

No. 20, Año 11, Vol. 2  
Marzo - Septiembre 2024

entretejidos  
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital  
ISSN: 2395-8154

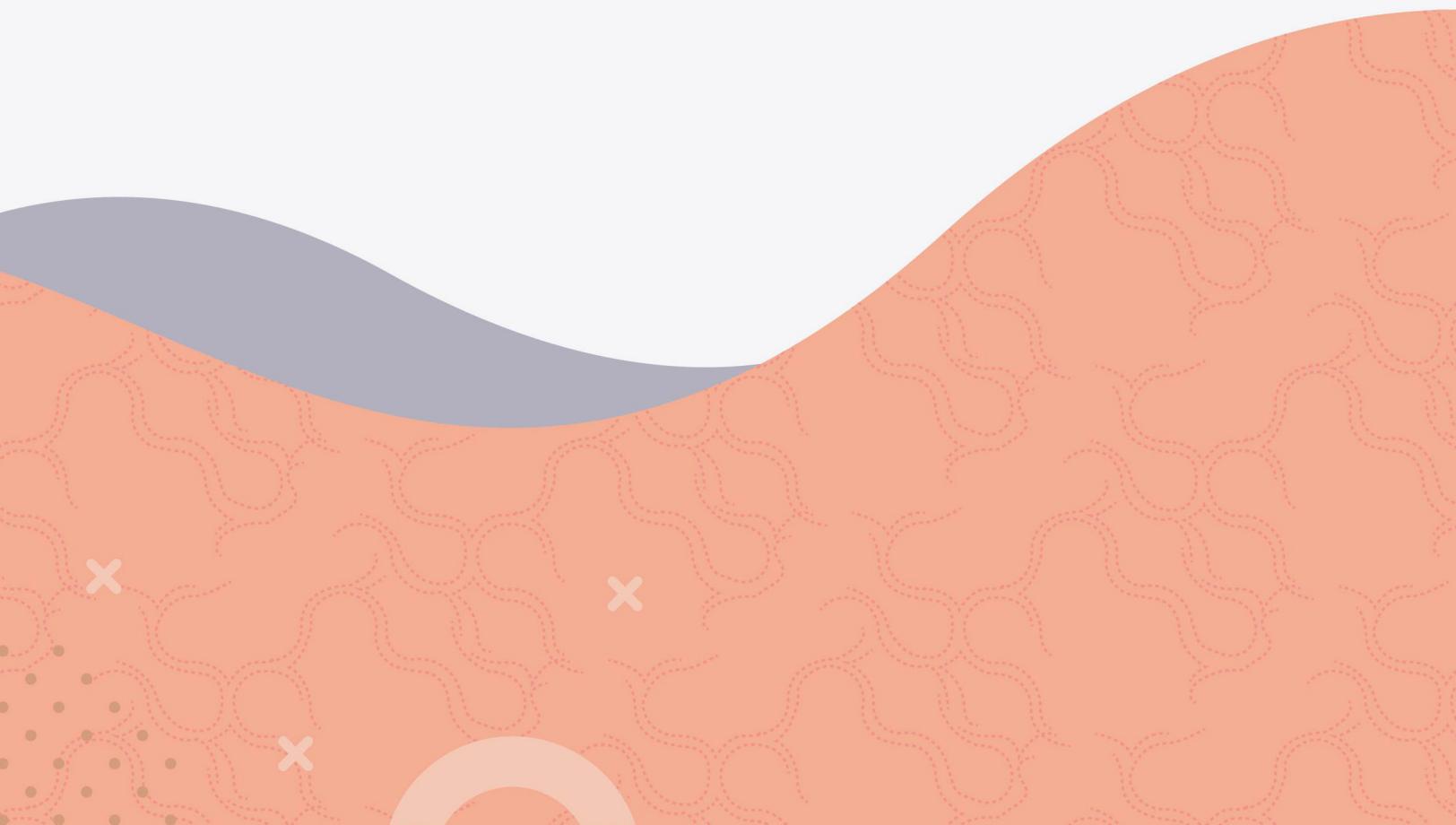


Aprobado: 24 de enero de 2024

Recibido: 11 de octubre de 2023

# La infancia en el mundo cibernético

Edna Elena Gómez Murillo



Recibido:  
11 de octubre de 23

Aprobado:  
24 de enero de 24

# La infancia en el mundo cibernético

Edna Elena Gómez Murillo



## Resumen

La edad correspondiente al inicio de la vida ha sido abordada en diferentes campos del conocimiento y de ella se han producido discursos que marcan distintas cualidades de lo humano a través de la historia. La infancia encuentra su tiempo a partir de parámetros médicos, fisiológicos, psicológicos, pedagógicos, psicoanalíticos, por nombrar algunos y en este último caso lo infantil está asociado al periodo en el que no se posee aun la facultad de hacer uso del lenguaje, y que por lo tanto se sintetiza en un ser sin palabra. Esa literalidad del silencio puede constituirse en una posición subjetiva cuando los sujetos insertos ya en el lenguaje, eligen el silencio frente a las pantallas de los dispositivos electrónicos, retornando así a una posición infantil promovida por el mundo virtual. El universo simbólico que hasta hoy ha estructurado a los hablantes, cobra nuevas formas que ponen en cuestión la propia constitución subjetiva de los habitantes de la cibercultura.

**Palabras clave:** Infans, niños, dispositivos, mundo virtual, infantilización.

## Abstract

*The age that corresponds to the beginning of life has been approached in different fields of research and, consequently, discourses that mark different qualities of the human being throughout history have been produced. Infancy is defined by medical, physiological, psychological, pedagogical and psychoanalytical parameters, to name but a few. In the latter case, infancy is associated with the period of time in which one does not yet possess the faculty of using language, and which is therefore synthesised in a being without speech. This literalness of silence can be constituted in a subjective position when the subjects, already immersed in language, choose silence in front of the screens of electronic devices, thus returning to an infantile position invigorated by the virtual world. The symbolic universe that has provided a structure for speakers until now takes on new forms that call into question the very subjective constitution of the inhabitants of cyberculture.*

**Keywords:** Infans, children, devices, virtual world, infantilisation.

## Tlajkuilol achi kotok\*

Traducción a la lengua Náhuatl  
de la Huasteca Hidalguense:  
Mayra Alejandra Reyes Cazares.

*Ipan koneyotl tlen tlaltepaktli cibercultura*

*Tlajkuilol achi kotok*

*Ipan seueuetilistli kampa peuali tlen nemilistli uan ilnamikili ini tlaxexeloli tlakautli ipan tlajlamikili uan ya elitij amamekatl onkaj amoneuki teaxkatili tlen tlakatl tetsalan ueuejkayomatilistli. Ipan koneyotl pantia kaultl tetsalan tlen yektlalnamikili tepajtilimej, tlaixpantilnextilmej, tlaixtlajlamikilmej, tlamachtlnextilmej ik itoka akamej uan ini sa iyojtsi kaxitl in piltontsi ini nechikoli ini kaultl maske tlajke amo pia moja chikauastli tlen tlachiuva tlamanilistli ik tlajtoli, uan tlajke pampa ixkichi achi tlajkuiloli se nee ni tlajtoli. Ini melauak ik nekaualistli uelis kaltiaj tlen se tlachinanko ijkino kemaj tlen maseualmej tlatsintia pampa ipan tlajtoli, ixtemoua tlen nekaualistli ixpan un teposnextili tlen in tepostli matekiyo, kupa ijkino se tlachinanko piltontsi temaka ixmati ik tlaltepaktli uejkaitali. Ipan tlanantli iuani tlajke uakok onkaj tlatekpanali tlen maseualmej inama yankuilistli tlakuilmachiotl tlajke tlen ueyi nauatili tlen maseualmej tlen ciber cultura.*

**Tlajtolij tlatlapolistli:** Koneyotl, kokone, tepostli, tlaltepaktli uejkaitali, infanilitización.



## Introducción

---

El tránsito por la vida presenta diferentes momentos de relación con la cultura que se traducen en prácticas sociales, de aprendizaje, de articulación con el lenguaje y de usos del cuerpo. A todo ello le subyace el posicionamiento subjetivo de cada persona que se inserta en el mundo.

Durante los primeros años de vida parecería que los niños están absolutamente supeditados al régimen parental y que la principal herramienta para sostenerse -que es participar del lenguaje- permanece silenciada hasta que la fuerza de la socialización -tanto al interior de la estructura familiar como de otras instituciones- fuerza al sujeto a hablar con las palabras en su modo convencional pero habiendo creado su uso y significación absolutamente singular. A los niños se les supone todavía en el ya avanzado siglo XXI, una ignorancia al respecto de los eventos que les rodean, y si bien la información con que cuentan no es tan abundante como aquella con la que cuentan los adultos, esto no significa que una vez que los niños tienen ciertas vivencias, en ese momento no lleven a cabo elaboraciones de un nivel de abstracción tan complejo como el de cualquier persona más avanzada en edad. Y las vivencias no sólo corresponden a lo ya experimentado, sino también a lo fantaseado, a lo soñado...

De esto es posible desprender que entonces la información no es el saber, los niños pueden no tener una vasta información, pero sí tienen un saber y es sobre ese saber que fundan elaboraciones que adquieren la calidad de teorías, tal y como Freud lo anunció en su obra desde principios del siglo XX. Los niños construyen teorías como deducciones válidas en tanto son los soportes para hacer consistir el mundo y despejar sus enigmas, es decir, avanzar un poco ahí donde el saber se podría detener.

En esta oportunidad se plantearán las diferencias entre las nociones de infancia y niñez ya que ello permitirá reconocer las posiciones subjetivas de algunos usuarios-habitantes del ciberespacio que no necesariamente se asocian con una edad cronológica, sin dejar de reconocer también que las nuevas generaciones se encuentran en el uso generalizado de dispositivos electrónicos con diversos fines y que esto las hace manifestar una infancia radicalmente distinta a la de generaciones del siglo XX y por supuesto anteriores.

Así, la condición infans que sitúa a un sujeto sin la posibilidad del uso de la palabra y por lo tanto sin responsabilidad subjetiva y mucho menos legal -como se leerá en el apartado correspondiente- puede referirse ahora a lo que no habla en el propio sujeto y que lo deja permanentemente en la condición de ser hablado por el sistema cibernético. Las preguntas, las reflexiones propias de los hablantes pueden mantenerse silenciadas o incluso inexistentes, frente a una pantalla que captura la mirada del usuario y por la que fluye información que satura y que puede impulsar al hablante -niño o adulto en una condición infans- a una pura deriva significativa, sin los lapsos en los que podría surgir una pregunta sobre sí.

Antiguamente, la institución escolar podía constituirse en un espacio donde poner la palabra, hacer lazo social, encontrarse con el Otro de la ley que regulaba en cierta medida –siempre fallida– las formas en que un sujeto se relacionaba con la cultura. Así, la escuela era un lugar de aparición del deseo, tal vez manifiesto por ese tiempo, como un deseo de saber. Otra vez los enigmas son importantes: es porque el sujeto no lo sabe todo, porque algo se le escapa siempre, que se produce un deseo de saber y el espacio escolar podía provocar y alojar algo de ese deseo. Actualmente y cada vez más, la escuela se descoloca y los niños quedan orientados por los dispositivos electrónicos, pero no solo los niños, también los docentes así como el resto del personal de una institución educativa, están tomados por el uso muchas veces maniaco de los dispositivos.

Apostando a que el hablante –hasta hoy– consigue hacer valer su libertad en la decisión subjetiva, se buscará localizar cuáles pueden ser las cualidades novedosas que se producen y ponen en juego en el vínculo niño-cultura cibernética, que seguramente tendrá que ver con producir estrategias que abran intersticios para que el niño se ocupe de sus preguntas y enigmas y no que el mundo cibernético se encargue del niño. Ese real que frecuentemente incomoda al grupo de los adultos.

Los dispositivos vienen al lugar del Otro, es decir, el universo simbólico al que consiente el niño; se condensa en una pantalla y su teclado, así como en las imágenes que en ella se presentan profusamente. El lazo social se remite a un contacto de tipo visual y táctil, reducido al pulso del cuerpo sobre un aparato. El lenguaje se remite básicamente a lo que el niño mira y escucha, dejando de lado su esfuerzo por articular las palabras y llevarse al encuentro con otros. Actualmente se localiza una dificultad en la construcción del lazo social, lo que nos plantea preguntas acerca de si la posición subjetiva de los usuarios del ciberespacio podría manifestar un detenimiento en un estado infans o si es posible reconocer formas nuevas de lo subjetivo en el universo electrónico.

## La niñez y la cultura

---

La concepción que sobre los niños se ha tenido a lo largo de la historia, ha variado desde hechos tan diversos como otorgarles una existencia a partir de que haya un adulto que con su nombre, los ponga en el mundo, hasta convertirlos en los amos de los destinos de la vida de aquellos adultos que les dieron vida.

De ubicarlos como seres sin ninguna calidad como ciudadanos para luego ser elevados a una cualidad divina, angelical, de pureza indiscutible, los niños han sido generalmente puestos en el lugar que mejor ofrece satisfacción a la clase adulta. Con los sólidos argumentos que pueden ofrecer las ciencias naturales, educativas y sociales, son tomados como la materia que puede asegurar la continuidad de un sistema económico que reditúa jugosos beneficios a quienes saben determinar qué le corresponde a cada franja poblacional. Consumidores por excelencia, consumidores silenciados porque su palabra no tiene un peso en los núcleos sociales –muchas veces ni siquiera en la propia familia en que se alojan– se les atribuyen cualidades que no hacen sino acentuar la incomodidad que produce su presencia, a pesar de haber sido esperados con ansias: en la antigüedad –y muy probablemente todavía– formaban parte de una especie de rebaños de determinados dueños que disponían de ellos como quien distribuye y administra a sus animales desde su crianza hasta el momento en que se

les puede hacer trabajar y producir ganancias. Niños repartidos, regalados, escondidos, abandonados, explotados, conformaron una materia deseada o indeseada a la que había que sacar algún provecho o hacer que estorbaran lo menos posible.

Fueron y son los adultos quienes deciden sobre la vida literal o simbólica de los niños, ya sea con las mejores o peores intenciones, trátese de las regulaciones legales más antiguas como en el caso de los romanos que una vez nacido un hijo, el padre – si así lo decidía- lo podía levantar del suelo en sus brazos y reconocerlo de este modo como propio, o dejarlo en la puerta del domicilio o en algún basurero público (Veyne, 1990). O de las regulaciones actuales en las que existen instituciones de alojamiento para niños expósitos, esto es, expuestos fuera de un espacio familiar.

Por otra parte, también existe el uso de los niños para nombrar herederos que queden a cargo de los bienes de algún propietario interesado en la permanencia de su riqueza o del prestigio de su nombre o por lo menos de algunos ideales personales del buen vivir. Y es que, de qué otra forma sería posible la conservación de la especie y de la cultura, si no es sometiendo a esos pequeños seres vivos a las regulaciones civilizatorias que implican la transmisión de costumbres, creencias, en fin la aplicación de una pedagogía que, amparada en los más elevados principios, sostiene durante la niñez, a un sujeto sin el valor jurídico de su palabra, que queda a la disposición de quien sí tiene un estatus como ciudadano. ¿Es su poco tiempo de vida, su inexperiencia, factores cronológicos y no lógicos, los que determinan que un sujeto no tenga una voz autorizada frente a la cultura?

Tanto su cualidad de posible desecho como la del tesoro divino, son manifestaciones frente a lo inabordable de un niño, frente a lo imposible de educar en ese ser vivo del que se espera una adecuación a los fines más elevados de la humanidad.

En el libro *El corral de la infancia*, Graciela Montes reconoce que existe un escalón en el vínculo entre los adultos y los niños, es el peso de la hegemonía de los primeros sobre los segundos y dice lo siguiente:

"En el declive de ese escalón está asentada toda la llamada cultura para la infancia: los juguetes, la educación, los libros para niños, el cine, los espectáculos, el mobiliario, la decoración de los jardines de infantes, los rituales y la animación de las fiestas infantiles.

Esa cultura donada que ofrecen los adultos a los niños, esa imagen de niño que le devuelven al niño, no solo forma parte de la cultura de cada época sino que la revela y la refleja con una evidencia sorprendente. Cada época tiene su imagen oficial de infancia y también sus conductas concretas en relación con los niños: hechos y símbolos, discursos y actos". (Montes, 2001)

¿Es la seducción de esas formas que parecen asegurar un lugar bien definido en el mundo lo que invita a los sujetos a permanecer infantilizados? ¿En ese mundo visual y táctil que ofrecen los dispositivos se le devuelve a un adulto su imagen de niño?

## Infans, ¿un estatuto del sujeto?

---

El uso de la palabra no es algo que vaya de suyo por más que los sujetos estén sujetados a ella. Existe un tiempo en que las palabras se escuchan en su dimensión sonora y a fuerza de escucharlas y vivenciar sus efectos, se les va confiriendo

una significación que se integra en enunciados, esto ocurre durante los primeros meses de vida del hablante cuando este se encuentra básicamente en silencio. Hoy se conoce cómo en las nuevas generaciones es cada vez más frecuente que muy pronto los pequeños de unos cuantos meses se lancen a un parloteo con el que intentan decir algo al otro, un conjunto de sonidos que emulan el lenguaje verbal común. Esa intensidad en el esfuerzo por transmitir algo, está asociada con la captura que el pequeño hablante ya hizo de la lluvia de sonidos que se están convirtiendo en palabras. Lacan menciona en el Seminario 1 cómo "El niño dispone pues ya de una primera aprehensión del simbolismo del lenguaje. Del simbolismo del lenguaje y de su función de pacto." (Lacan, 1996, 266). El parloteo se transforma en un lenguaje naciente del que todavía no podrá servirse ampliamente sino hasta que el pequeño tome la decisión subjetiva de dirigirse como hablante, al Otro, concretando así el pacto que consiste en renunciar a algo de su goce en pos de vivir con algunos de los beneficios de la cultura, lo que en cuentas finales, también significa un malestar.

El tiempo del silencio es fundamental ya que implica el fuerte trabajo de abstracción con el que el hablante construye su universo. Una de las formas en que lo plantea Lacan en su Seminario 6 llamado El deseo y su interpretación, que dictó en año 1958 al 59, es la siguiente:

"...no es siquiera necesario que el niño hable todavía para que esa marca, esa impronta puesta por la demanda sobre la necesidad se ejerza al nivel de los gritos alternantes. Puede ser suficiente. (...) aún si el niño no puede todavía sostener un discurso, igual ya sabe hablar, y bien pronto. Cuando digo que sabe hablar quiero decir que se trata, (...) de algo que va más allá de la captura en el lenguaje. Hay relación, hablando con propiedad, por cuanto hay llamado al otro como presencia, sobre el fondo de un sentido de ausencia (...)" (Lacan, 2014, 22)

En el momento infans, cuando aún no hay palabras dirigidas al Otro, hay un fondo de ausencia, el Otro no existe como tal, es el telón de fondo del que van emergiendo los elementos fundamentales, los objetos primigenios del recién nacido. Y es por el grito del infans que aquel que acude porque escucha eso como llamado, empieza a cobrar un valor vital; son los rudimentos del Otro del lenguaje, de la cultura, de lo simbólico. Y aunado a ello, se conforman las imágenes que quedarán asociadas a este evento y orientarán al hablante en el mundo.

Es importante hacer énfasis en este punto, ya que el sentido común propone que el mundo está ahí y la función del recién llegado es aprehenderlo a través de los sentidos, sin embargo es en la aceptación de la insistente dimensión simbólica, que con los significantes que ofrece, la persona podrá empezar a dar existencia a la infinidad de elementos que conformarán su mundo bajo una condición: los elementos que integran la realidad, el mundo de un sujeto, adquieren una cualidad debido a que son significativos para la vida. De lo contrario, lo que no se convierta en significativo, será inexistente pero dejará la huella de la ausencia. De ahí que es posible retomar este epígrafe de Lacan a la clase 14 del 20 de marzo de 1968, de su Seminario 15:

"Todo hombre es un animal, a reserva de que él se n'hombre n'homme: no hombre. Juego de palabras con la homofonía entre este término y nomme: nombre (verbo nombrar, tercera persona, presente). El efecto sería a reserva de que él se nombre (n'hombre) (Lacan, Seminario El acto psicoanalítico, inédito)".

Con ello señala la aparición por vía de la palabra, de la pregunta por la existencia propia y que arroja como consecuencia lógica, la pregunta por la existencia del resto del mundo. Reflexiones existenciales posibles hasta después del momento infans, es decir, no en el tiempo del recién nacido, sino cuando adviene el lenguaje articulado. De este modo, el estatuto infans señala un tiempo lógico que puede -posteriormente en algún momento futuro de la vida de la persona y bajo condiciones particulares- convertirse en una posición subjetiva en la que se anulan las preguntas, las reflexiones, el dirigirse al Otro, y se recurre a la vivencia de un cuerpo con sus goces casi originarios como el autoerotismo.

El estado infans es base de la estructura psíquica de las personas, se puede decir que es la semilla germinal donde se pueden localizar los primeros ensayos de enlazamiento de los registros simbólico, imaginario y real que construyen el nudo que es el sujeto del inconsciente. Son esbozos que supondrían una de las fases más vitales de los sujetos en términos del goce que ahí se produce por primeras veces y que plantea la forma en que un sujeto vivirá su existencia.

Sin embargo eso tan vital, puede quedar un tanto varado en lo que podría llamarse un deseo acéfalo, es decir, un empuje sin clara finalidad subjetiva, sino sólo el derroche de un goce por sí mismo, un goce de puro cuerpo, de tal manera que es posible concebir a niños y adultos encontrando una satisfacción como aquella que se observa en pequeños de hasta un año: absortos en una imagen, un tanto espantadizos ante estímulos sonoros que irrumpen, experimentando el goce de la repetición, muy tomados por las reacciones emocionales, por el ritmo maniaco y el tono eufórico instantáneo...

## Los gadgets y los niños

---

La tecnología, efecto de la investigación científica, produce en cada época los aparatos que viabilizarán las pretensiones de verdad y precisión de los sujetos que la habitan; sus alcances tienen como límite el instante de la muerte de cada persona, es decir, la tecnología muestra su perfección por cuanto sirve a cada persona para experimentar el cumplimiento de ciertas fantasías y comodidades.

Dice Heidegger en su escrito *La época de la imagen del mundo*, que “debemos comenzar por librarnos de la costumbre de distinguir la ciencia moderna frente a la antigua únicamente por una cuestión de grado desde la perspectiva del progreso” (Heidegger, 1996, 1). Se puede entender por esto que la creación de dispositivos electrónicos denominados gadgets, aunque utilizan elementos de una tecnología de punta, parten de la aspiración de las personas, de cumplir satisfacciones de modo más directo e inmediato. A partir de las creaciones tecnológicas de cada época de la historia, se puede leer esta intención ancestral de la humanidad, que aunque las culturas produzcan aparatos cada vez más sofisticados, el motor de tal producción es una urgencia de conseguir rápido y directamente satisfacciones de corte pulsional. Lo que permite afirmar que se trata de este tipo de satisfacciones, es que las cualidades que ofrecen los aparatos son principalmente su velocidad y su accesibilidad directa en cuanto a su obtención y a la diversidad de puntos de llegada con los servicios que ofrecen. El influjo pulsional aparece en el cuerpo, como resultado de un cuerpo que ha salido de las determinantes biológicas, esto es, que ha dejado de ser puro organismo sometido a las leyes de la naturaleza, para convertirse en un cuerpo habitado por el lenguaje, con todo lo que ello implica, por ejemplo, un cuerpo que debe hacer relación simbólica con las funciones que

podrían considerarse incluso como reflejas, para arribar a otro tipo de funcionamiento comandado por las palabras. El efecto de ello, es que se produce un cuerpo que no está completamente regulado por las palabras y que incluso puede manifestar bajo ciertas condiciones, un arrebató para conseguir satisfacciones no subjetivas sino pulsionales, sin acotamiento simbólico, que ponen en primer plano un automatón, entendido como una corriente constante de repetición que tiende siempre a consumir la satisfacción del modo más rápido, es decir, sin grandes gastos de esfuerzo. Una acción casi mecánica que prescinde de las problematizaciones subjetivas para ir lo más inmediatamente posible, a la vivencia de satisfacción que, por lo que se puede deducir, se trata de entrar en una corriente inercial y que, para estar en consonancia con el autor que llenó de contenido el término para elevarlo a una categoría científica, Sigmund Freud, encuentra que la pulsión es básicamente una y es de muerte y que entonces “una satisfacción pulsional instantánea y sin miramiento alguno, tal como el ello la exige, con harta frecuencia llevaría a conflictos peligrosos con el mundo exterior y al aniquilamiento” (Freud, 1997, 199). Esto que puede hoy sonar fuerte, forma parte de lo fundamental del descubrimiento freudiano y desde él, se reconoce que la expresión más radical de lo pulsional en las personas es el instante en que desaparece en ellas la posibilidad de cuestionarse, las preguntas y la problematización del mundo. Con respecto al tema de este artículo, es posible decir que desaparece el sujeto en una especie de muerte metafórica aunque sea por un instante que, en esta época, puede ser cada vez más frecuente bajo diversas condiciones, por ejemplo, en el uso de algunos gadgets que producen una especie de hipnosis en las generaciones actuales que se entregan masivamente a su uso.

Los gadgets como aparatos dispuestos para la obtención de satisfacciones instantáneas de todo tipo a través de su incidencia en diversas zonas corporales, tienen como componente esencial la facultad de ser interactivos. No es, por ejemplo, la mirada puesta en lo que otro determina para el espectador, se pasa por la experiencia de tener un control sobre los contenidos y en cierta medida eso es así, pero dentro de un menú perfectamente diseñado para encausar los intereses de cualquier sujeto hacia el consumo de contenidos que de manera directa o diferida, convocan al consumo comercial de mercancías de todo género.

La lectura que sobre lo infantil se lleva a cabo en relación con el mundo cibernético, aterriza por una parte en la actividad que los niños tienen con los dispositivos electrónicos y por otra, en lo infantil que se manifiesta en los adultos usuarios de tales dispositivos.

Se puede abordar este asunto desde los distintos contenidos con los que interactúan los niños, sobre eso hay toda una discusión entre pedagogos, educadores, diseñadores de programas, psicólogos, etc., sin embargo, independientemente de los contenidos, hay una relación entre el gadget y el niño, que estaría constituyendo una manera autoerótica en la que millones de niños pasan el tiempo. Por autoerótica se entiende la manifestación de una satisfacción en la que el sujeto se encuentra fundamentalmente en un estrecho lazo con su propio cuerpo, a través de una mirada que está capturando por horas imágenes que se repiten a partir de ser “llamadas” con un enter y previamente seleccionadas por el infante a partir del menú propuesto por el gadget. En la interacción quedan concernidos la mirada del niño y el Otro del lenguaje a través de una oferta comercial e ideológica. Se “recorta” un objeto del cuerpo del niño, para ponerlo en funcionamiento como consumidor. A pesar de los esfuerzos de muchos adultos ocupados de la formación de las nuevas generaciones, para ofrecerles experiencias interesan-

tes en las que esté implicado un lazo más vivo con los cuerpos dispuestos al lazo social, los resultados parecen no ser muy halagadores ya que los propios adultos se encuentran también –en otra medida- enredados con los dispositivos.

El silencio de los niños es notable en la situación “interactiva” propia del mundo virtual, silencio de palabras que pudieran denotar una discursividad en el hablante, se habla escasamente, pero más precisamente se parlotea. La producción de una cadena significativa se puede suponer pero no hay referencias precisas en la vida cotidiana. Y se puede suponer sólo en tanto que el niño se ha zambullido en el universo simbólico y entra pronto a los usos de la virtualidad que de manera generalizada estandariza a la población usuaria.

1 “Gamer”; analista programador y diseñador de videojuegos en diversas plataformas; ha trabajado en la empresa QB9. Es docente en Image Campus y en la Universidad Nacional del Litoral, en Argentina.

---

Hernán Vilar de La Revista El niño llevó a cabo una entrevista con diseñadores de videojuegos y llama la atención el decir de uno de ellos, su nombre es Ariel Cid<sup>1</sup>:

"Cuando uno diseña un juego, se tiene siempre en mente quién es el público potencial, para poner foco en esas características esenciales que cada grupo requiere. La vasta mayoría de los juegos define en su etapa de planteamiento quiénes son los destinatarios (tanto clientes como usuarios) del proyecto, lo que rige todo el desarrollo. Por otro lado, hay cosas que cada rango etario no logra entender o no le atrae en lo absoluto; esos elementos también son tomados en cuenta para evadirlos por completo. Es este el caso de las grandes cantidades de texto en los juegos para chicos, es un error muy común explicarles cosas con palabras, cuando ellos tratan a toda costa de evitar esa situación". (Vilar, 2013, 155)

Es posible considerar a los videojuegos como el paradigma del uso estándar del mundo cibernético ya que se busca sostener la atención del consumidor que se sumerge en la realidad virtual básicamente en silencio, de ahí que resulte importante notar que la tendencia en los videojuegos es eliminar por completo las palabras escritas para el grupo etario infantil. Esto permite hacer un cálculo acerca de la forma principal de interacción con los dispositivos electrónicos, pero también entre los sujetos. El lenguaje es sustituido por imágenes que, aunque no dejan de llevar implícito el lenguaje, pueden empobrecerlo por perder peso para el lazo social y en esa medida el universo de los sujetos tenderá a precarizarse. En todo caso, está por verse al paso de las próximas generaciones hacia dónde se moverá la subjetividad que no haga un uso del lenguaje para dar cuenta de su existencia. Para Heidegger en su escrito ya citado, la Edad Moderna tiene como fenómeno fundamental:

"...la conquista del mundo como imagen. La palabra imagen significa ahora la configuración de la producción representadora. En ella, el hombre lucha por alcanzar la posición en que puede llegar a ser aquel ente que da la medida a todo ente y pone todas las normas. (...) el hombre pone en juego el poder ilimitado del cálculo, la planificación y la corrección de todas las cosas". (Heidegger, 1996, 8)

Si la actividad representadora es la central, se puede entender que lo contingente, tan íntimamente relacionado con la subjetividad, será rechazado por interferir con la intención de control y en consecuencia, la subjetividad estaría en riesgo a favor del mercado. Sin embargo, tal vez sea probable que los gadgets en manos de los niños, puedan pasar por invenciones de nuevos usos dado que muchos niños y algunos adultos tienen la habilidad de transformar los objetos para extraerles beneficios innovadores.



## Conclusiones

---

La existencia en el espacio cibernético ha traído algunas modificaciones importantes en la forma en que los sujetos del lenguaje se posicionan en el mundo. La organización cronológica que establecía los grupos etarios parece ceder para encontrarse hoy con conductas muy similares entre niños y adultos en cuanto al uso de los dispositivos que son la vía de acceso a dicho espacio cibernético y en cuanto a las formas en que se mueven en él. La actividad lúdica que desplaza el uso del lenguaje escrito para entrar en interacciones calculadas, es una expresión del juego que se puede considerar empobrecida en tanto que no hay posibilidad de invención por parte del jugador, sus movimientos están preestablecidos por un programa computacional. De esta forma, toda la actividad que puede pasar por lúdica para niños y adultos, es la manera de estandarizar a las poblaciones y crear un semblante del grupo adulto y del grupo infantil, para generalizar al sujeto que responde a los imperativos de consumo en el mundo virtual bajo la característica de la cultura para la infancia que dispone la imagen de lo que ha de entenderse por niño para que los sujetos de cualquier edad se identifiquen con ella. Lo infantil seduce por el supuesto confort que ofrece, por la supuesta libertad frente a las responsabilidades ciudadanas, por el acomodo a que puede reducirse un sujeto al que se le ofrece la facilitación puerilizante. Y aquí surge la enorme diferencia entre el estado infans como un tiempo valioso del advenimiento del sujeto y la prolongación de ese estado, que en ello pierde todo valor para convertirse en un añiñamiento. El infantilizado requiere de una didáctica que desgrane el asunto en cuestión para no enfrentarse a una frustración de la satisfacción. En ese sentido, los usuarios que circulan por el universo cibernético pueden llegar a ocupar un lugar infantilizado frente a aquellos que pudieran ubicarse como los “adultos” que serían quienes diseñan los espacios virtuales ad hoc a la demanda del niño que reclama poco esfuerzo, “adultos” que determinan qué le viene mejor a la población y decide así por cada sujeto.

Los tiempos cambian, es una constante, y el peso que tenían ciertos atributos del sujeto como por ejemplo dejar de ser niño para convertirse en adulto, hoy no tiene tanto sentido. La vida en el ciberespacio puede corroborarlo al disponer de contenidos que evitan a los sujetos pasar por dificultades existenciales, por cuestionamientos de fondo acerca de la trascendencia por ejemplo. Que las imágenes le eviten tener que articular -valiéndose del lenguaje- preguntas, demandas, ofrecimientos y que las emociones producidas por aquellas, comanden las decisiones principalmente para evitar un malestar.

Nuevamente la apuesta está en que no todos los ciudadanos se contentan con esta saturación de satisfacciones, también en que en algún punto el sistema falle para conseguir un desenganche con respecto a los gadgets. O que haya una producción infantil realmente, que consistiría en encontrar formas nuevas producidas por cada sujeto para circular por la cibercultura de manera creativa y sin tantas determinaciones del consumo de mercancías.



## Fuentes de consulta

---

- Freud, Sigmund. "Esquema del psicoanálisis". Obras Completas. Vol. XXIII. Buenos Aires: Amorrortu. 1997. p. 199.
- Heidegger, Martin. "La época de la imagen del mundo". Caminos del bosque. Madrid: Alianza. 1996. p. 1 y 8. Recuperado de: heidegger\_epoca\_imagen\_mundo.pdf
- Lacan, Jacques. El Seminario 15. El acto analítico, clase 14 del 20 de marzo de 1968. Inédito.
- Lacan, Jacques. El Seminario. Libro 1. Los escritos técnicos de Freud. Buenos Aires: Paidós. 1996. p. 266
- Lacan, Jacques. El Seminario, Libro 6. El deseo y su interpretación. Buenos Aires: Paidós. 2014. p. 22
- Montes, Graciela. El corral de la infancia. México: Fondo de Cultura Económica. 2001. pp. 41-42
- Veyne, Paul. "Desde el vientre materno hasta el testamento". Historia de la vida privada. Imperio romano y antigüedad tardía. Buenos Aires: Taurus. 1990. p. 23
- Vilar, Hernan. "Del apocalipsis zombie a la creación de mundos alternativos. Una conversación con diseñadores de videojuegos". Revista El Niño. No. 13. Buenos Aires: Instituto del Campo Freudiano y del Centro Interdisciplinario de Estudios sobre el Niño (CIEN). Nueva Serie. 2013. p. 155

# SEMBLANZA

EDNA ELENA GÓMEZ MURILLO

**Formación académica:** lic. en Psicología por la UNAM y actualmente estudia la maestría en Comunicación y Estudios de la Cultura en ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura.

**Actividad laboral:** psicoanalista Miembro de la Nueva Escuela Lacaniana del Campo freudiano. Miembro de la Asociación Mundial de Psicoanálisis

Directora de Glifos Revista Virtual de la NEL CdMx. Coordinadora del Observatorio Vamos hacia una cultura toxicómana? De la Federación Americana de Psicoanálisis de Orientación Lacaniana, coordinadora de la Biblioteca de la NEL CdMx. Docente en el Seminario de Investigación en Psicosis de la NEL CdMx.

**Correo:** [aveclemot@gmail.com](mailto:aveclemot@gmail.com)



**Entretejidos.**  
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 11, volumen 1, No. 20, Marzo - Septiembre 2024, es una publicación electrónica semestral editada por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en la Ciudad de México Tel. (55) 57094370, [www.iconos.edu.mx](http://www.iconos.edu.mx), [entretejidos@staff.iconos.edu.mx](mailto:entretejidos@staff.iconos.edu.mx). Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales. El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

**Aparición:**

Marzo - Septiembre 2024 Año: 11 Vol. 1 Número: 20-2024

ISSN: 2395-8154

**Comité Editorial**

Dra. Julieta Haidar (ENAH)  
Dr. Julio César Schara (UAQ)  
Dra. Teresa Carbó (CIESAS)  
Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)  
Dr. Ignacio Aceves (UAM- Azcapotzalco)  
Dra. Graciela Sánchez (UACM)  
Dra. Graciela Martínez (UACM)  
Mtra. Rebeca Leonor Aguilar (EDINBA)  
Dra. Flor de Líz Pérez (UJAT)  
Dra. Bárbara Gamiño Alvarado (UG)  
Dr. Alfonso Pérez Sánchez (UG)

**Comité Editorial Internacional**

Dra. Maria Papenfuss (Universidad de Leipzig)

**Equipo Editorial**

**Editor en jefe:** Dr. J. Rafael Mauleón.

**Editora de programación:** Mtra. Roselena Vargas.

**Diseño Web y editorial:** Iconos Diseño Dr. Tiberio Zepeda Prats.

**Redes sociales:** Lic. Ignacio de Jesús Rivera Pacheco.

**Corrección de estilo:** Dra Adriana Barragán Nájera.

**Traducción:** Dra. Maria Papenfuss.

**Traducción a lenguas mexicanas:** Universidad Intercultural del Estado de México.

**Relaciones públicas:** Mtro. Francisco Mitre.





**No. 20, Año 11, Vol.1**  
Marzo - Septiembre 2024

**Objetivo:** publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura y las nuevas tecnologías, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones y reseñas o críticas.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales.

**Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual**  
**CC BY-NC-SA**

