

LOS VÍNCULOS CON LAS TECNOLOGÍAS ENTENDIDOS COMO ADICCIÓN. PRIMERA PARTE: ANTES DE LA DIFUSIÓN DEL TELÉFONO CELULAR INTELIGENTE

DOSSIER

ROXANA CABELLO – roxanacabello@uca.edu.ar

*Universidad Católica Argentina, Instituto de Investigación en Ciencias Sociales,
Doctorado en Comunicación, Argentina*

ARK CAICYT: <https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s16668979/qjv418u31>

DOI: <https://doi.org/10.62174/arg.2025.10816>

FECHA DE RECEPCIÓN: 24-5-2025

FECHA DE ACEPTACIÓN: 24-9-2025

Resumen

Este artículo apunta a caracterizar, de manera exploratoria y crítica, el modo como fue configurándose entre 1980 y 2010 el punto de vista en el que germina la noción y la investigación sobre *adicción a las tecnologías*. Buscamos identificar cuáles han sido los interrogantes que motorizaron las investigaciones sobre el tema, qué modelos teóricos y qué tipos de diseños se han implementado, qué avances se han producido en el conocimiento, cuáles han sido los obstáculos o limitaciones que se revelan en el proceso, entre otros aspectos. La complejidad del problema requiere una aproximación interdisciplinaria. En este caso, el centro de la producción de conocimiento se ubica en los campos de la psicología y la psiquiatría. Partimos de la convicción de que un abordaje centrado en la comprensión de la experiencia subjetiva en el marco de los procesos socioculturales de vinculación con las tecnologías, se enriquece cuando dialoga con estos otros campos que han producido las primeras hipótesis. El trabajo se apoya en una revisión de literatura e investigaciones que componen un corpus intencional.

Palabras clave: tecnologías, adicción, investigación

RELATIONS WITH TECHNOLOGY CONCEIVED AS ADDICTION. PART ONE: BEFORE THE DIFFUSION OF THE SMARTPHONE.

ABSTRACT

This article aims to characterize, in an exploratory and critical manner, the way in which the viewpoint from which the notion and research on technology addiction emerge was shaped between 1980 and 2010. We seek to identify the key questions that have driven research on the subject, the theoretical models and types of research designs that have been implemented, the advancements made in knowledge, and the obstacles or limitations that have arisen in the process, among other aspects. The complexity of the issue calls for an interdisciplinary approach. In this case, the center of

knowledge production is located within the fields of psychology and psychiatry. We proceed from the conviction that an approach focused on understanding subjective experience within the framework of sociocultural processes of engagement with technology is enriched through dialogue with these other fields, which have produced the initial hypotheses. The work is based on a review of literature and research that make up an intentional corpus.

Keywords: technology, addiction, research

1. Introducción

Una de las convicciones que circulan en los medios de comunicación y en distintas instancias de la conversación social es la de que las tecnologías digitales interactivas producen adicción. A lo largo del tiempo esa idea ha ganado terreno y se ha instalado alcanzando incluso altos grados de legitimación entre algunas corrientes de la psicología, la psicología social, la psiquiatría y también en el ámbito de la educación.

Sin embargo, no existe consenso respecto de ese tipo de caracterización del vínculo con las tecnologías. Como sostuvo Rosalía Winocur (2014), la explicación de la dependencia extrema de los sujetos de cualquier condición social con los dispositivos digitales requiere ubicarse en la experiencia subjetiva de usuarios y usuarias, para entender sus maneras de resolver las tensiones que se les presentan en su vida cotidiana en el marco de los procesos de individualización que caracterizan a la cultura contemporánea y que afectan su vida afectiva y laboral. La presencia cada vez más entramada de los artefactos digitales en la vida de las personas, las redes que establecemos con ellos, pueden dar lugar a lo que la autora llama “la compulsión a la conexión permanente”. Es importante entonces “explorar las razones y sinrazones que lo sostienen” (Winocur, 2014, p. 116).

Se trata de un problema complejo, que requiere el recurso de las diversas disciplinas. Nos interesa participar en la reflexión sobre este tema, abordándola en el campo de estudios de cultura y comunicación, sosteniendo una perspectiva histórica e intentando visualizar y comprender el modo como ha sido construido, en los ámbitos en los que la idea de adicción a las tecnologías se ha considerado como

objeto de investigación. Buscamos identificar cuáles han sido los interrogantes que han motorizado las investigaciones sobre el tema, qué modelos teóricos y qué tipos de diseños se han implementado, qué avances se han producido en el conocimiento, cuáles han sido los obstáculos o limitaciones que se revelan en el proceso, entre otros aspectos. La psicología y la psiquiatría aparecen en el centro de esas investigaciones, con sus diferencias y discusiones internas. Es preciso conocer las operaciones que realizan para concebir esta forma de entender una de las manifestaciones de los vínculos más presentes en nuestra vida cotidiana. La participación en esta discusión desde las ciencias sociales y humanas, intentando comprender la experiencia subjetiva de usuarios y usuarias, requiere el recurso de esos campos del saber.

Nuestra indagación se ordena en torno a la identificación de dos períodos diferentes. El primer período, que ubicamos a partir de los años ochenta del siglo veinte, retoma ciertos análisis sobre las consecuencias de ver televisión y se centra luego sobre todo en la preocupación por las derivaciones del uso de videojuegos primero y de la computadora, después. Ya en los años noventa y principios del siglo XXI, se desarrollan las hipótesis sobre las implicancias de los usos de Internet. El segundo período, se inicia en el tramo 2007-2015 (Haidt, 2024), cuando se produjo una gran transformación tecnológica que impactó sobre los usos y las modalidades de relacionamiento con las tecnologías, y se extiende hasta la actualidad. La difusión del *smartphone*, la incorporación de la cámara frontal, la oferta de redes sociales digitales, hicieron posible la portabilidad de la navegación en internet, la producción y consumo de contenidos en línea y las interacciones virtuales. De modo tal que los tipos de vínculos establecidos con las tecnologías pudieron haberse modificado.

En este artículo focalizaremos el primero de esos períodos. De cierta manera, este trabajo tiene una intención genealógica, ya que busca hacer visible el proceso de construcción y consolidación de la noción de adicción a las tecnologías. Tomamos la decisión de ordenar el recorrido considerando los avances producidos en cada década, prestando atención a los tipos de conceptualizaciones sobre la adicción a las tecnologías y las modalidades de investigación que se implementaron, entre otros aspectos. Atendemos al rol central que tiene la preocupación por la televisión para

el desarrollo de estas investigaciones y articulamos también con el interés por los usos de los videojuegos, la computadora e internet, ya que la revisión pone en evidencia un entramado teórico y metodológico.

2. Posiciones sobre las consecuencias del consumo de medios y tecnologías

La preocupación por los efectos que pudieran causar los medios de comunicación en los públicos y en las personas ha sido un indudable motor de la investigación empírica en el campo de estudios de Comunicación, en principio en Estados Unidos, pero después también en diferentes regiones. Con la convicción de que los efectos se manifiestan en modificaciones de conducta, los estudios apuntaban a identificar cambios a corto plazo (incluyendo algunos efectos momentáneos como alteración de la presión arterial) y también a mediano plazo, apuntando a las opiniones, valoraciones y comportamientos. Desde el punto de vista sociológico, las investigaciones de Lazarsfeld, Merton y sus colaboradores en los años cuarenta establecían que los efectos en las decisiones de las personas, en la constitución de los gustos y la organización de las agendas, solamente pueden visualizarse en el largo plazo y considerando una serie de variables sociales y culturales (Lazarsfeld, Berelson & Gaudet, 1944). Paralelamente, en el campo de la psicología y la psicología social se desarrollaba la corriente empírico-experimental o de la persuasión, que tomaba distancia de las posiciones de tipo conductista que habían concebido el proceso de comunicación como una relación mecánica e inmediata entre estímulo y respuesta y ponían en evidencia la complejidad de elementos que intervienen en el proceso. Entendían que los mensajes de los medios pueden modificar las conductas, pero teniendo en cuenta las motivaciones que derivan de la constitución psicológica de las personas y las características socioculturales del entorno (Hovland y Weiss, 1951; Hovland et al., 1953).

A medida que avanzaba la investigación empírica, la discusión teórica y la experiencia de los usuarios y los públicos, el interrogante sobre qué le hacen los medios a las personas y los públicos fue virando hacia la pregunta sobre qué hacen las personas, los públicos y las comunidades con los medios. Tanto desde un enfoque funcionalista (Blumler y Katz, 1974), como desde perspectivas culturalistas (Hall,

1980) la reflexión y la investigación se centraron en la actividad y las capacidades de las personas y los públicos para lidiar con los mensajes y la presencia de los medios en la vida cotidiana. Durante los años de 1980 ese tipo de investigación se consolidó, dando lugar a nuevos diseños de estudios empíricos que combinaron etnografía cultural, etnografía de audiencias, estudios de recepción en contexto y otras estrategias cualitativas a través de las cuales se buscaba comprender la relación que las personas establecen con los medios: la construcción colectiva de significados, las implicancias emocionales, la relación con las prácticas y los tipos de distancias que construyen respecto de los dispositivos de comunicación, a los que se entiende como parte de la experiencia social (Ang, 1985; Martín Barbero, 1987; Morley y Brunsdon, 1984). Sin embargo, simultáneamente, se fortalecía también una corriente de opinión y de interés para la investigación que ponía en duda esa capacidad de toma de distancia respecto de los medios y tecnologías. Nos proponemos caracterizar, brevemente y de manera exploratoria, el modo como fue configurándose entre 1980 y 2010 este punto de vista en el que germina la noción y la investigación sobre *adicción a las tecnologías*.

3. Los años ochenta: primeras aproximaciones

La preocupación por la televisión: en los años de 1980 la presencia y centralidad de la televisión en el hogar se había consolidado transversalmente en distintos sectores sociales y lugares del planeta. Los llamados Hijos de la Televisión ya estaban grandes y el medio seguía sumando adhesiones, pero también cobraban forma algunos rechazos. Circulaba socialmente un tono de alarma sobre el impacto que podía producir la televisión en niños que cada vez tenían más tiempo frente a la pantalla (aún antes de la televisión por cable y la programación de 24hs.) y que consumían contenidos que se veían como promotores de violencia y consumismo. Empezó a divulgarse la idea de que niños y adolescentes podían volverse dependientes de la televisión, entendiéndola más como un problema de hábitos que como adicción médica o psicológica. En 1983 Robin Nell Smith presentó su tesis titulada *Television addiction: a survey* (Smith, 1983) que se propuso determinar si el consumo excesivo de televisión podía considerarse una forma de dependencia similar a otras adicciones conductuales. Tomando en cuenta la literatura disponible en su

momento, diseñó un cuestionario e implementó una encuesta para identificar comportamientos y actitudes asociados con el consumo excesivo de televisión. La mayoría de las personas que participaron en el estudio no se consideraban adictos. Sin embargo, la investigación identificó un grupo que exhibía lo que la investigadora, tomando en cuenta modelos tradicionales de adicción a sustancias, contemplaba como patrones de consumo compulsivo. Entre estos patrones incluía: uso excesivo a pesar de consecuencias negativas, sentimientos de culpa o frustración por el uso, pérdida de control, uso como escape emocional, síntomas de abstinencia psicológica (malestar o inquietud ante la falta) y tolerancia (necesidad de ver durante más tiempo o consumir contenidos más estimulantes para lograr igual satisfacción). Las personas que manifestaban patrones de consumo compulsivo se consideraron adictos. Compartían el rasgo de que tendían a ver televisión durante períodos prolongados, utilizándola como una forma de escape de emociones negativas o situaciones estresantes. A partir de estos criterios, la autora conceptualiza una adicción conductual mediática que recibiría una mirada crítica durante los años 90 y 2000.

271

Vemos en esta aproximación inicial al problema, una conceptualización (nominal y/u operativa) de la adicción como falta de dominio de sí (1. sé que me hace mal pero no puedo dejar y eso me frustra, pero cada vez quiero más; 2. el adicto no se percibe como tal.). Esta concepción, que admite la investigación cuantitativa y también es producto de ella, concibe entonces un individuo que está sujeto a la televisión y que impresiona aislado de otros componentes del mundo. Los individuos parecerían igualados en esta condición de dependencia en la cual no hay factores de diferenciación psíquica, cultural o social, frente a unos patrones que incluyen tanto síntomas como causantes potenciales.

Sobre los videojuegos: durante los años 80 se instaló también la preocupación por los efectos sobre la conducta y la personalidad que podrían derivar del juego con videojuegos. Con el auge de los videojuegos *arcade* (como *Pac-Man*, *Space Invaders* o *Donkey Kong*), empezó a observarse la cantidad de dinero y de tiempo que los jugadores gastaban en estos juegos y el comportamiento de algunos jóvenes tendió a caracterizarse como compulsivo. Estos comportamientos se consideraban como

adictivos y causantes de cambios en el carácter de sus usuarios, que se entendía que podía volverse esquizoide, violento y antisocial (Lin y Lepper, 1987; Loftus y Loftus, 1983).

La concepción sobre la adicción era bastante imprecisa y su evaluación se basaba principalmente en la constatación de niveles altos en la frecuencia de juego, la duración de las jugadas o el dinero gastado en el juego. Por ejemplo, en 1984 McClure y Mears examinaron las características de personalidad y variables demográficas de los jugadores de videojuegos. En una muestra de 336 estudiantes de secundaria, encontraron que el 26% utilizaba parte o todo su dinero del almuerzo para jugar videojuegos (McClure y Mears, 1984). Loftus y Loftus (1983) observaron que características como recompensas variables y gratificación instantánea podían alterar la cognición de los jugadores, llevándolos a priorizar el juego sobre otras actividades. Como señala Tejeiro Salguero (2001) este tipo de constataciones no constituyen en sí mismas pruebas de adicción, si no pueden asociarse con una clara falta de control sobre la conducta de juego. Al mismo tiempo, es interesante atender al modo como los estudios académicos producían información que contradecía las convicciones que generaban alarma. En el mismo estudio, McClure y Mears habían encontrado que los jugadores frecuentes tendían a ser jóvenes, varones y con buen rendimiento académico, mientras que los jugadores infrecuentes eran mayores, mujeres y con un rendimiento académico más bajo. Creasey y Myers (1986), estudiaron los efectos del videojuego sobre las actividades cotidianas de niños de 9 a 16 años. Compararon tres grupos de sujetos, cada uno con características diferentes en cuanto a su relación o no con los videojuegos domésticos. Descubrieron que en las primeras semanas se producía un incremento y luego la frecuencia decaía y el videojuego coexistía con las otras actividades de los sujetos. Las actividades escolares, la interacción con los amigos y las actividades al aire libre, dicen los autores, no se vieron interferidas por el videojuego en ningún momento. Únicamente el tiempo destinado a ver televisión disminuyó en los primeros días en que se disponía de un sistema doméstico de videojuegos (Creasey y Myers, 1986).

Sobre el uso de computadoras: con la expansión de computadoras como *Apple II* y *Commodore 64*, se puso la atención sobre los comportamientos de los usuarios,

algunos de los cuales se caracterizaron como obsesivos (Shotton, 1989), especialmente entre programadores y adeptos. Una idea que circulaba en la prensa era el potencial de "enganche psicológico" que podría producir el uso prolongado. En 1984, el psicólogo clínico estadounidense Craig Brod introdujo el término "tecnoestrés", al que definió como una enfermedad moderna de adaptación asociada con la incapacidad de las personas para enfrentarse de manera saludable a las nuevas tecnologías. Desde su punto de vista, se trataba no solo de un problema individual, sino también de un fenómeno cultural emergente (Brod, 1984).

Puede verse entonces cómo en esta década de los 80 comenzó a perfilarse una preocupación que se convirtió en una incipiente área de estudios. A falta de metodologías específicas, fueron probándose protocolos y diseños, tomando modelos de estudios sobre adicción a sustancias o sobre ludopatía. La reflexión y la investigación se iniciaron sin definiciones conceptuales precisas. Se hablaba sobre todo de dependencia y, cuando se mencionaba la palabra adicción, se usaba con menor rigor clínico y, muchas veces, con cierta carga de crítica moral.

4. Los años noventa: se suma la preocupación por internet

Sobre televisión: en el inicio de la década de 1990, Robert Kubey y Mihaly Csikszentmihalyi publicaron el libro *Television and the quality of life: How viewing shapes everyday experience*, en el que introducen una perspectiva que atiende a factores contextuales para analizar la influencia de la televisión en la vida cotidiana. Se preguntan por la relación entre el consumo de televisión y la calidad de vida familiar. Observan los cambios de ánimo antes, durante y después de ver TV, los orígenes de los hábitos de consumo y los efectos del consumo de larga duración. Para examinar variaciones culturales, comparan muestras internacionales (EE. UU., Italia, Canadá y Alemania) (Kubey y Csikszentmihalyi, 1990). Los investigadores implementaron una metodología de muestreo de experiencias que consiste en pedir a los participantes que registren sus experiencias subjetivas en distintos momentos del día. Durante esta década fue consolidándose una mirada culturalista, centrada en hábitos y relaciones, que tomó distancia de la idea de sujeción directa. En principio, re editando *Television culture* (Fiske, 1987) que analizaba la televisión

como un texto abierto, y exploraba la producción de significados por parte de las audiencias. Y desarrollando luego una línea de estudios cualitativos que ponían el acento en las prácticas de recepción en el entorno doméstico (Ang, 1991; Silverstone, 1994). Sin embargo, en 1991 Robert McIlwraith y sus colaboradores publicaron *Television Addiction: Theories and Data Behind the Ubiquitous Metaphor*, obra que revisa teorías psicológicas y comunicacionales sobre la adicción a la TV y analiza datos empíricos. Entre esas teorías se releva el enfoque conductual de refuerzo, la perspectiva que sostiene el uso para manejar afectos, o la perspectiva cognitivo-afectiva. También se señala la confusión sobre el término adicción, diciendo que para estos casos no está incluido en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM) y se alerta sobre el uso como metáfora social más que como diagnóstico clínico riguroso. Sistematiza entonces los avances y discusiones producidos durante la década anterior y pone el tema en la agenda de investigación. En 1996 Kubey aplica los criterios del DSM de dependencia de sustancias al consumo excesivo de TV y observa que algunos hábitos de ver TV cumplen criterios de lo que denomina dependencia psicológica (Kubey, 1996). En 1998 McIlwraith compuso una muestra de individuos que se identifican a sí mismos como adictos a la televisión y analizó sus características de personalidad, imaginación y patrones de visualización de televisión. Los caracterizó con una tendencia a ser más neuróticos, introvertidos y propensos al aburrimiento, y afirmó que emplean la televisión con fines de distracción y regulación emocional (McIlwraith, 1998). Esta caracterización no habla necesariamente de adicción, pero vemos que, cerrando la década, se consolida la presencia de dos maneras de concebir la relación: como dependencia psicológica, por parte de estudiosos que exploran el problema de manera teórica y empírica; y como adicción, por parte de sujetos que se autoperciben en una relación de sujeción con el medio.

Sobre videojuegos: un recorrido similar se observa respecto de los videojuegos. Un importante estudio de habla hispana fue el de Estallo Martí, del Departamento de Psicología del *Institut Psiquiàtric* de Barcelona. Parte de la hipótesis de que la existencia de un componente adictivo o compulsivo daría lugar a un progresivo aumento del tiempo dedicado a jugar videojuegos durante la duración del estudio.

Pero los resultados identificaron un uso importante a lo largo del primer mes, y una disminución del uso en los cuatro meses siguientes, que fue interpretada como una curva de extinción. Se considera que esos resultados coinciden con los de investigaciones anteriores y tienden a descartar la posibilidad de una conducta adictiva ligada al videojuego (Estallo Martí, 1994). Durante el mismo año Sue Fisher desarrolló una escala para identificar la adicción a los videojuegos en adolescentes, inspirada en los criterios diagnósticos para el juego patológico. Administró esta escala en una muestra de 467 estudiantes de secundaria en una ciudad costera del Reino Unido. El estudio le permitió confirmar la consistencia interna de la escala y su validez factorial. Al aplicarla concluyó que, para algunos adolescentes, este tipo de juegos puede evolucionar hacia un comportamiento similar a la adicción al juego (Fisher, 1994).

Sobre Internet: hacia finales de la década, la controversia se hizo extensiva al uso de Internet. En 1998 Kimberly Young publicó *Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder*, uno de los artículos más referidos sobre este tema durante varios años y en diversos países. La investigadora tomó como modelo el estudio de la ludopatía (*Pathological Gambling*) y definió la adicción a internet (incluyendo todo tipo de actividad en línea) como “un trastorno del control de los impulsos que no involucra una sustancia tóxica” (Young, 1998, p. 238). Con el propósito de organizar una investigación empírica, diseñó un cuestionario breve, de ocho preguntas, cuyas respuestas por sí o por no le permitían clasificar a las personas que participaban de la muestra, diferenciando dependientes de no dependientes. Las preguntas indagaban si las personas sienten la necesidad de usar internet cada vez más tiempo, si han tratado de reducir el uso sin resultados, si tiene signos de abstinencia, si usan más tiempo del que pretendían y si sienten que pone en riesgo relaciones o aspectos importantes de la vida por el uso, entre otros aspectos. Es decir que apuntaban a atributos conscientes y autopercepciones respecto de la posibilidad o no de controlar el uso y la evaluación de las personas sobre el tiempo dedicado. La respuesta afirmativa a cinco o más preguntas clasificaba a las personas como usuarias de internet dependientes. Luego respondían un cuestionario, ya no exclusivamente inspirado en el modelo de ludopatía, cuya respuesta derivó en una

caracterización de los usuarios de internet dependientes. La mayoría de estos usuarios llevaba menos de 1 año usando Internet, lo cual hizo suponer que la dependencia de internet se establece rápidamente desde la primera introducción al uso. Entre el grupo de dependientes, se identificó una media de 8 horas semanales de uso de internet que se definía como no esencial –no laboral ni académico– (el doble que en el otro grupo), y gradualmente fueron avanzando hacia un hábito de uso diario, hasta 10 veces superior al uso inicial, a medida que aumentaba la familiaridad. La autora sostiene que ese aumento puede compararse con los niveles de tolerancia que se desarrollan entre los alcohólicos que aumentan gradualmente su consumo de alcohol para alcanzar el efecto deseado. Y a este respecto concluye en que el uso centralizado de Internet, unido con la falta de deseo de controlar el uso rutinario, parece ser una característica distintiva entre los dependientes. Otra conclusión a la que arriba el estudio es que en general, internet no crea adicción, sino que las aplicaciones específicas parecen desempeñar un papel importante en el desarrollo del uso patológico de Internet. “Estos resultados sugieren que existe un mayor riesgo de uso patológico de internet cuanto más interactiva sea la aplicación utilizada por el usuario en línea” (Young, 1998, p. 243). Sugiere entonces que las motivaciones que llevan a las personas a establecer vínculos en línea (como la sensación de soledad o de falta de comprensión) puedan estar en la base del uso compulsivo de estas aplicaciones.

5. Los años 2000: se consolida la investigación

En la década de 2000 se observa un aumento significativo en la cantidad y calidad de las investigaciones sobre la adicción a los videojuegos (frente al auge de los juegos en línea y los *MMORPGs*), y a Internet. En relación con los videojuegos se multiplicaron los estudios que enfocaron la prevalencia, las consecuencias negativas y los factores asociados con el uso problemático.

En el inicio de la década, Juan A. Estallo Martí sostenía que hasta ese momento no existía ningún dato riguroso que hiciera suponer la posibilidad de una evolución comparable a la de un trastorno adictivo o del control de los impulsos en los jugadores de videojuegos (Estallo Martí, 2000). El investigador se preguntaba

además si es posible encontrar entre los jugadores de videojuegos características que se verifican entre los jugadores patológicos (optimismo irracional, pensamiento mágico, sentimientos de culpa, autocompasión y síndrome de abstinencia). La respuesta que dio fue negativa, estableciendo que el único factor común entre ludópatas y jugadores de videojuegos es la tendencia a la extroversión, lo cual se entiende como un rasgo demasiado general compartido entre numerosos colectivos. Sin embargo, en los años siguientes las discusiones al respecto seguían vigentes y, mientras avanzaba el desarrollo de la investigación se consolidaba la idea de adicción. En 2012 Griffiths, Kuss y King publicaron una revisión que analiza la evolución de la investigación sobre la adicción a los videojuegos desde los años 80 hasta principios de los 2000, en el campo de la psiquiatría. Afirmaron que existe la adicción a los videojuegos, pero que afecta a una minoría de jugadores. Las personas que tienen baja autoestima, depresión, ansiedad, dificultades sociales y trastornos del control de impulsos tienen más riesgo de adicción. Aunque señalan que no hay consenso sobre los criterios de diagnóstico, observan que este tipo de adicción compartiría características con otras adicciones como saliencia, tolerancia, abstinencia, conflicto, recaída y modificación del estado de ánimo (Griffiths et al., 2012).

La investigación empírica se profundizó durante este período, incorporando la problemática de internet. Surgieron estudios que intentaron desarrollar abordajes más específicos (ya no tan vinculados con otros tipos de adicciones) tanto en relación con los criterios diagnósticos clínicos (Ko et al., 2005) como desde el punto de vista conceptual y metodológico. En este sentido, el estudio de Meerkerk et al. (2009), estableció la diferencia entre Uso Intensivo y Uso Problemático de internet. De acuerdo con esta investigación esa diferencia se apoya en el impacto funcional y emocional. Por un lado, entiende que el uso intensivo puede implicar muchas horas en línea sin consecuencias negativas claras. Pero afirma que el uso problemático se caracteriza por pérdida de control, interferencia en la vida diaria y malestar psicológico. El equipo desarrolló y validó una escala psicométrica para medir el uso compulsivo de internet identificando síntomas como la intrusión, abstinencia y conflictos.

Como puede observarse, no hemos incorporado en este recorrido perspectivas de índole psicoanalítica. Si bien este artículo no reviste carácter de estado del arte (con su necesaria exhaustividad) hemos contemplado algunas investigaciones que consideramos representativas de los principales rasgos que ha asumido la reflexión y la investigación empírica en el período analizado. Los abordajes psicoanalíticos parecen cobrar más fuerza en el período siguiente, que ubicamos a partir de la difusión del teléfono celular inteligente, y que desarrollaremos en un artículo posterior (al que denominamos segunda parte). Las adicciones se han caracterizado y tratado desde diferentes posiciones psicoanalíticas. Pueden entenderse como una respuesta a la ausencia o falla en la función materna durante las primeras etapas del desarrollo psíquico. Esta falla puede dar lugar a que el sujeto experimente un vacío simbólico, una falta en la inscripción del deseo materno que es esencial para la constitución del deseo propio. La adicción funcionaría como un objeto que proporciona una satisfacción inmediata y repetitiva, aunque ilusoria. Es decir que las adicciones pueden ser vistas como una manifestación de la imposibilidad de simbolizar la falta estructural. Las adicciones se han incluido también entre las afecciones que se caracterizan por lo que se denomina estasis pulsional, que refiere a una detención o fijación de la energía pulsional que impide su tramitación simbólica adecuada. Desde este punto de vista las adicciones pueden entenderse como intentos fallidos de resolver conflictos internos apelando a soluciones que alivian temporalmente el malestar, pero que mantienen la estasis pulsional (Maldavsky, 1992). Con este tipo de enfoque López Medina y Rojas Gómez analizan el caso específico de la adicción a internet, planteando que puede concebirse como una forma de satisfacción sustitutiva ante carencias subjetivas, conectando nociones como el deseo, la compulsión y la pulsión. Vinculando el deseo con la falta estructural del sujeto, observan que internet actúa como objeto sustitutivo. Sostienen que la pulsión, entendida como energía parcial que bordea lo real, se canaliza hacia la red como descarga repetitiva. Según los autores, la compulsión aparece como una forma de goce que no satisface, pero insiste, y el sujeto se aliena en el uso excesivo. Observan entonces que el uso de internet operaría como vía de

satisfacción pulsional y defensa frente al malestar psíquico (López Medina y Rojas Gómez, 2013).

6. Consideraciones finales

La caracterización como adicción de ciertos vínculos que establecemos con las tecnologías se ha consolidado sobre todo en los últimos diez años (a pesar de que el DSM no ha formalizado la inclusión y el ICD.11 de la OMS solamente incluye el llamado trastorno por juegos digitales o videojuegos (*gaming disorder*))¹. La expansión de la portabilidad a través del teléfono celular inteligente ha permitido que las personas concentren en su uso (más que en el de otros dispositivos) sus actividades de los distintos ámbitos de la vida diaria, incluyendo el de las relaciones sociales y afectivas. Se ha desarrollado una línea de investigación que sostiene que el propio diseño de esos dispositivos (y otros que circulan y operan a través ellos) promueve la adicción. Nos ocuparemos de esos temas en otro artículo en el que analizaremos ese período, que constituye la segunda etapa que hemos mencionado en la introducción. Hasta aquí vimos cómo, a lo largo de tres décadas, y sobre todo en los campos de la psicología y la psiquiatría, se han ido generando condiciones de producción para pensar la relación personal con las tecnologías como alienante, como factor de sujeción, que desde ciertas líneas se ha entendido como adicción.

279

Uno de los aspectos que observamos en ese proceso es que, en general, ese vínculo no parece haberse abordado como problema complejo sino más bien como relación lineal. Los dos términos de la relación: la persona (en muchos casos contemplada como individuo) y el dispositivo técnico en cuestión (la televisión, los videojuegos, la computadora, internet) suelen considerarse mayormente en abstracto, con independencia de los diversos aspectos con los que están entramados cada uno de ellos y de las situaciones en las que se entabla y sostiene el vínculo. Es posible que

¹ En idioma inglés: Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría y Clasificación Internacional de Enfermedades de la Organización Mundial de la Salud.

esto esté asociado en parte con el predominio de enfoques comportamentales y su impronta en la construcción de esta figura de la adicción.

El motor de la investigación parece haber sido una cierta alarma sobre algunos usos de las tecnologías y sobre sus potenciales consecuencias, lo cual de alguna manera se alinea con una serie de estudios sobre medios desarrollados en el campo de Comunicación. Las variables principales que están en el centro de esa preocupación son tiempo de uso y frecuencia de uso. Aparentemente habría unos tiempos que se considerarían excesivos, aunque no siempre quedan claros los parámetros al respecto y, en algunos casos, esos parámetros podrían producirse desde ciertas posiciones culturales y/o morales. Además de las investigaciones sobre medios y tecnologías, otra línea de estudios que se retoma es la de las adicciones. En este caso la variable articuladora sería tipo de uso, ya que se identifican algunos usos como compulsivos.

En el itinerario que presentamos hasta aquí hemos visto la manifestación de tensiones de distintas clases. La más evidente y transversal es la que plantea la discusión explícita respecto de si existe o no algo que podamos llamar adicción a las tecnologías. La posición que desestima esa caracterización (es decir, que sostiene que no existe adicción a las tecnologías y que en nuestro recorrido ha aparecido con menor peso) se ha sostenido sobre todo hasta principios del nuevo siglo y, en los trabajos que hemos referido, se ha analizado el comportamiento en relación con esas variables señaladas: respecto del tiempo de uso observan que aumenta al principio pero va declinando paulatinamente (Estallo Martí, 1994) y no afecta otras actividades (Creasey y Myers, 1986; Estallo Martí, 1994); respecto del uso compulsivo no se identifican entre usuarios de videojuegos, por ejemplo, rasgos compatibles con los del juego patológico (Estallo Martí, 2000).

La configuración de la noción de adicción a las tecnologías exhibe también sus propias tensiones, que aparecen a lo largo de todo el período. En principio hemos identificado algunas ambigüedades o fronteras lábiles que se manifiestan a nivel terminológico pero que dejan ver una falta de consistencia teórica o falta de maduración en la caracterización y modalidades de diagnóstico. La palabra que más

se emplea para definir este tipo de relación es Dependencia. El término Adicción, en cambio, aparece frecuentemente asociado con la autopercepción: personas que se autodefinen como adictas a las tecnologías en función, sobre todo del tiempo que le dedican al juego y a la pérdida de noción de paso del tiempo –en un estudio sobre videojuegos que hicimos en 2004 se autodenominaban viciados (Cabello, 2006). Pero los estudios no siempre toman en consideración que estas definiciones están orientadas muchas veces por los modos como esas personas tramitan el clima cultural y ciertos juicios morales. La Dependencia, a su vez, se construye en relación con la variable tipo de uso. Y se observa, a lo largo del período, una oscilación entre uso intensivo, uso problemático y uso compulsivo que ha requerido especificaciones que se consiguen en parte ya entrado el siglo XXI (Meerkerk et al., 2009) pero, como veremos en nuestro próximo artículo, las imprecisiones y superposiciones pueden observarse aún en los trabajos más recientes.

Varios de los estudios que tomamos como referencias desde los años ochenta no parecen haberse propuesto comprender el tipo de relación que las personas establecen con la televisión u otras tecnologías, sino que plantearon directamente un análisis de comportamiento adictivo. A falta de protocolos específicos para abordar la relación con las tecnologías, se adaptaron protocolos que se implementaban para el estudio de la ludopatía e incluso algunas adicciones a sustancias químicas, tomando como orientación el DSM. Las indagaciones apuntaron a relevar atributos conscientes y autopercepciones respecto de la posibilidad o no de controlar el uso y la evaluación de las personas sobre el tiempo dedicado. Pero aparecen aquí otros problemas de imprecisión. Por un lado, la indagación fluctúa entre (y a veces confunde) el análisis del vínculo y el análisis de las consecuencias del vínculo que se considera como adicción o como dependencia. Incluso cuando desestima la formación de tal vínculo, por ejemplo, diciendo que los usos frecuentes de los videojuegos no afectan el rendimiento académico (McClure y Mears, 1984). O persigue –la indagación– la identificación de síntomas que se han asociado a esos otros tipos de adicciones que toman como referencia, que van desde abstinencia hasta aspectos tan amplios como malestar psicológico o interferencia en la vida cotidiana. A medida que fue avanzando la investigación, se fue poniendo en

evidencia que algunos de esos rasgos son compartidos con otros estados que no necesariamente pueden identificarse como adicciones. A finales de los 90 Young definió la adicción a internet como “un trastorno del control de los impulsos que no involucra una sustancia tóxica” (Young, 1998, p. 238). La pérdida de control, que está en la base del uso compulsivo, sería el eje articulador que puede dar lugar a cierto cruce entre estos estudios centrados en la conducta y otros, cuyo desarrollo parece más incipiente en el período, de tipo psicoanalítico. Sin embargo, los estudios comportamentales identifican distintos tipos de móviles del uso compulsivo, algunos de los cuales se confunden (o se mencionan alternativamente) con los síntomas, como malestar psicológico o trastornos del control de los impulsos. Otros, como dificultades sociales o baja autoestima, los identifican en el plano de la conciencia y los miden a través de escalas. Desde una perspectiva psicoanalítica, en cambio, la adicción a internet se ha conceptualizado como satisfacción sustitutiva ante carencias subjetivas.

Más allá del posicionamiento teórico (y las diferentes concepciones de sujeto y de su relación con los objetos), llama la atención la escasa atención que se brinda en estos estudios a los contextos y situaciones en los que se establecen los vínculos con las tecnologías como partícipes de los móviles de los tipos de usos, expectativas y alcances que están en juego. Si las variables principales son tiempo y frecuencia de uso, podemos identificar un sinnúmero de factores condicionantes. En un estudio reciente que hicimos sobre infancias y tecnologías, conversamos con niños y niñas que usaban muy poco tiempo el celular porque dependían de que sus madres dispusieran de datos (Cabello, 2024) ¿Cabe suponer que habrá menos adictos a las tecnologías entre personas con menos recursos para sostener el acceso?

A los fines de contrastar tanto la eficacia y la pertinencia de los tipos de abordajes que se han implementado como sus consecuencias en términos de las convicciones que instalan sobre la denominada Adicción a las tecnologías, podría incorporarse la noción de Agencia. Definida como “La capacidad de los individuos de actuar independientemente” (James y James, 2010), es una categoría que ha sido trabajada en la teoría sociológica y los estudios sobre infancias. Para Giddens, por ejemplo, el poder de la agencia consiste en la capacidad de producir un efecto, una diferencia en

tanto el agente puede “obrar de otro modo”, pues tiene la capacidad de intervenir en el mundo (o abstenerse de ello) e influir sobre los procesos (Giddens, 2015 [1984], p. 51). Desde esta perspectiva, al actuar los individuos registran reflexivamente la acción propia y la de otros y, además de eso, son capaces de explicar lo que hacen. Se concibe un sujeto situado que puede apropiarse, reproducir e innovar sus condiciones de existencia mediante la praxis. Una persona que puede objetivar sus relaciones y sus acciones, tomar distancia. Incluso Bourdieu reconoce el carácter activo y generador del *habitus* a partir de la condición reflexiva del sujeto. Los estudios sobre infancias, que reconocen a niños y niñas como sujetos activos, entienden que la agencia infantil no implica una independencia absoluta, sino que se ejerce dentro de estructuras sociales, culturales y familiares que pueden facilitar o restringir su expresión (Mayall, 2002). Es decir que desde estos campos se entiende que los procesos de subjetivación se producen en determinadas condiciones, las cuales podrían en mayor o menor medida estimular los rasgos de autonomía e independencia y condicionar, entre otras cosas, los usos de las tecnologías.

Otro de los factores que entra en juego, y que constituye un interés central en los estudios de Comunicación, es el conjunto de características que tienen los dispositivos técnicos y el tipo de relación que proponen a las personas que los usan. Si hay algo que pudiera igualar a una diversidad de televidentes, por ejemplo, es el hecho de que la TV les hace la misma propuesta técnica a la totalidad (más allá de los contenidos por segmentos) en lo que respecta a sus lenguajes, estrategias y recursos. Sin embargo, en el marco de la reflexión sobre la adicción a las tecnologías, es recién a fines de los 90 cuando se pone la atención en las distintas formas de interpelación por parte de los dispositivos (es decir, además del foco en los contenidos). No es internet lo que genera adicción, decía Young (1998) sino la interactividad (una propiedad de las tecnologías digitales que recién estaba convirtiéndose en objeto de comprensión), que ofrece la posibilidad de establecer vínculos en línea para mitigar, por ejemplo, la sensación de soledad y redundar en uso compulsivo de estas aplicaciones.

Entendemos que para comprender los vínculos con las tecnologías que se consideran no deseados o patológicos, sería fructífero atender a las condiciones sociales, culturales y situacionales en las que se construyen y sostienen esos vínculos, tomando en cuenta las características de los dispositivos con los cuales los sujetos se ensamblan y comparten agencia (Latour, 2005). Es en ese marco en el cual podría cobrar sentido una interpretación de aspectos estructurales (y estructurantes) de la constitución psíquica (más que síntomas y malestares psicológicos) que pudieran estar perjudicando la toma de distancia y la construcción de una posición autónoma. En el próximo trabajo nos preguntaremos si se avanza hacia abordajes complejos de ese tipo a partir de la motivación que impone la difusión del teléfono celular inteligente y la portabilidad.

¿Cómo se cita este artículo?

CABELLO, R. (2025). Los vínculos con las tecnologías entendidos como *adicción*. Primera parte: antes de la difusión del teléfono celular inteligente. *Argumentos. Revista de crítica social*, (32), 266-288. [link]

284

Bibliografía

Ang, I. (1985). *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. Methuen.

Ang, I. (1991). *Desperately seeking the audience*. Routledge.

Blumler, J. y Katz, E. (Eds.). (1974). *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*. Sage.

Brod, C. (1984). *Technostress: The Human Cost of the Computer Revolution*. Reading, Addison-Wesley.

Creasey, G. y Myers, B. (1986). Video Games and Children: Effects on Leisure Activities, Schoolwork, and Peer Involvement, *Merrill-Palmer Quarterly*, 32(3), 251-262.

- Cabello, R. (2006), *Las redes del juego*. Prometeo.
- Cabello, R. (2024). *Tecnosfera infantil. Infancias y tecnologías en el conurbano de Buenos Aires*. Universidad Nacional de General Sarmiento.
- Estallo Martí, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2), 181-190. <https://www.redalyc.org/pdf/727/72706205.pdf>
- Estallo Martí, J. (2000). *Psicopatología y videojuegos*. <https://www.ub.edu/personal/videoju.htm>
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*, 19(5), 545–553. doi: 10.1016/0306-4603(94)90010-8.
- Fiske, J. (1987). *Television culture*. Routledge.
- Giddens, A. (2015). *La constitución de la sociedad: bases para la teoría de la estructuración*. Amorrortu.
- Griffiths, M. Kuss, D. y King, D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308–318. <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>
- Haidt, J. (2024). *La generación ansiosa*. Paidós.
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. En S. Hall, D. Hobson, A. Lowe y P. Willis (Eds.), *Culture, Media, Language* (pp. 128–138). Hutchinson.
- Hovland, C. I. y Weiss, W. (1951). The influence of source credibility on communication effectiveness. *Public Opinion Quarterly*, 15, 635–650. <https://doi.org/10.1086/266350>
- Hovland, C., Janis, I. y Kelley, H. (1953). *Communication and Persuasion: Psychological Studies of Opinion Change*. Yale University Press.
- James, A. y James, A. (2010). *Key Concepts in Childhood Studies*. Sage.

Ko, C.-H., Yen, J.-Y., Chen, C.-S., Chen, C.-C. y Yen, C.-F. (2005). Proposed diagnostic criteria of Internet addiction for adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(11), 728–733. doi: 10.1097/01.nmd.0000185891.13719.54.

Kubey, R. y Csikszentmihalyi, M. (1990). *Television and the quality of life: How viewing shapes everyday experience*. Lawrence Erlbaum.

Kubey, R. (1996). Television dependence, diagnosis, and prevention: With commentary on video games, pornography, and media education. En T. M. MacBeth (Ed.), *Tuning in to young viewers: Social science perspectives on television* (pp. 221–260). Sage.

Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press.

Lazarsfeld, P. F., Berelson, B. y Gaudet, H. (1944). *The people's choice: how the voter makes up his mind in a presidential campaign*. Columbia University Press.

Lin, S. y Lepper, M. (1987). Correlates of children's usage of videogames and computers. *Journal of applied social psychology*, 17(1) 72-93.

Loftus, G. R. y Loftus, E. F. (1983). *Mind at play. The psychology of videogames*. Basic Books.

López Medina, D. H. y Rojas Gómez, J. S. (2013). *Contribución al desarrollo conceptual de la "adicción a Internet" a través del psicoanálisis* (Proyecto de Grado). Universidad Autónoma de Bucaramanga, Facultad de Psicología.
<https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/189>

Maldavsky, D. (1992). *Teoría y clínica de los procesos tóxicos: Adicciones, afecciones psicosomáticas, epilepsias*. Amorrortu.

Martín Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. G. Gili.

Marucco, R. (2019). Aporte a la metapsicología de la adicción. *Revista de psicoterapia y psicosomática*, 39(99), 87-98.

Mayall, B. (2002). *Towards a sociology for childhood. Thinking from children's lives*. Open University Press.

McClure, R. y Mears, G. (1984). Video Game Players: Personality Characteristics and Demographic Variables. *Psychological Reports*, 55(1), 271-276.
<https://doi.org/10.2466/pr0.1984.55.1.271>

McIlwraith, R. Smith Jacobvitz, R. Kubey, R. y Alexander, A. (1991). Television addiction: Theories and data behind the ubiquitous metaphor. *American Behavioral Scientist*, 35(2), 104-121. <https://doi.org/10.1177/0002764291035002003>

McIlwraith, R. (1998). "I'm addicted to television": the personality, imagination, and TV watching patterns of self-identified TV addicts. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42(3), 371-386. <https://doi.org/10.1080/08838159809364456>

Meerkerk, G.-J., Van Den Eijnden, R., Vermulst, A. y Garretsen, H. F. L. (2009). The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): Some psychometric properties. *CyberPsychology & Behavior*, 12(1), 1-6. doi: 10.1089/cpb.2008.0181.

Morley, D. y Brunsdon, C. (1984). *Family Television: Cultural Power and Domestic Leisure*. Routledge.

Silverstone, R. (1994). *Television and everyday life*. Routledge

Smith, R. N. (1983). *Television addiction: A survey* (Tesis de Maestría). University of Massachusetts, Amherst.
https://www.academia.edu/36601051/Television_addiction_a_survey

Shotton, M. (1989). *Computer Addiction? A Study of Computer Dependency*. Taylor & Francis.

Tejeiro Salguero, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Adicciones*, 13(4), 407-413.

Winocur, R. (2014). "Adictos" a los dispositivos digitales. Una mirada crítica sobre el diagnóstico del problema. *Estudios de Comunicación*, 15(37) Curitiba, 106-118.

<https://periodicos.pucpr.br/estudosdecomunicacao/article/view/22457/21547>

Young, K. (1998). Internetaddiction: the emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology and Behavior*, 1(3). 237-244. doi:10.20882/adicciones.555