

# Chicos hiperconectados: uso creativo, señales de alarma y patología

LAURA MEJORADA DE LA MORA\*

**D**espués de la pandemia por la COVID-19, el mundo se vio sacudido por problemas en la cadena de suministros, por agitaciones políticas y por la necesidad de crear una vacuna *in ipso facto*, sin saber que esto llevaría a descubrir posibilidades de cura para enfermedades antes intratables. Todo esto ha llenado el panorama de retos, y al parecer esta crisis produjo una revolución tecnológica que marca el comienzo de una nueva era que ha generado desarrollo e innovación, pues transforma las bases sociales y económicas.

El confinamiento nos obligó a incursionar en nuevas tecnologías a fin de trabajar y solucionar problemas a través de una pantalla, volviéndose cada vez más indispensable a nivel global. Ahora tenemos acceso a información, productos, servicios y experiencias que podemos alcanzar sin salir de casa, de la oficina o del consultorio, permitiéndonos utilizar nuestro tiempo de una forma más productiva.

Estamos viviendo una época en la que se busca incorporar nuevas tecnologías con la capacidad de razonar como un ser humano, con el fin de lograr una sinergia entre las personas y los robots, haciendo a las máquinas más intuitivas a las órdenes de los humanos; por lo que es común en esta era, predominantemente tecnológica, incrementada durante la pandemia, encontrarnos con chicos que llegan a nuestros consultorios y que están hiperconectados a *tablets*, celulares, pantallas, juegos de video y a otras realidades, pues la tecnología ha avanzado enormemente y, en el día a día, adultos, niños y adolescentes aumentamos el tiempo que pasamos en línea trabajando, tenemos consulta en línea, clases a distancia, visitamos redes sociales en momentos de ocio, leemos y descargamos libros electrónicos;

\*Laura Mejorada de la Mora  
Psicoanalista titular en  
función didáctica de  
la APG. Directora del  
instituto.

mejoradalaura@hotmail.  
com

desde las plataformas y aplicaciones apropiadas jugamos, hacemos trabajos, investigamos acerca de algún tema; o en el caso de los adolescentes observamos cómo pasan un tiempo divertido jugando en línea con los amigos, se ponen de acuerdo para salir y se comunican por WhatsApp, etcétera.

Actualmente, el uso de estas herramientas es indispensable para desempeñarnos eficientemente en el trabajo; aunado a esto, las nuevas generaciones nacieron en una época saturada por los avances tecnológicos, están inmersos en la tecnología, queramos o no. Esto nos obliga a pensar: ¿cómo se acomodan en ese jardín secreto, que es nuestro espacio psíquico, las vivencias que obtenemos a través de estos medios?, ¿qué cualidades tienen?, ¿placenteras?, ¿displacenteras? Y ¿estas nuevas cualidades quedarán inscriptas?, ¿cómo nos influyen?, ¿a qué edad es propicio que los niños inicien su uso? Habría que profundizar en estos temas, pues recordando a Lacan, sucede que accedemos a la cultura y al lenguaje, estamos inmersos en aquella desde que nacemos; y las nuevas tecnologías, los mundos virtuales, el metaverso y la inteligencia artificial ya circulan en la cultura al igual que esa ley que se asume o no.

Obtenemos algunas respuestas por diversas disciplinas, como que el uso prolongado de las nuevas tecnologías durante los primeros años de vida puede ocasionar deterioros cognitivos. Lo que consideramos deterioro por estos medios, ¿será realmente por el uso de ellos? Por otra parte, escuchamos y observamos que son una herramienta para el conocimiento humano y que los niños aprenden jugando videojuegos otros idiomas y estrategias para resolver problemas,

además de incrementar la destreza y la coordinación ojo-mano.

Tendremos que asistir a todos estos cambios y observar cómo reaccionamos, cómo nos influye lo nuevo, sin perder de vista que cada ser humano es único y tiene un desenvolvimiento particular.

En ocasiones, con lo que nos encontramos es con esa carencia del espacio psíquico; es el jardín secreto del que habla Kristeva (1995), que en condiciones normales debiera estar enriquecido por nuestros objetos y representaciones internas para poder recurrir a él ante las frustraciones externas que le proporciona la vida a cada uno, y acceder a ese espacio subjetivo para pensar, elaborar, resolver y crear; pero cuando no existe esa subjetividad ni ese mundo interno mesurado, se recurre a lo inmediato: a las drogas, al alcohol, a los medicamentos (ya sean ansiolíticos o pastillas para dormir, incluso antidepresivos). Todo antes de tolerar la frustración y el sufrimiento; es por ello que la depresión es la enfermedad del siglo.

Lacan (2005) nos recuerda que la constitución del sujeto no depende sólo de la cultura a la que llegamos, donde circula ya el orden significante, sino que el Otro es indispensable para la estructuración de nuestro psiquismo. El cuidado del bebé realizado por la madre durante los primeros años es fundamental, ese contacto piel con piel, cuerpo con cuerpo, mirada con mirada, pues la madre, cuando se dirige amorosamente a su bebé, lo incita al balbuceo y ahí comienza el juego: el bebé responde con el balbuceo, la madre repite el sonido; entonces comienza un diálogo y un juego, le da el pecho con placer y genera en su bebé el placer y el deseo de reencuentro para repetir la satisfacción y, por lo tanto, una

relación, una conectividad, si lo queremos decir en este lenguaje.

Para lo anterior se necesita una madre hiperconectada a su bebé; aquí encontraríamos un aspecto creativo y generador de relaciones y de sentidos cuando todo marcha bien. Es la madre quien crea la ilusión y desilusiona a tiempo, la que permite la separación y la diferenciación, pero suele ocurrir que, en lugar de chupón, muchas madres dan la *tablet* a los niños menores de un año para que se entretengan, se queden quietos y no molesten: esto sucede cuando no existe esa conectividad entre la madre y su bebé. Entonces la conectividad, que es con lo virtual, se convierte en hiperconectividad: aquí encontramos las señales de alarma y patología, puesto que se corre el riesgo de que los chicos se adhieran al uso de la pantalla como un fetiche y que no puedan crear un objeto transicional.

Winnicott (1987) formuló la noción de objeto transicional y esclareció el problema del fetichismo. Los objetos transicionales no forman parte del cuerpo del niño, ni son reconocidos como pertenecientes a la realidad externa; se sitúan en el área de experiencia intermedia entre la realidad interna y la vida externa, entre la creatividad primaria y la percepción objetiva basada en el juicio de realidad, creando un área de la ilusión que en el adulto es inherente al arte, a la creatividad y a la religión.

Se trata de un pedazo de ropa, la punta de una frazada, un juguete, una palabra, un tono, un movimiento o un gesto, como el frotar su oído, que se torna vitalmente importante para el bebé en el momento de ir a dormir, pues representa una defensa frente a la angustia y permite cierta omnipotencia del

niño sobre este objeto: puede amarlo o mutilarlo, pero no debe cambiar y, sobre todo, debe sobrevivir a su agresión, dar calor y tener alguna textura que indique vitalidad o realidad propia; no viene de afuera, pero tampoco de adentro. Representa la raíz del simbolismo, pues de acuerdo a Winnicott (*idem*) designa la primera posesión: el objeto material (el pulgar, el chupón, un trozo de tela, un juguete, etcétera) que el bebé prefiere de entre otros objetos, pues le acompaña y protege ante la ausencia de su madre.

Es el primer símbolo el mediador simbólico de la presencia materna durante su ausencia, e inaugura el espacio de la creatividad y de la experiencia cultural. Se ubica en el ámbito de la ilusión, y tiene como cualidad ser el representante del pecho materno, pero no es la madre, es un objeto que representa la transición que va del estado de fusión con la madre, en el que se encuentra el bebé, a un estado en el que la puede reconocer como algo externo y separado; le permite al niño renunciar a la posesión omnipotente de su madre, conservando algo de ella que es puesto en este objeto, la seguridad que ella le proporciona.

En el desarrollo normal, una vez que el niño logra separarse y diferenciarse de la madre, el objeto es abandonado, pues el niño ya es capaz de desprenderse de él. Sin embargo, cuando esto no ocurre, el objeto transicional puede convertirse en un objeto fetiche y persistir como una cualidad indispensable en la vida del sujeto, presente en la sexualidad y en la adicción; también es sede de los talismanes obsesivos.

Este objeto transicional fetichizado es un tipo de relación que se da de forma persistente y cristalizada, a la que el niño se adhiere y, por lo tanto, cronifica su uso.

Mientras el objeto transicional normal sustituye simbólicamente a la madre y ayuda al niño a elaborar gradualmente la separación y la ausencia, el objeto fetiche sustituye y reemplaza a la madre, negando su ausencia. Se caracteriza por un funcionamiento de negación y reemplazo. No hay proceso simbólico, no hay fantaseo. Hay un uso fetichizado o adictivo, como en las drogas o en el uso desmesurado de la hiperconectividad a las redes, a los juegos de video y a todo lo que representan estas tecnologías, constituyendo el destino patológico del objeto transicional, que finalmente también es una protección, pero ante un estado amorfo y confuso de excitación y de angustias impensables lindantes con el temor a caer en la inercia o en el anodamiento, en la fragmentación, en una caída sin fin, por lo que se crea el fetiche como objeto mágico, experimentando sentimientos de triunfo y control frente a él, seguido de una desilusión.

El fetiche contiene afectos complejos y arcaicos, procesos psíquicos y relaciones con objetos internos y parciales no integrados; es un soporte ante las ansiedades psicóticas.

Es por eso que considero que el objeto fetiche es el que está encarnado en la hiperconectividad desmesurada que encontramos en niños, adolescentes y adultos, ya que no se ha logrado crear esa transicionalidad que permita la creatividad, y se realiza un uso adictivo, fetichizante, sin frustraciones ni demoras; se le tiene presente todo el tiempo, no hay ausencia y el tiempo no existe, pueden pasar muchas horas conectados con esta sensación de triunfo y control sobre las ansiedades de fragmentación.

Hugo tiene 8 años, es hijo único, no tiene amigos, le cuesta compartir y vive

apasionado por el juego de Minecraft, un juego donde se puede modelar el mundo a su gusto, lo destruye y construye todas las veces que él quiere; es un mundo constante, siempre está en línea para él. Ya terminó el primer nivel del juego, y Hugo me cuenta que en el segundo nivel es más difícil sobrevivir a los enemigos: los *creepers*, que actúan en el día; o los *mobs*, que se mueven en la oscuridad de la noche.

Para dicho paciente, este juego representa la lucha que tiene que librar para sobrevivir; a su corta edad, las circunstancias familiares no le proporcionan seguridad, necesita la fuerza de su análisis para resistir los peligros del mundo que le rodea; además, la muerte es algo continuo en el juego: o muere ahogado o en manos de alguno de los poderosos enemigos, pero siempre hay más vidas. Sin embargo, aunque está hiperconectado al Minecraft, es por medio de este juego que poco a poco hemos logrado establecer una relación para construir otro mundo más accesible y humano en la sesión, le gusta ir, y siempre está hambriento, necesita nutrirse de la relación que estamos construyendo. El tiempo de la sesión siempre le parece poco, vamos avanzando y construyendo un espacio real, el de sus sesiones y el de la relación que estamos creando, para que en lugar de estar hiperconectado a los juegos de video, se conecte conmigo.

Alonso tiene 7 años, y al llegar al consultorio trasmite una gran ansiedad que parece incontenible: no se queda quieto un instante, él dibuja, dibuja, dibuja y dibuja, se para, se dirige al librero, al escritorio, quiere hurgar todo el consultorio. Pienso en su deseo de revolver el interior del cuerpo de su madre, de fundirse con ella, quien además de ser

muy joven y bonita, lo seduce y luego lo suelta. En la primera entrevista, la madre permanece junto a él, quejándose de que Alonso no quiere dormir solo, y que no duerme solo, quiere dormir con ella. Si no lo deja, comienza a gritar muy fuerte, los vecinos escuchan y reclaman a su madre porque no los dejan dormir; ella se siente presionada. Alonso conoce la estrategia para hacer ceder a su madre, y cuando no puede lograrlo duerme fuera del cuarto de ella en un sofá cercano a la puerta, así puede vigilarla; él a su vez se queja de que ella lo golpea cuando grita. A su padre lo ve sólo una vez al año, es artista. Los padres están separados, la madre viaja mucho y Alonso pasa largo tiempo con su abuela. La madre teme que cuando crezca sea adicto, pues su padre lo es. Alonso está hiperconectado pero a su madre, no tiene calma para jugar videojuegos o para estar conectado al celular.

Ávido de tenerlo todo, Alonso siempre quiere llevarse objetos del consultorio; no tolera la separación, es un torbellino. Recién ahora consigue jugar palillos chinos, aunque le cuesta esperar su turno y hace trampa; además, no acepta perder, continúa el juego, busca estrategias, sopla fuerte sobre los palillos para moverlos sin tocarlos. Conforme avanza el tratamiento se ha calmado; sin embargo, en ausencia de su madre, cuando lo lleva la abuela a su sesión, quiere salir antes del consultorio y las ansiedades retornan. Siento que no espera una travesía hacia la conquista de una tolerancia de la ausencia y de la diferenciación que le permita ser más libre.

Mariana tiene 12 años y se corta cuando la ansiedad la rebasa, se la pasa metida en el celular; la madre trabaja todo el día, la cual se desespera y enoja

mucho cada vez que Mariana se corta. Mariana dice sentirse muy sola y sólo puede estar conectada al celular con sus primas y amigas. El padre se casó nuevamente y ahora ella tiene un medio hermano de un año, lo que ha complicado la situación, pues no tolera ver que el hermanito tiene la familia que ella quisiera. Mariana no soporta su situación con la madre, se corta continuamente, se pelean todo el tiempo; y la madre, enojada, le dice que espera que atine a la vena correcta la próxima vez que lo intente.

Mariana usa las redes para chatear con muchachos más grandes que terminan acosándola, siempre en riesgo y dirigido a su madre. La relación entre la madre y ella es muy intensa, pues tiene el tinte del goce perverso del reto y de la destrucción; hiperconectada a la madre, no quiere necesitarla, quiere cortar el vínculo una y mil veces. También está hiperconectada a las redes, pero en el fondo todo está dedicado a su madre.

Cuando nos encontramos con madres que no pueden estar conectadas emocionalmente con su bebé y que la preocupación materna primaria que nos describe Winnicott (1981), la cual se desarrolla durante los últimos meses del embarazo, correspondiente a esa locura materna que permite a la madre estar afectivamente conectada con el bebé, sostenerlo y contenerlo, no se instaló en ellas, no podrán comunicarle amor a su bebé. Observamos madres que amamantan a su bebé mientras chatean, están en otro sitio, no conectadas afectivamente con su bebé para despertar la pulsión, están hiperconectadas al celular, interesadas en muchas otras cosas menos en su bebé; en estos casos podemos observar lo que menciona Winnicott del bebé que no puede encontrarse en la

mirada de la madre porque sólo aparece ella, y entonces el bebé da un salto a la objetividad antes de adquirir la subjetividad, creando un falso *self*. Aquí las cosas ya van mal desde el inicio, y esto puede traer aparejadas ciertas consecuencias para el psiquismo en construcción, entre las cuales la hiperconectividad como fetiche es sólo un reflejo.

Esto lo podemos observar en los casos de Hugo, Alonso y Mariana, donde también hay una relación intensa con la madre: o porque la madre no estuvo o porque no se puede quitar.

La hiperconectividad ya nos habla de una desmesura, de un uso excesivo, casi adictivo, y cuando alguien se adhiere tan frenéticamente a una cosa es porque no puede construir un mundo interno capaz de soportar las separaciones, las ausencias, la demora; entonces el mundo virtual es una opción. Para este tipo de psiquismo no hay ausencia, no hay frustración, no hay tiempo ni espacio. Todo es sin demora para que no aparezcan las angustias devastadoras.

Si las condiciones del ambiente fueron suficientemente buenas y el bebé pudo construir la ausencia, no necesita adherirse a la pantalla porque puede hacer uso del campo transicional para crear y desarrollar otros objetos, puede investirlos y hacer la objetualización que Green (1990) describe, en donde cualquier cosa del mundo externo o interno puede ser convertida en objeto. Entonces: si el mundo interno y el externo son tan ricos, el chico no necesita recurrir a los medios digitales de manera adictiva, podrá usarlos mesuradamente y comunicarse, incluso afectivamente, a través de la tecnología, y todo esto sucederá en ese espacio potencial al que Winnicott se refiere como *zona intermedia*, fuente del

juego y la creatividad que involucra otro tiempo y se relaciona con la expresión más auténtica de sentirse vivo en el interjuego de la realidad interior y exterior espacio-tiempo del juego, del arte, de las fantasías que se expresan libremente y otorgan la ilusión de cierto control sobre la realidad. Aquí también lo virtual de la tecnología tomaría su pleno significado para jugar, crear y aprender; de aquí que el jugar es tan importante y va de la mano con la creatividad de donde surgen estos avances tecnológicos y muchas cosas más.

En la práctica clínica nos encontramos también con casos graves en donde los chicos ya no pueden distinguir realidad virtual y *realidad real*, la paradoja de que el objeto es y no es, y que la realidad es y no es, no opera; predomina el caos, la confusión, y permanecen encerrados en un mundo inaccesible que no pueden manejar.

Una madre conectada con su bebé genera relación y sentido; cuando no sucede y la conectividad es con la *tablet*, se propicia esta hiperconectividad y los chicos que se adhieren al uso de la pantalla como un fetiche.

La distorsión del campo ilusorio produce un uso perturbado de los fenómenos transicionales, ya que cambia la dirección del uso del objeto transicional y, en lugar de la creación centrífuga, se dirige a desestimar, falsear o incluso a sustituir la realidad externa.

Una difusa frontera separa el empleo positivo del negativo de este objeto, pues la perturbación en la constitución del mismo abarca al fetichismo, la mentira y el hurto, el origen y la desaparición del sentimiento tierno, la drogadicción y hasta el talismán de los rituales obsesivos.

## BIBLIOGRAFÍA

**Green, A. (1990).** *De locuras privadas*. Amorrortu: Buenos Aires.

\_\_\_\_\_(1993). *La nueva clínica psicoanalítica y la teoría de Freud. Aspectos fundamentales de la locura privada*. Amorrortu: Buenos Aires.

**Kristeva, J. (1995).** *Las nuevas enfermedades del alma*. Cátedra: Madrid.

**Lacan, J. (2005).** *El Seminario 5. Las Formaciones del Inconsciente*. Paidós: Buenos Aires.

**Winnicott, D. (1987).** *Realidad y Juego*. Gedisa: México.

\_\_\_\_\_(2009). "El destino del objeto transicional".

En: *Exploraciones psicoanalíticas*. Paidós: Buenos Aires.

\_\_\_\_\_(1981). *El proceso de maduración en el niño*. Laia: Barcelona.

## WEBGRAFÍA

**GDE Innovation Partners e Instituto de Robótica e Informática Industrial (2023).** "Tendencias de Inteligencia Artificial para 2023". Obtenido de *datision*: [https://www.cambraterrassa.org/wp-content/uploads/2022/12/Tendencias-de-Inteligencia-Artificial-2023\\_OAP.pdf](https://www.cambraterrassa.org/wp-content/uploads/2022/12/Tendencias-de-Inteligencia-Artificial-2023_OAP.pdf) (documento en línea consultado el 19 de junio de 2023).