

Sección: COMUNIDAD, CULTURA, SOCIEDAD.

TECNOCULTURAS, PODER Y SABER DE EPOCA.

Autores:

Dr. Marcelo Armando (Colegio de Psicoanalistas): 4804-2742

mdarmando@hotmail.com

Lic. Evaristo Carriego(FLACSO) 1551771807

e_carriego@yahoo.com.ar

Dr. Rodolfo Espinosa (APdeBA): 4804-2569

drrodolfoespinosa@gmail.com

Dr. Marcos Koremblit (APdeBA): 4832-0350

marcoskorembli@hotmail.com

Lic. Mariana Lewkowicz (FFyL-UBA) 4854-2577

marianalew@fibertel.com.ar

Introducción

En este trabajo nos proponemos revisar el impacto del uso de las nuevas tecnologías sobre la producción de subjetividad y sobre los vínculos. Pondremos el foco en particular en la dinámica intergeneracional, entendiendo que allí reside una interesante materia de observación referida a la cuestión del saber y el poder. Nos interesa contrastar los argumentos críticos más usuales que se apoyan en observaciones consideradas “autoevidentes”, con los resultados que arrojan las investigaciones de campo validadas metodológicamente. Según nuestra hipótesis, el uso de las nuevas tecnologías no conduce **per se** hacia un destino psicológico determinado, no hay una relación causa-efecto. Postulamos que solo conseguiremos aproximaciones consistentes si logramos enriquecer la mirada y consideramos una multiplicidad de factores relacionados con las formas y el sentido de uso y el contexto en que se da para cada caso específico.

Algunas observaciones

Cuando pensamos en un video jugador adolescente, lo imaginamos en soledad y aislamiento. Riesgo siempre presente. Sin embargo numerosas investigaciones e informes especializados contradicen tal suposición. Veamos:

Según Amanda Lenhart el estereotipo del video jugador solitario, de carácter violento y anti-social no existe entre los adolescentes americanos. El adolescente promedio

elige diferentes tipos de juegos y juega con familia y amigos, tanto online como offline.

Aquí, algunos resultados cuantitativos de este estudio:

- 76% de los adolescentes juegan con otra gente, de alguna manera, ya sea online u offline.
- 65% de los adolescentes dicen que juegan juegos con gente que está en el mismo cuarto que ellos.

Morduchowicz, en su apartado sobre la sociabilidad y el uso de medios, refiere que la principal función de la computadora usada por los adolescentes es la de comunicación, la función de chateo, para conversar con amigos. Si bien es cierto que siete de cada diez jóvenes la utiliza, no reemplaza su vida social.

“Los chicos que usan la PC para chatear son quienes más eligen “salir con amigos” como primera opción para un día divertido (el 70 % frente al 50% de los que no chatean)”... “La gente joven que usa frecuentemente Internet sigue igualmente frecuentando la calle, gozando la fiesta de fin de semana y prefiriendo la compañía al aislamiento”. (Morduchowicz, 2008).

La pérdida de la infancia

Durante las últimas décadas ha habido una creciente preocupación por los cambios que han sucedido en las formas de vivir la niñez. Los adultos debaten acerca de cuál es la forma correcta de vivir la infancia y de cómo en la actualidad la niñez parece haberse perdido.

Autores como Don Tapscott, (“Growing up digital”), Seymour Pappert (“The connected family”) Donald Rushkoff (“Playing the future) Neil Postman (“La muerte de la Infancia”) han tomado parte en este debate postulando que la relación entre la infancia y los medios electrónicos de comunicación es parte decisiva en los cambios producidos.

La discusión tiende a polarizarse: por un lado se afirma que la relación con los medios electrónicos y la tecnología tiene un potencial positivo enorme, especialmente

relacionado con el aprendizaje; por el otro se alerta que es perjudicial para aquellos considerados más vulnerables (los niños y adolescentes).

La visión pesimista se centra sobre todo en el uso de los juegos de red. Argumenta que el contacto con los medios tecnológicos es causa de violencia, de enfermedades (como Nintendo), de adicción, de perjuicio para la vida social (Hikikomori en referencia a los jóvenes en aislamiento social que rechazan abandonar su hogar, usualmente relacionado con el fracaso escolar en Japón). Se sostiene que los videojuegos promueven estereotipos de género y se hace hincapié en la falta de control sobre internet que expone a los más jóvenes a la pornografía.

Una mirada más optimista se centra en la tecnología como instrumento para la educación, destacando que aporta nuevas formas de aprendizaje que supera las anteriores. Seymour Papert (Papert, 1995) afirma que la computadora potencia y libera la creatividad natural de los niños y que las tecnologías de información y comunicación son más democráticas, diversas, no homogeneizantes e interactivas, en contraste con la TV que promueve la pasividad.

Ambas posiciones, sin embargo, comparten supuestos fundamentales y fundantes: una concepción esencialista de la infancia y determinista de la tecnología.

Pensar la complejidad sin prejuicios

Llamamos crítica a la superación de una polémica. En la polémica se comparten supuestos y se asignan valores positivos o negativos. La crítica, en cambio, pone en cuestión los supuestos permitiendo desafiar a las diversas voces de la polémica.

Para superar la polémica binaria planteada entre “tecnófobos” o “tecnófilos” resulta preferible considerar la infancia como una construcción social e histórica cuyas conductas no son determinadas por un solo factor, sino condicionadas por conjuntos de causas.

Como adultos en un mundo crecientemente tecnológico, en el cual la relación entre los niños y los medios electrónicos es cada vez más inextricable, intensa y compleja, asistimos con algo de azoramiento al hecho de que las tecnologías transforman

amplios aspectos de la relaciones sociales, y convocan a redefinir en qué consiste ser un niño aquí y ahora. (y acaso también esto se refiera a las otras edades de la vida).

A la vez, la aparición de las nuevas tecnologías, tanto como la de otras innovaciones en diferentes momentos de la historia, no es un hecho que pueda considerarse ajeno al devenir de la sociedad. A pesar de que una vez instalados se viven con naturalidad, no irrumpieron como elementos exógenos a la circunstancia. Las novedades son producto de demandas sociales, de condiciones de posibilidad materiales e históricas, etc.

Esta revisión de concepciones puede permitir a los adultos reflexivos asumir creativamente la velocidad y la complejidad de los cambios y de su impacto sobre sujetos y sociedades.

El saber y el poder

Además es probable que la dificultad de los adultos para comprender, incorporar e interactuar con fluidez con estas novedades obedezca a cierta resistencia, que opera por el temor de ver menoscabado su lugar de poder en la interacción con los hijos. Hoy son ellos los conocedores (nativos) y no porque hayan recibido ese saber por transmisión desde sus padres o derivados. Una anécdota surgida en el curso de una investigación reciente sobre el tema es elocuente:

Una niña es interrogada acerca de quién le enseñó la destreza cibernética que acaba de exhibir. El que pregunta es un adulto, lo cual tal vez no sea un detalle. Responde, sin alarde: “No me lo enseñó nadie”. Podría darse crédito a su respuesta, si se entendiera que no consta en su memoria, para esta adquisición, el paradigma educativo que el término “enseñar” suele evocar. No hubo, seguramente, otro adulto que guiara sus pasos en la paulatina conquista de ese saber. Se trata de un saber que no parece pertenecer a nadie, que flota, del que sus mayores no son acreedores. Es un saber de época; nadie lo detenta, pertenece a todos y determina modos de transmisión novedosos y destituciones en el plano del poder que también resultan novedosas.

Estas son, por cierto, modulaciones en los vínculos que generan conflicto y movilización. Los saberes de época tienen estas características, consiguen tales

niveles de naturalización que muchas veces son considerados “sentido común” por sus contemporáneos. Los historiadores franceses suelen hablar de mentalidades, para referirse a los saberes de época o al sentido común de una época, aquello que la mayoría de los hombres de una época tienen en común, por ejemplo entre el Rey y el último campesino en la Francia de Carlos V el temor al Juicio Final y a la muerte. El analista que reciba en consulta a estos niños y adolescentes también soporta marcas propias de **su** generación y de **su** época, que condicionan su capacidad de observación y de escucha. Marcas que se verifican tanto en lo que pone en foco como en lo que no alcanza a observar y escuchar. Lo que no miramos también forma parte sustancial de nuestra mirada. En el mejor de los casos, una consulta que incluya cuestiones de esta índole debería ser recibida con una actitud despojada de prejuicios.

Un relato de la clínica

Javier tenía 14 años cuando sus padres lo llevaron, una vez más, a consulta. Había recibido tratamiento psicoterapéutico y psicofarmacológico a raíz de su sintomatología obsesiva. Los padres se mostraban concientes de la gravedad del caso y no limitaban su preocupación a la dedicación que Javier prestaba a los juegos en red. Sin embargo, temían que justamente por las características de su cuadro, la dedicación a los videojuegos se fuera transformando en su única fuente de placer, y que el aislamiento se fuera haciendo cada vez más profundo.

Javier había tenido dificultades desde la infancia. Reaccionaba ante las frustraciones con un desborde desmedido, más de una vez con violencia. Cerca de los ocho años se instala una fobia a los bichos. Cuando comenzó su primer tratamiento, realizaba una serie de medidas de conjuro las que dedicaba mucho tiempo, y en las que comprometía al resto de la familia. Había ciertos lugares de la casa por los que no sólo no podía pasar él sino que tampoco podía soportar que pasaran los demás. No podían utilizar el jardín, y cuando llegaba el verano no podían abrir las puertas al fondo de la casa. A la noche no podía retirarse sólo a dormir a su cuarto, la madre tenía que acompañarlo y esperar que realizara una

serie de comprobaciones obsesivas. Le llevaba todo un tiempo asegurarse de que en la habitación no había ningún bicho como para poder intentar conciliar el sueño.

Al comienzo de esta nueva consulta no fue fácil encontrar espacios representacionales sobre los que discurrir con alguna soltura. Motivado por su interés en estos temas, el analista intentó “ir a buscarlo” a su actividad en los “jueguitos”. A pesar del sufrimiento que venía transmitiendo en sesión, las primeras preguntas sobre los video juegos despertaron en él una sonrisa hasta entonces desconocida: una cierta cuota de placer se jugaba para él ante la pantalla.

Se dedicaba a un juego en particular, no de manera aislada, sino que con otros, y participaba en foros de usuarios dedicados a ese juego de red. Un juego que consistía, justamente, en eliminar bichos. Las preguntas del analista fueron cobrando más detalle, poniendo de relieve la importancia de conocer el personaje con el que Javier se sentía más representado. (Es frecuente que los chicos desarrollen más de un personaje, pero si se mira con atención, la identificación con alguno en especial resulta predominante). El personaje central de Javier era un hechicero, que disponía de todo tipo de capacidades, claramente en contraste con sus limitaciones de todos los días. Sus magias cotidianas no lograban librarlo de la angustia, pero su hechicero gozaba de una potencia que le permitía progresos notables en la acumulación de puntos.

Una cierta marginación que padecía ante sus compañeros también encontraba compensación gracias a su juego. Contar con un aspecto digno de valoración ante los ojos de sus pares, le permitía valerse de una herramienta de comunicación. Como correlato transferencial, se lo veía disfrutar de que el analista percibiera sus avances en el puntaje.

Transcurrido cierto tiempo un cambio se presentó. Un personaje, hasta entonces secundario, pasó a primer plano. Era un arquero, dotado esta vez de diferentes destrezas. Y este cambio no quedó reducido a la pantalla. A poco, comenzó a interesarse por estudiar un instrumento musical. Y al tiempo los padres notaron que se había abierto a otros espacios. Había aceptado ir algún fin de semana al club y para sorpresa se había animado a jugar al básquet. En coincidencia con estos cambios iban mermando los ataques de furia, que habían sido su único recurso para

granjearse, con un costo enorme, un lugar de exclusividad. Ahora, con una actividad con mayor participación corporal y ya por fuera de la pantalla, iba encontrándose con una forma de situarse en la familia, ante su entorno y ante sí mismo.

A manera de cierre

Si bien es cierto que en el mundo siempre ha habido cambios, lo que hoy surge como novedoso pareciera ser la aceleración y la conciencia de los mismos. Como las transformaciones se producen con una velocidad creciente y simultáneamente las personas viven más tiempo que en otras épocas, la experiencia del cambio resulta sumamente significativa porque las personas perciben claramente que nacen en un mundo muy diferente del que después van a morir. El individuo burgués o moderno del siglo XIX y principio del XX se vivía como protagonista de una historia o aventura personal que suponía un mundo relativamente constante, una certeza de que el escenario era conocido y que se trataba sólo de conquistarlo. Esta concepción de la vida hoy resulta insostenible.

Partiendo de la idea que el sujeto es actor y productor y no sólo receptor pasivo de los cambios, resulta pertinente estudiar el impacto de la aceleración de dichos cambios sobre la producción de subjetividad en la actualidad. Con Buckingham pensamos que es un error considerar que los cambios de hábitos de los jóvenes en la cultura actual son el resultado de cambios tecnológicos. No es posible ignorar los cambios políticos, económicos, sociales, culturales en cuanto a la naturaleza de la vida familiar y en las relaciones de poder entre adultos y niños (Buckingham, 2008). En otros términos no podemos decir que la tecnología sea determinante del nuevo sujeto sin pensar en el “entorno” en que está inmerso y en las interacciones entre tecnología y sociedad.

TECNOCULTURAS, PODER Y SABER DE EPOCA:

Resumen

Marcelo Armando

Evaristo Carriego

Rodolfo Espinosa

Marcos Korembli

Mariana Lewkowicz

En este trabajo nos proponemos una revisión del impacto del uso de las nuevas tecnologías sobre la producción de subjetividad y sobre los vínculos. Ponemos el foco en particular en la dinámica intergeneracional, entendiendo que allí hay una interesante materia de observación referida a la cuestión del saber y el poder. Nos interesa contrastar aquellos argumentos críticos que suelen proponerse, y que se apoyan en observaciones que tienden a considerarse autoevidentes, con los resultados de investigaciones de campo validadas metodológicamente, y que vienen a cuestionar esas supuestas evidencias. Intentamos discernir conceptualmente que el uso de las nuevas tecnologías no conduce **per se** hacia un destino psicológico determinado, sino que será preciso examinar el sentido que cobra su utilización en cada caso y circunstancia singular, para llegar a aproximaciones consistentes. Partiendo de la idea que el sujeto es actor y productor -y no sólo receptor pasivo de los cambios sociales en los que participa- proponemos estudiar sin prejuicio el impacto de la aceleración de los cambios sociales actuales, internet entre otros, sobre la producción de subjetividad.

Palabras clave: Cultura, poder, internet, generaciones.

Bibliografía

Ariès, Philippe (1996): *El tiempo en la Historia, Las familias de mitad de siglo y Las edades de la vida* en Ariès, Ph. Ensayos de la memoria 1943-1983, Grupo Ed. Norma, Barcelona.

Carriego E. (2009) “Del ciberespacio al espacio del cyber” Tesis de Maestría. Mimeo.

Le Goff, Jacques (1980): *Las mentalidades. Una historia ambigua* en Le Goff y Nora, Hacer la historia. Ed. Laia, Barcelona.

Buckingham D. (2000): Crecer en los medios electrónicos. Fundación Paideia. Ed. Morata. Madrid.

Carriego, Evaristo (2009): Tesis de maestría: “Del ciberespacio al espacio del cyber”. Mimeo.

Eco Humberto (1995): Apocalípticos e integrados. Tusquets Editores.

Lenhar Amanda, Ellen Middaugh, Alexandra Macgill, Chris Evans, Jessica Vitak: The Pew Internet & American Life: Project Teens, Video Games and Civics. Sep 16, 2008

Morduchowicz, Roxana: “La Generación Multimedia: significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes”. Buenos Aires, Paidós 2008.

Postman N. (1983): La desaparición de la infancia. Madrid. Círculo de lectores.

Rushkoff D. (1996): Playing the future: How Kids Culture can teach us to thrive in an age of chaos. Nueva York. Harper Collins.

Papert, S. (1995) The Connected Family: Bridging the Digital Generation Gap. Longstreetpress.

Turkle S. (1997): La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Ed. Paidós.