo cual no resulta ni posible ni beneficioso.

En una versión cultural del ADD, con marcadas dificultades de concentración en una sola cosa, el niño debe estar atento a muchas variables para poder buscar un equilibrio. El flujo de información es permanente, el conocimiento se duplica cada tres años y los filtros ya no son suficientes. La información que recibe hoy un niño de nueve años es la misma que un campesino inglés del siglo XVIII conocía a lo largo de toda su vida. Es un influjo permanente de estímulos en donde detenerse en uno de ellos lleva consigo implícita la pérdida de un sinnúmero de otros elementos simultáneos.

Los nuevos entornos tecnológicos donde están los niños proponen muchas ventanas abiertas al mismo tiempo. El sistema Windows es el modo de pensar la cognición hoy. La concentración en un sólo factor no es lo que prima culturalmente.

Segundo, nos hemos acostumbrado en las últimas décadas a los trasplantes de órganos, a las prótesis dentales, de cadera, rodilla, etc., pero creo que aún no estamos preparados para admitir las prótesis cognitivas, el próximo salto inevitable de la ciencia.

La tecnología hoy funciona en parte como una ampliación de la capacidad mnémica y de procesamiento de la información. La memoria hoy se ha externalizado en i-pods, Mp3, Mp4, memory cards, etc. El tema es que esas capacidades aun están fuera, puestas en objetos, pero no han penetrado los cuerpos.

Nos encontramos al borde de un cambio cultural que resultará fundamental para el psicoanálisis. El concepto psicoanalítico de pulsión se verá en problemas con la incorporación de los chips. Estamos hablando de cómo enfrentará el psicoanálisis una alteración no sólo del esquema corporal, sino del propio concepto de pulsión. Ésta ya no estará más situada, al decir de Freud (1915), en la frontera psique-soma sino en la **triple frontera psique-soma-tecnología**. Biología, chips y representaciones se entremezclarán en el futuro, de formas que aún desconocemos, pero que comenzamos a vislumbrar en los discursos de los más jóvenes.

La imposibilidad de un púber de retener dentro de sí una imagen satisfactoria de él mismo, una imagen estable y perdurable, lo conduce a buscar en lo conocido, la tecnología, una sutura frente a su malestar. A modo de ejemplo ese joven dice: “Me gustaría ponerme un chip y poder retener esa imagen dentro mío”.

Por último, los videojuegos además de desarrollar una serie de habilidades a nivel de las percepciones (coordinación óculo-manual, reconocimiento de patrones, etc) son también juegos que privilegian el conocimiento (conocer los trucos, salidas, estrategias, patrones, saber) y su manejo (toma de decisiones, trabajo colaborativo, etc.). En esta era del conocimiento esos espacios lúdicos —a pesar de desarrollarse con imágenes— muestran la trascendental importancia del conocimiento en nuestra época.

VINCULARES. CONTINUIDAD-DISCONTINUIDAD

Uno de los entornos más importantes, la Red, horizontaliza —por su propia estructura— las relaciones, transforma en nodo a cada usuario. Es el movimiento de la estructura familiar Ingalls a los Simpson, una estructura ajerárquica, sin autoridad, sin centro.

La pantalla ofrece soluciones alternativas a la ausencia del otro, funcionando como una suerte de sostén, de presencia. La pantalla es una compañía más inteligente que la televisión, entre otras cosas porque permite una interactividad mayor y el contactarse con otros. La cultura actual acostumbra a los niños a sostenerse en la tecnología y no en los vínculos, aunque la propia tecnología sea complementaria de las relaciones.

La ubicuidad genera importantes consecuencias a nivel de los vínculos. La pantalla habilita a salir al mundo sin necesidad de moverse de la casa. La socialización hoy es *continua* a través de las redes, utilizando las distintas tecnologías disponibles (móviles, SMS, MSN, mail, etc). Ésta es una diferencia sustancial con respecto a generaciones anteriores. La conectividad transforma de manera radical las relaciones grupales. Los ámbitos digitales tienen la particularidad de generar continuidad, omnipresencia, a diferencia de los espacios materiales que suelen ser discontinuos.

Los cyber-cafés mantienen la doble presencia (material y virtual) y sitios como Myspace, Facebook o Second Life congregan a millones de usuarios online. Son ambientes reales y virtuales que representan espacios de encuentro y socialización. La cuestión es que esto representa un choque generacional dada la sobrevaloración por parte de los adultos de la interacción cara a cara.

En este sentido, otro de los cambios a nivel de los vínculos tiene que ver con las formas de inicio de los mismos. La comunicación electrónica hace florecer las relaciones a la inversa de lo habitual en la vida real, es decir de adentro hacia fuera. Lo que aparece primero es lo que se piensa, los decires, el “interior” de las personas, antes del contacto visual, cara a cara. Eso permite redimensionar las relaciones, como sucedía con las viejas cartas de antaño, porque la escritura y la “ausencia” abren a explorar nuevas dimensiones en los vínculos.

BIBLIOGRAFÍA

- Balaguer, R. (2002). El hipocuerpo: una vivencia actual que la virtualidad aún no puede eludir. En *TEXTOS de la CiberSociedad* <http://www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=9>.
- Balaguer, R. (2003). *Internet: un nuevo espacio psicosocial*. Montevideo: Ed. Trilce.
- Balaguer, R. (2005). *vidasconnect@das.com. La Pantalla, lugar de encuentro, juego y educación en el siglo XXI*. Montevideo: Ed. Frontera.
- Bauman, Z. (2000). *Modernidad Líquida*. México: Fondo de Cultura Económica. 2002.
- Freud, S. (1915). Pulsiones y destinos de pulsión. En *Obras Completas. T.XIV*. Buenos Aires: Amorrortu Editores. 1976.
- Jones, S. (1997). *Virtual Culture Identity and Communication in Cybersociety*. London: Sage Publications.
- Kohut, H. (1988). *Psicología do Self e a Cultura Humana*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Maszlich (1975). La cuarta discontinuidad. En Z. Pylyshyn (comp). *Perspectivas de la revolución de las computadoras*. Madrid: Alianza.
- Pérez Tornero, J. M. (2000). *Comunicación y educación en la sociedad de la información Nuevos lenguajes y conciencia crítica*. Barcelona: Paidós.
- Sartori, G. (1997). *Homo Videns La sociedad teledirigida*. Buenos Aires: Taurus.