



El proceso adolescente en tiempos de la era tecnológica.

Daniela Restrepo Ceballos

Monografía presentada para optar al título de Especialista en Problemas de la Infancia y de la Adolescencia

Asesor

Mauricio Fernández Arcila, Doctor (PhD) en Psicopatología Fundamental y Psicoanálisis

Universidad de Antioquia
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Especialización en Problemas de la Infancia y de la Adolescencia
Medellín, Antioquia, Colombia
2022

Cita	(Restrepo Ceballos, 2022)
Referencia	Restrepo Ceballos, D. (2022). <i>El proceso adolescente en tiempos de la era tecnológica</i> [Trabajo de grado especialización]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
Estilo APA 7 (2020)	



Especialización en Problemas de la Infancia y de la Adolescencia, Cohorte V.

Centro de Investigaciones Sociales y Humanas (CISH).



CRAI María Teresa Uribe (Facultad de Ciencias Sociales y Humanas)

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes.

Decano/Director: Alba Nelly Gómez García.

Jefe departamento: Ángela María Jaramillo Burgos.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Dedicatoria

Este logro, que hasta la actualidad lo considero como el mayor de mi vida, me lo quiero dedicar a mí misma, que logre dejarme claro una vez más que lo que me propongo lo puedo lograr a pesar de las dificultades que puedan surgir

Seguidamente quiero dedicar este logro a mi mamá Liliana que siempre creyó en mis capacidades y por financiar mis estudios sin miedo a que desistiera, a mi abuela Silvia que siempre me ha acompañado y enseñado su arte, a mi pareja Jose David, que en los momentos más complejos siempre se mantuvo firme a mi lado dejándome claro el valor de la lealtad y la paciencia, y finalmente mis perros Jaxxx, Nino y Vienna.

Agradecimientos

Quiero agradecer a muchas personas y situaciones que me han traído hasta este punto de mi vida, pero en especial, quiero agradecer a mi asesor de monografía Mauricio Fernández que me aguantó y busco la manera en que pudiera completar satisfactoriamente mi proceso de especialización, de verdad gracias, porque la mujer que me voy a convertir después de esto Marce XD.

¡Gracias a mi mamá, a mi pareja, a mis perritos, a mi abuela y a mis amigos que estuvieron allí cuando pensé que no iba a poder, a mi psicoanalista y psiquiatra que me sirvieron de bastón y por último a mi terquedad que si no fuera por eso no me hubiera lanzado a hacer esto en primer lugar!

Tabla de contenido

Resumen.....	8
Abstract	9
Introducción	10
1 Surgimiento y evolución de la adolescencia contemporánea.	12
1.1 Transformaciones psíquicas que enfrenta el adolescente.	16
2 Nuevo Contexto Social y Digital Para la Adolescencia.....	21
2.1 El internet y la vida cotidiana.....	21
2.2 El origen del internet y la digitalización.	23
2.2.1 El internet y las Tics en Colombia.	24
2.2.2 La conexión inalámbrica y los teléfonos celulares.	24
3 Usos e impactos del internet en la vida de los adolescentes	27
3.1 Facilitación de los encuentros, disminución de la presencia corporal.	27
3.2 Gran accesibilidad a una mayor información.	30
3.3 Relaciones sin cuerpo e indefinición del objeto.....	31
3.4 Nuevos fenómenos relacionales	33
3.5 La virtualidad y la omnipotencia narcisista.....	37
3.6 Los nuevos referentes identitarios.	38
3.6.1 Reconstrucción de la identidad.	38
3.6.2 Consumo y expresión de la individualidad.	41
3.6.3 La valoración de los pares y las imágenes de marca.	43
3.6.4 La música como signo identitario.	44
3.7 Intimidad y comunicación en redes.....	46
Conclusiones	51
Referencias	54

Glosario60

Lista de figuras

Figura 1 Calvin & Hobbes, individuality **¡Error! Marcador no definido.**42

Siglas, acrónimos y abreviaturas

ALOHANET	Primer protocolo de acceso al medio aleatorio, base de desarrollo de redes Ethernet y Wifi.
APA	American Psychological Association
ARPA	Advanced Research Projects
ARPANET	Advanced research projects agency network
AT&T	American Telephone and Telegraph
Bitnet	Because It's There Network
CERN	(Centro Europeo para la Investigación Nuclear o Laboratorio Europeo de Física de Partículas Elementales
Eunet	European Users Network.
G	Generation
HTTP	Hypertext Transfer Protocol
IBM.	International Business Machines
ICFES	Instituto Colombiano para la Evaluación de la Calidad de la Educación
IMT	telecomunicaciones móviles internacionales
INTERRED-COSECOL	Red Nacional de Ciencia, Educación y Tecnología que evoluciona a Cetecol
ISM	bandas de radio industriales, científicas y médicas
NCR	Corporación de soluciones para la venta al por menor y la industria financiera.
SAITEL	Soluciones Avanzadas Informaticas y Telecomunicaciones
SARS COV	coronavirus del síndrome respiratorio agudo grave de tipo 2
TELECOM	Telecomunicaciones
Telenet	Telecommunication Network
UFH	Ultra high frecuencies
UIT	Unión Internacional de Telecomunicaciones
Usenet	Users Network
WECA	Wireless Ethernet Compatibility Alliance

Resumen

A lo largo de los años el proceso adolescente se ha visto atravesado por el entorno socio-histórico en el que se desarrolla. Hoy este proceso es influido por la globalización, las dinámicas de consumo, el marketing*¹ y las diferentes herramientas tecnológicas, que conectan a los jóvenes a la web* y a sus diferentes aplicaciones en un nuevo espacio comunicacional.

El presente trabajo pretende describir la manera como se desarrolla el proceso psíquico adolescente en este nuevo espacio comunicacional, en el que las diferentes herramientas tecnológicas apoyan o interfieren algunas de las tareas psíquicas que le son propias: desligarse de las figuras primarias, encontrar un objeto de amor exogámico y construir una identidad.

Para esto se revisaron estudios sobre adolescencia con perspectiva tanto sociológica como psicoanalítica, al igual que se abordaron textos sobre el Internet, las tecnologías de la información y su relación con la adolescencia, para así tratar de comprender las características de los procesos psíquicos de los jóvenes en la contemporaneidad.

Palabras clave: Tecnología, adolescencia, internet psicoanálisis

¹ Los extranjerismos y siglas usados comúnmente para referirse a aspectos del mundo digital o social, se distinguirán en este trabajo por las cursivas y por estar marcados por un asterisco. Sus definiciones se hallarán en el glosario, en la sección de los anexos.

Abstract

Over the years, the adolescent process has been crossed by the socio-historical environment in which it develops. Today this process is influenced by globalization, the dynamics of consumption, marketing* and the different technological tools, which connects young people to the web and its different applications in a new communicational space.

The present work tries to describe the way in which the adolescent psychic process develops in this new communicational space, in which the different technological tools support or interfere with some of the psychic tasks that are its own: detaching from the primary figures, finding an object of exogamous love and building an identity.

For this monography, studies on adolescence were reviewed with both a sociological and psychoanalytic perspective, as well as texts on the Internet, information technologies and their relationship with adolescence, in order to try to understand the characteristics of the psychic processes of young people. *in contemporary times.*

Keywords: Technology, adolescence, internet psychoanalysis

Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo dar a conocer la manera como las diferentes herramientas electrónicas que el entorno digital contemporáneo brinda a los adolescentes interfieren o contribuyen a sobrellevar los retos que trae consigo la adolescencia.

La pregunta de cómo el proceso adolescente se apoya en el internet y las nuevas tecnologías se le planteó a la autora de esta monografía a partir de sus observaciones en el ámbito educativo y en la experiencia propia como usuaria, y cobró mayor vigencia con la reciente pandemia de coronavirus durante la que se incrementó el uso de tales herramientas tecnológicas para llevar a cabo tanto tareas simples como elaboradas.

La tecnología y la adolescencia son dos términos que en la actualidad se entrelazan más que nunca, con nuevos espacios que demandan ser explorados y habitados. El internet y las diferentes plataformas digitales se convierten en el nuevo espacio de encuentro de los adolescentes y ellos se convierten en sus habitantes nativos. En este lugar los adolescentes echan mano de lo que encuentran para construirse una identidad, aprender a relacionarse con los otros y salir de la encrucijada familiar que los aqueja.

Para buscar respuesta a esta pregunta, se revisaron estudios acerca de la adolescencia que apuntaran a comprender tanto las características sociales y culturales de la contemporaneidad desde una perspectiva sociológica, como los procesos psíquicos adolescentes desde una perspectiva psicoanalítica.

En este orden de ideas, el presente trabajo busca primero comprender la influencia de los contextos socio-históricos en la adolescencia y las dimensiones psíquicas de esta, para después compenetrarse con las nuevas características de nuestra sociedad y entorno digital, a fin de tratar de esclarecer cómo pueden articularse estos nuevos espacios socioculturales y comunicacionales con los procesos psíquicos adolescentes.

El capítulo número uno, además de hablar sobre los procesos históricos del surgimiento y evolución de las modalidades contemporáneas de la adolescencia, aborda las transformaciones psíquicas que enfrenta el adolescente desde las perspectivas de los autores psicoanalíticos.

El capítulo número dos habla del nuevo contexto social y digital para la adolescencia, el internet y la vida cotidiana, el origen de la digitalización y las Tics en Colombia.

El capítulo tres es el más extenso del trabajo pues trata de esclarecer cómo podría influir el mundo virtual en las transformaciones psíquicas de la adolescencia. Se trata también de definir socialmente este nuevo entorno, de consumo y de espectáculo, en el que los adolescentes se mueven, para tratar de ir evaluando hasta dónde todo ello puede fracturar las dinámicas adolescentes. Se verá que en este ámbito los encuentros parecen hacerse más sencillos, pero que acarrear la disminución de la presencia corporal, multiplican las relaciones sin cuerpo, acentúan la indefinición del objeto; a la par que se incrementa el volumen de información, se generan nuevos fenómenos relacionales, se refuerza la omnipotencia narcisista, se revaloriza el papel de marcas comerciales como referentes de identidad y del consumo como expresión de la individualidad, conservando la importancia de la valoración de los pares y de la música como signo identitario, pero modificando significativamente el sentido de la intimidad.

Por último, en las conclusiones se discuten todos los elementos anteriores con el fin de evaluar qué tanto responden a las preguntas que guían este trabajo.

1 Surgimiento y evolución de la adolescencia contemporánea.

Aparentemente, en las sociedades tradicionales, no se reconocía la adolescencia como un período en la vida de los individuos con cualidades personales y condiciones sociales específicas; simplemente, a través de rituales de transición, se pasaba de manera directa de la infancia a la adultez. No fue sino hasta finales del siglo XIX que surgió el concepto con las características que actualmente se le conocen.

En el siglo XX vemos sucederse las diferentes generaciones de jóvenes que surgen en la escena pública para convertirse en los protagonistas de la revolución, la música, la guerra, la paz y la globalización.

Carles Feixa (2006/2011) plantea que los movimientos sociales siempre han sido un eje fundamental en la historia de la adolescencia. Para ejemplificar esto menciona varios movimientos de juventudes que dieron sus primeros pasos, a saber: en 1896 en Alemania los Wandervögel, en Inglaterra en 1907 con Baden Powel como creador del escultismo -un movimiento de juventudes que educa a las personas a través de la autoformación y el pleno contacto con la naturaleza y en 1921 con el surgimiento de la Federación Nacional de Scouts en Francia. Estos, nacen como reacción al autoritarismo del sistema educativo.

La ideología escultista de esta generación, denominada como generación B -Boy Scout- por Feixa (2006/2011), se formó a partir de una combinación de patriotismo, darwinismo social y un culto a la adolescencia con ideales de renovar a profundidad la sociedad. Todo esto se desvaneció con la llegada de la Alemania Nazi, en la que los movimientos juveniles se redujeron a las juventudes hitlerianas al servicio del régimen.

Casi contemporáneas a las anteriores generaciones se describen otras dos (Feixa, 2006/2011, p. 5): la generación K -Komsomol- que surge 1920 y se inspira en el modelo de "boy scout" pero adaptada a las necesidades de un estado comunista (Unión comunista de la juventud), y la generación S -Swing- de 1930, la cual representaba una disidencia juvenil que se refugiaba en la música y el baile en contra de en una sociedad con ideología militarista y totalitaria.

El fin de la segunda guerra mundial trajo consigo grandes cambios, entre otros la incertidumbre, que cobraron gran incidencia en la forma de concebir la vida. En esta coyuntura nace generación E -Escéptica- (Feixa, 2006/2011), una juventud que vive el derrumbe de ideales,

abatida y desencantada. Emerge entonces lo que se conoce como la “adolescencia sin causa”, que se toma las esquinas y otros espacios de la ciudad para ser reconocida.

Estos cambios generacionales se vieron representados a través de expresiones artísticas enmarcadas en este momento de la historia, en las que se reconoce el malestar propio de la experiencia vital. Algunas de las obras literarias que expresan este malestar adolescente son *The catcher in the rye* (El cazador oculto de Salinger, 1951), y *The heart is a lonely hunter* (El corazón es un cazador solitario, 1940) de C. McCullers, también películas que giran alrededor de la adolescencia como *Baby Doll* (1956) de Elia Kazan, *The wild one* (El salvaje, 1953) de László Benedek y *Rebel without a cause* (Rebelde sin causa, 1955) de Nicolas Ray; además, la música de artistas como Bill Haley, Jimmy Hendrix, Janis Joplin, y de eventos como el de Woodstock de 1969 en el que estos artistas y otros más compartieron su música con el público.

Para los años 60 ya se había desarrollado un mercado específico alrededor de las juventudes y las diferentes subculturas, que se vuelven centrales en la vida social de los jóvenes que estudian la secundaria. Se convierte de esta forma al adolescente en un consumidor, con gran significación para el mercado.

Pero también el bachillerato tiene gran relevancia en la vida de los adolescentes. Como lo analizan (Verhoeven et al, 2018), el bachillerato es un punto de encuentro y formación para los jóvenes, en el que ellos disponen de un conjunto de normas, herramientas y valores que guían sus acciones e ideas hacia metas específicas; además el colegio es importante como medio para comunicar. La institución educativa se convierte en el medio por el cual dichas normas les son impartidas a los adolescentes a través de las actividades educativas y los contenidos de aprendizaje que terminan impactando en su identidad (p. 41). También las relaciones exogámicas que se pueden construir en este entorno son de gran valor (Tajfel,1978; Tajfel & Turner,1986 citadas por Verhoeven,2018, p. 42). El sentirse identificados y pertenecientes a un grupo o grupos (que se establecen y jerarquizan sobre la base de la edad, de los gustos, de las actividades extracurriculares, entre otros) de los que se sabe que se es miembro genera emociones fuertes y contribuye a construir la propia identidad en un momento dado (Verhoeven et al, 2018. p. 42).

Las generaciones se siguen transformando y en los años setenta hace su aparición la movida hippie o la generación H, la cual se caracteriza por valorizar el amor libre y la no violencia. La exploración y uso de sustancias psicoactivas en esta época se hizo más demandante; muchos jóvenes abandonaron su cotidianidad para integrarse a comunidades o decidieron irse al medio

oriente buscando una supuesta espiritualidad; muchas veces se trataba de una estrategia que buscaba ocultar el propósito de acceder a sustancias psicoactivas (SPA) de manera más libre (Feixa, 2006/2011). El uso de estas sustancias no se limita al movimiento hippie*, pues se ha mantenido con el pasar de los tiempos y se ha expandido a otras subculturas y ámbitos.

Otro elemento relevante en la configuración de la adolescencia es su característica antinormativa y disruptiva, prueba de esto son los enfrentamientos entre grupos de jóvenes y figuras autoritarias pertenecientes, por lo general, al Estado. Algunos referentes de estos “contestatarios” serían los blousons noirs*, en Francia y los teddy boys* y los hooligans* de Inglaterra (Feixa, 2006/2011). Actualmente, en Colombia, estas tendencias podrían estar representadas por las barras bravas² y algunas pandillas, o incluso los jóvenes de la llamada “primera línea”³ que enfrentan al Estado colombiano o al ESMAD⁴ durante las protestas sociales entre el 2019 y el 2021.

Retrocediendo en la línea de tiempo, a 1970, se encuentra que en los barrios suroccidentales de Londres surge la generación P –Punk*-, término que significa basura o mierda. Se revela como fenómeno altamente fotogénico y aesthetic*, como lo denominaron los jóvenes de hoy.

A los punks les sucede, en 1980, la generación T -Tribu-, que se desarrolla por medio de la proliferación de microculturas que nacen en la cultura del consumo.

Por último, la generación R -Red- en 1990, la cual está marcada por el impacto cultural de las nuevas tecnologías, y los elementos electrónicos que la rodean desde su nacimiento y que configuran su visión de la vida y el mundo.

² Barra brava: Un sector de los aficionados defiende los colores de su equipo como si fueran patriotas o guerreros extremos. En el conjunto de América Latina los hinchas más radicalizados son conocidos como barras bravas. Muchos de ellos se mueven al margen de la ley, actúan como fuerza de choque en los mítines políticos, quitan y ponen entrenadores. (Definición de Barra Brava (Fútbol), 2019).

³ En su acepción original el término “primera línea” o “línea de frente” denota la posición más cercana al área de conflicto del personal y el equipo de una fuerza armada. La primera línea es el área donde los ejércitos están en conflicto, especialmente la línea de contacto entre las fuerzas opuestas (El espectador, 2021). Durante las protestas colombianas de 2019-2021 se usó el término para designar a los jóvenes que van al frente del grupo de manifestantes y por tanto se aproximan más a los intergrantes del Esmad cuando estos lanzan bombas aturdidoras o gases lacrimógenos. La primera línea en Colombia se crea como un símbolo de unión y medida de seguridad después de la muerte de Dilan Cruz, ocasionada por un disparo en la cabeza por parte de un integrante del Esmad. Este tipo de grupos también surgieron en las manifestaciones de Chile o Hong Kong en años anteriores.

⁴ Escuadrón móvil antidisturbios, de la Policía Nacional en Colombia.

Se llega así a través de esta descripción de la evolución de las generaciones adolescentes realizada por (Feixa 2006/2011) a la generación R, que concierne directamente al tema de este trabajo monográfico.

Pero, por otro lado, autores como (Dreyer 2019), hablan de otras cuatro generaciones que se superponen a las anteriormente descritas y que conviven en la actualidad: Baby Boomers (1946 - 1964), Gen X (1965-1979), Millennials (1980-1994), Gen Z (1995-2009).

Los Baby Boomers, nacidos durante la ola de aumento de la natalidad después de la segunda guerra mundial, viven cosas como la llegada del hombre a la luna, la guerra de Vietnam y la guerra fría, el asesinato de John F. Kennedy y de Martin Luther King. Se les considera como inmigrantes digitales por cuanto estaban en sus 20 a 30 años cuando aparecieron los computadores y manejaban tecnología pre-celular, como la televisión, los radios y los teléfonos fijos.

La generación X vivió muchos contrastes, así como el nacimiento de nuevas tecnologías y el internet. En este momento son personas con un rango de edad entre 39 y 53 años. Han vivido eventos que también las han marcado como generación, tales como la caída del muro de Berlín y la división de la Unión Soviética.

Los Millennials son los que nacieron en la era tecnológica, inmersos en la globalización y el acceso inmediato a la información, se caracterizan por su fácil adaptación a la tecnología. Son los hijos de los baby boomers, nacidos entre 1978 y el 2000, se les conoce como los verdaderos nativos digitales ya que en el momento de su nacimiento la tecnología se encontraba presente en todos los ámbitos. Además, han sido espectadores de eventos fuertes como la guerra de Irak y Afganistán, y experimentaron durante su pubertad todo un momento de innovación tecnológica, la explosión del internet, las redes sociales, el entretenimiento y la comunicación. Las personas nacidas después de 1996 consideran estas tecnologías como algo normal.

Para la Generación Z que vive desde sus inicios en una economía incierta, su vida se desenvuelve en las redes y con la tecnología. No se podría imaginar esta generación sin dicha tecnología, hace parte de su ADN, como se dice; está en todo, hasta en su manera de socializar (Dreyer, 2019). Se puede afirmar que a partir de la aparición de todas estas empresas y avances tecnológicos se dio un salto en la manera como se desarrolla la cotidianidad, cada vez de manera más rápida y sencilla, y aquellas posicionándose como algo imprescindible en nuestras vidas.

El anterior recorrido permite evidenciar cómo la adolescencia se ha ido reconfigurando de la mano de los cambios sociopolíticos, culturales y tecnológicos que atraviesan las sociedades y como dicha “edad” cobra gran relevancia en la apropiación de dichos cambios.

1.1 Transformaciones psíquicas que enfrenta el adolescente.

La constatación de las implicaciones que las nuevas tecnologías de la comunicación tienen en las maneras de realizar las actividades cotidianas y de relacionarse con los otros, le otorga más relevancia a la pregunta del presente estudio respecto a las incidencias de todas estas herramientas y espacios digitalizados en los adolescentes. Con el fin de reunir elementos de respuesta, antes de abordar distintas facetas de la vida actual de los adolescentes que se muestran determinadas en gran medida por las nuevas posibilidades de información y comunicación, conviene precisar los aspectos psíquicos que caracterizan la transición adolescente.

Para tal tarea, autores como Sigmund Freud y otros postfreudianos como Anna Freud, Peter Blos, Arminda Aberastury y Mauricio Knobel, guiarán en el siguiente apartado la exposición que se hará sobre las características principales del proceso adolescente.

Por lo general el proceso adolescente se inicia con cambios corporales, en particular los relacionados con las capacidades de procreación, los que van acompañados por unos cambios psíquicos promovidos, en gran medida, por los primeros.

El desarrollo de la sexualidad se da en dos momentos; la analogía más apropiada para describirlo es la de la construcción de un túnel por sus dos extremos. Un lado se inicia en la infancia, construyéndose justo hasta la mitad, donde se da una pausa para edificar unos diques que van a inhibir el camino de la pulsión sexual. Justo en la adolescencia el trabajo de construcción se reactiva nuevamente, pero desde el otro extremo, no en el lugar donde se dejó la anterior ocasión, buscando encontrarse nuevamente con el camino ya abierto por la sexualidad infantil.

Por esta razón, la reestructuración psíquica durante la adolescencia exige regresar a fases tempranas del desarrollo para organizar lo que en la infancia quedó sin resolver o lo que quedó pendiente; implicando grandes retos para los jóvenes.

En *Tres ensayos de teoría sexual* (S. Freud, 1905d) se expone también que el adolescente debe encontrar por fuera de la familia un nuevo objeto de amor. Se afirma allí que, para este hallazgo, el joven se viene preparando desde su nacimiento, cuando la primera satisfacción estaba ligada a la alimentación y su único objeto era el pecho de la madre (un objeto externo), pero después de esto la pulsión toma una posición autoerótica, encuentra satisfacción en el propio cuerpo y en los objetos imaginarios que el fantasear permite crear. En la adolescencia nuevamente la libido se posiciona en un objeto de placer por fuera de la familia, permitiendo así que, en cierta forma, se dé un restablecimiento de las primeras relaciones; motivo por el cual dice S. Freud que “El hallazgo {encuentro} de objeto es propiamente un reencuentro” (S. Freud, 1905d).

Según Anna Freud, durante la pubertad, así como durante la primera infancia y el climaterio, el Ello fortalecido se enfrenta a un Yo débil. En estos momentos, y en particular en la adolescencia, la actitud del Yo hacia el Ello, está determinada más por factores de orden cuantitativo que por los cualitativos, con dos posibilidades de desenlace: que el Ello, pueda vencer al Yo, en cuyo caso no persistirá ningún rasgo del carácter anterior del individuo, o el Yo gana, y entonces el carácter adquirido por el individuo durante el período de latencia, se manifieste de forma definitiva (A. Freud, 1935/1965)⁵. Por este motivo tiene tanta importancia el estudio del Yo como el del Ello, pues dado el aumento de libido se intensifican sus esfuerzos defensivos o hasta se exageran al punto de promover una deformación del carácter.

Entre las diversas actitudes particulares que el Yo suele asumir durante la adolescencia están la del ascetismo y la de la intelectualización. La primera restringe al extremo las satisfacciones pulsionales. Este es un proceso más primitivo y menos complejo que en la represión; es una disposición para rechazar las pulsiones, con independencia de toda experiencia individual. La segunda actitud, la intelectualización, corresponde a un brusco incremento libidinal. Ello acarrea conflicto del Yo con el Ello, que lo lleva a ser mucho más moral y ascético.

⁵ El Ello es un reservorio de energía psíquica inconsciente que todo el tiempo busca satisfacer pulsiones básicas de agresividad, supervivencia y reproducción, busca la satisfacción inmediata. el Ello opera según el principio del placer. El Yo opera sobre el principio de realidad, buscando la satisfacción del Ello de manera realista, brindando placeres a largo plazo y evitando el dolor y la destrucción, el yo es consciente.

El superyó se desarrolla a partir del yo, está constituido por las representaciones de los ideales, la moral y la cultura del individuo, fundamentada en el padre de la prehistoria. El superyó es una especie de celador del Yo, alertándolo sobre lo que está o no aceptado moralmente.

A partir del período prepuberal, los intereses de la fase de latencia se vuelcan cada vez más sobre lo abstracto, este intelectualismo del adolescente, no parece tener otro objetivo que el de contribuir a los ensueños diurnos, derivando su satisfacción del simple proceso ideativo. Los temas que polarizan el interés del joven, son los mismos que promovieron los conflictos entre las diferentes instancias psíquicas, su huida ascética ante la pulsión se transforma en un retorno de ella, aunque esto solo se produzca en la esfera del pensamiento, es decir, como proceso intelectual. Estos pensamientos no representan una tentativa de resolver los problemas que la realidad le impone, más bien, la actividad mental del adolescente termina siendo un indicador de la actitud tensa y vigilante frente a los procesos pulsionales (A. Freud, 1935/1965).

Todo este proceso adolescente implica pues una desvinculación emocional de los objetos infantiles internalizados; proceso que Peter Blos catalogó como “segundo proceso de individuación”, al incluir también en él una serie de cambios estructurales concomitantes, que llevarán a que el adolescente sea cada vez más responsable por lo que es y por lo que hace, en lugar de esperar que los otros (padres o representantes primarios) lo hagan (Blos, 1967). Si esta individuación no se logra con éxito, el hallazgo de nuevos objetos amorosos por fuera de la familia queda impedido, obstaculizado o limitado, envuelto en su Yo.

En sus esfuerzos de desvinculación de las figuras primarias, o al contrario, por sus intentos de evitar la individuación, el adolescente puede presentar perturbaciones yoicas, *acting out** y dificultades para el aprendizaje. El rechazo por su familia y su pasado infantil lo empujan a consumir SPA, a escaparse de su casa, a dejar el colegio, a enfrascarse en relaciones problemáticas, conductas delictivas y riesgosas, entre otras. En las situaciones desfavorables las acciones tienen tal carácter que remplazan al logro de la tarea evolutiva, constituyen rupturas bruscas con su pasado y su entorno familiar, dejando intacto el impulso regresivo hacia las dependencias (Blos, 1967).

Para muchos, esta ruptura violenta constituye un momento de respiro, pero para otros se convierte en un modo de vida, que los lleva a distanciarse de manera física, geográfica, moral e ideológica de su familia o del lugar en el que pasó su infancia, haciendo que la separación interior se vuelva prescindible, evitando así la individuación.

La reelaboración de las posiciones pulsionales y yoicas infantiles es un elemento esencial del proceso de desvinculación adolescente, en este momento se produce un reordenamiento de los elementos que componen el psiquismo, además, el hecho de que el superyó tenga su origen en

relaciones objetales edípicas y pre-edípicas, hace que esa institución psíquica se someta a una revisión radical en la adolescencia. Sólo a través de la regresión se pueden resignificar los traumas, conflictos y fijaciones, pero si se cuenta con suficientes recursos del yo, para orientar la evolución hacia el crecimiento y la maduración.

La adolescencia es el único período de la vida humana en que la regresión yoica y pulsional es obligatoria en el desarrollo normal del individuo. Dicha regresión no es, por sí misma, una defensa, pero constituye un proceso psíquico esencial, que debe seguir su curso. Gracias a esta regresión se opera la reviviscencia de estados traumáticos, con reproducciones en miniatura del trauma original en situaciones de la vida real. De este modo, la adolescencia ofrece una segunda oportunidad para hacer las paces con situaciones del pasado generadoras de sentimientos de agobio y de peligro, pero demanda poner a trabajar al Yo, por lo que también puede poner al desnudo las falencias de la temprana organización yoica (Blos, 1967/1979)

El sujeto en esta etapa atraviesa un período de desequilibrio e inestabilidad, lo que termina configurando una entidad semipatológica, que Arminda Aberastury y Mauricio Knobel (1970/1999), denominan como el *síndrome normal de la adolescencia*. No obstante, es un proceso que concluirá en el establecimiento de la identidad del adolescente, uno de los objetivos fundamentales de este momento vital. El adolescente no sólo se enfrenta al mundo de los adultos, para lo que aún no está preparado, sino que además debe desprenderse de su mundo infantil en el cual vivía cómoda y placenteramente, dependiendo de sus padres o cuidadores, con sus necesidades básicas satisfechas y roles claramente establecidos.

Aberastury y Knobel (1970/1999), consideran que el adolescente debe realizar tres duelos elementales. Primero, el duelo por el cuerpo infantil perdido, ante un nuevo cuerpo que se le impone, que lo sitúa como espectador impotente de lo que ocurre en su propio organismo. En segundo lugar, el duelo por el rol y la identidad infantil, que lo obliga a renunciar a las dependencias y a aceptar las responsabilidades que muchas veces desconoce. Y, por último, el duelo por los padres de la infancia, a quienes trata de retener en su personalidad, buscando el refugio y la protección que le brindaban. Una situación que también se vuelve compleja a causa de la propia actitud de los padres, que también tienen que aceptar su envejecimiento y el hecho de que sus hijos han crecido.

Cabe citar textualmente a Aberastury y Knobel (1970/1999) para disponer de una descripción sucinta, pero realista, de los retos y trabajos por los que pasa el adolescente:

Búsqueda de sí mismo y de la identidad, tendencia grupal, necesidad de intelectualizar y fantasear, crisis religiosas que pueden ir desde el ateísmo más intransigente hasta el misticismo, desubicación temporal, en donde el pensamiento adquiere características de pensamiento primario, evolución sexual manifiesta que va desde el autoerotismo hasta la heterosexualidad genital adulta, actitud social reivindicatoria con tendencias anti o asociales de diversa intensidad, contradicciones sucesivas en todas las manifestaciones de la conducta, dominada por la acción, que constituye una forma de expresión conceptual más típica de este período de la vida, una separación progresiva de los padres y constantes fluctuaciones del humor y del estado de ánimo (Aberastury & Knobel, 1970/1999).

La adolescencia es concebida entonces como una etapa colmada de desafíos, los cuales, ciertamente, no son muy bien recibidos por los jóvenes. No obstante, son necesarios e indispensables para lograr las reestructuraciones psíquicas compatibles con la asunción de la adultez.

2 Nuevo Contexto Social y Digital Para la Adolescencia

2.1 El internet y la vida cotidiana

El internet se ha convertido en un motor de transformación de las comunicaciones y la sociedad, permitiendo que a través de una vasta red mundial alámbrica e inalámbrica, se dé la posibilidad de una comunicación en cualquier momento y casi en cualquier lugar. Romper barreras espaciales y temporales es una de las cualidades del internet, pero hacer la vida más sencilla es su logro principal, pues realizar diligencias, compras, teleconsultas⁶ y negocios desde la comodidad del hogar, es la cereza del pastel.

De las herramientas tecnológicas que hacen más cómoda la comunicación, para la transmisión de información en menor tiempo y de manera más eficaz, la que se lleva el premio es, sin duda, el Internet, por cuanto ha sido el medio que más ha revolucionado las formas de comunicación entre personas, desde finales del siglo XX. Bonvin,(2009).menciona que esta revolución puede analizarse desde una perspectiva lingüística, al constituir un nuevo lenguaje: claro, sencillo y preciso, al estilo del lenguaje científico, con influencias del inglés, y con componentes multimedia (imágenes, palabras y sonidos). Además de encontrar una escritura abreviada y con errores ortográficos, nos encontramos ante la mayor revolución del lenguaje que se haya producido.

La forma de comunicarnos con el otro en nuestra cotidianidad se ha adaptado a la era tecnológica. Rosalía Winocur menciona que en los años 90s, antes de que el internet estuviera al alcance de la mayoría de la población, el material de conversación lo brindaba principalmente el cine y la televisión; hoy en día, el internet ha incrementado los temas para compartir con otros, dejando a los usuarios nuevas experiencias de interacción social, de competencias y habilidades para manipular la red. La autora agrega, que la naturaleza del consumo en la red es la simultaneidad, lo que quiere decir, la capacidad y facilidad de hacer varias cosas al mismo tiempo: hablar con amigos, revisar el correo, descargar música y buscar información (Winocur, 2006). Queda claro que el internet, al simplificar la manera de realizar las actividades diarias, ofrece una especie de

⁶ El uso término de Teleconsulta se extendió durante la pandemia y hace referencia a consultas, generalmente médicas, llevadas a cabo a través de dispositivos tecnológicos.

continuidad con las actividades del mundo real, de manera más rápida y sencilla, liberando tiempo para otras tareas.

Con la adaptación de la comunicación al internet y las redes, corre paralelamente el incremento de la información, en cantidad y variedad, resultando de gran interés para toda clase de personas. A través de la *web**, por ejemplo, es posible conocer en tiempo real todo lo que sucede en el mundo en temas como: noticias, avances en tecnología, ciencias, deporte, salud, belleza, así como música, literatura, arte e historia, entre muchos otros más.

Sobre cualquier tema que genere dudas, curiosidad, o bien, que sea necesario consultar, se puede encontrar información en internet; solo hay que activar el buscador de confianza. Cualquier tipo de contenido está al alcance, incluso aquel que puede considerarse perturbador, ilegal, inmoral, inadecuado, etc.; esto permite evidenciar, una vez más, que la información está al alcance de todos de manera indiscriminada.

En relación con las implicaciones de este acceso sobre la vida de los sujetos, se puede mencionar que múltiples actividades de la cotidianidad tienen cabida en este espacio comunicacional, dimensiones como la política, el trabajo, la educación, el entretenimiento y el placer. En él se promueve el intercambio social en tiempo real a través de mensajería o videollamadas que permiten que cada encuentro se lleve a cabo en una sala de estar, el cuarto, la oficina, el parque, hasta en un viaje. A modo de ejemplificación:

- Trabajo: Trabajar desde la casa o desde un lugar diferente a la oficina se denomina “teletrabajo” y es una de las nuevas formas de laborar hoy en día.
- Comunicación: El uso de distintos canales para el intercambio comunicacional como el correo electrónico, las redes sociales o aplicaciones diseñadas para *chatear**.
- Estudio: Versatilidad, la información está en todas partes, a través de internet se pueden seguir cursos para aprender una labor específica o estudiar una carrera profesional.
- Ocio: Actividades que se realizan en la red en el tiempo libre en búsqueda de diversión o entretenimiento.

Cabe resaltar otras actividades que también se pueden realizar en internet: Investigar y aprender en bibliotecas y museos virtuales, obtener libros gratuitos, mantenerse en comunicación con amigos y familiares que viven lejos (a través de *chats**, videollamadas, correos electrónicos y redes sociales), opinar en *blogs** y páginas *web**, compartir con otras personas de aquí y de allá gustos e intereses, informarse en tiempo real sobre lo que sucede en el país y el mundo, realizar

gestiones financieras desde la casa u oficina, tomar cursos virtuales o realizar carreras profesionales, ver vídeos, películas, escuchar música y descargarla, comprar en distintos almacenes. Todo ello prácticamente sin importar el lugar del mundo donde se encuentre el internauta. Los avances en materia de tecnología han representado pues grandes cambios en la vida y las subjetividades ya que han influido en la manera como los sujetos nos relacionamos; variaciones en las dinámicas de relacionamiento que a su vez influyen en la forma como nos concebimos a nosotros mismos y a los demás.

2.2 El origen del internet y la digitalización.

El telégrafo fue patentado por Samuel Morse en 1840, un dispositivo que emplea las señales eléctricas para la transmisión de mensajes de texto, codificados en código morse, a través de las líneas alámbricas o comunicaciones de radio, convirtiéndose de esta manera en la primera forma de comunicación eléctrica. Pero el salto de los puntos y las rayas a la utilización de un código binario compuesto de “unos” y “ceros” para transmitir información e instrucciones fue dado en 1940 con la “Calculadora de números complejos” que construyó George Stibitz en el marco del programa de investigación de los Laboratorios Bell (Sistema binario, 2022 jun.25, Wikipedia).

Este código binario se vuelve esencial en el proyecto ARPANET, precursor de internet, y el principio de toda la informática actual. La Advanced Research Projects Agency (ARPA), fue fundada en 1958 en Estados Unidos a través del Ministerio de Defensa, centrándose en la creación de comunicaciones directas entre los ordenadores, para que las bases de investigación se pudieran comunicar y compartir información. Años más tarde, al presentar ARPANET en la “First International Conference on Computers and Communication” en Washington DC de 1972, se demostró que el sistema era operativo, respaldado con la evidencia de haber creado una red de 40 puntos conectados en diferentes localizaciones, lo que favoreció la creación de otras redes entre los años 1974 y 1982 como: Telenet (1974), la versión comercial de ARPANET; Usenet (1979), un sistema abierto centrado en el e-mail; Bitnet (1981), que unía las universidades americanas usando sistemas IBM, y EUNET (1982). En los años 80 su demanda fue tal que las redes se saturan y se bloquearon, dando paso a la World_Wide_Web* o WWW, una red de sitios que se podían buscar y mostrar a través de un formato llamado Hypertext Transfer Protocol O HTTP, un concepto

diseñado por Tim Berners-Lee y científicos del CERN. En razón de la publicación, por motivos de oferta y demanda, de la tecnología WWW, se comenzó a abrir Internet a un público más amplio, lo que aceleró su crecimiento (Araujo, 2015).

2.2.1 El internet y las Tics en Colombia.

Fue en los años 90 que llegó el internet al país por medio de Bitnet de IBM, en un esfuerzo conjunto de universidades privadas y públicas nacionales, con ayuda del Instituto Colombiano de Fomento para la Educación Superior (ICFES) y la empresa nacional de telecomunicaciones (TELECOM). Debido a sus costos este proyecto no avanzó más, pero en 1994 las universidades, el sector privado y el Estado crearon la Red Nacional de Ciencia, Educación y Tecnología (Interred-Cosecol). Meses después de fundada Cetecol, Telecom lanzó al público el servicio Saitel que permitía la conexión de usuario a internet por 20.000 pesos mensuales, pero únicamente se podían enviar mensajes y códigos de texto. Para 1995 los servicios de internet son prestados por Compuserve. Más tarde son otras empresas las que brindan este servicio en Colombia, permitiendo así que avance el internet en el país (Marketing 4 ecommerce, 2021).

Digital (2021) reporta que en Colombia se registran diariamente 34,73 millones de usuarios de internet, o sea, que un 68% de los habitantes tienen acceso a la web y de ellos un 76.4% es usuario activo de las redes sociales. Estas cifras muestran el crecimiento y la importancia que han ganado en el país las dinámicas de conectividad y las redes sociales (Datareportal, 2021), y cómo el ser humano en su cotidianidad se ha adaptado a estas herramientas tecnológicas, haciéndolas imprescindibles para la vida.

2.2.2 La conexión inalámbrica y los teléfonos celulares.

Es evidente que los nuevos avances tecnológicos están a favor de la comodidad del ser humano, pensemos en el Wifi* por ejemplo, un sistema que transmite información a través de ondas de radio, que hacen más sencilla la conexión, permitiendo que se lleven a cabo actividades como estudiar, comprar y jugar a través de internet; una de sus precursoras reconocidas fue la actriz de Hollywood Hedy Lamarr, quien en 1942, junto con el compositor George Antheil, patentaron

una técnica de modulación de señales en espectro expandido. Los primeros intentos de usar estas ondas con fines informativos fueron en 1971, cuando una red de ordenadores creada por la Universidad de Hawai llamada ALOHAnet, conectó varias islas hawaianas, enviando paquetes de datos a través de las ondas UHF, que se usaban para los canales de televisión (Armijo & Prado, 2015, pp. 3-4).

En 1985 Estado Unidos y más tarde el resto de países, liberaron la banda ISM para transmitir datos inalámbricos, sin necesidad de sacar una licencia. Esta banda cubre numerosas frecuencias, incluidas las de 2.4 y 5 GHz que usa el WiFi*. Años más tarde, en 1991, NCR y AT&T inventaron un sistema de transmisión inalámbrica para cajeros, que llamaron WaveLAN, el descubrimiento lo realizó el astrónomo John O'Sullivan, a través de la organización CSRIO, que descubrió un sistema de transmisión clave para el WiFi*, mientras investigaba la explosión de agujeros negros del tamaño de un átomo (Armijo & Prado, 2015).

Con esto y la popularidad que estaba ganando internet en los 90s, muchas empresas vieron la posibilidad de crear un “internet sin cables”, por tal motivo nace la WECA, que más tarde se llamaría Alianza Wi-Fi*, con el objetivo de crear estándares comerciales, que garantizan la comunicación entre dispositivos, sin importar marca o modelo.

El Wi-Fi* es cada vez más común en lugares públicos y establecimientos. En los hogares es casi que un prerrequisito para completar las exigencias del día a día, convirtiéndose así en uno de los grandes avances tecnológicos de las últimas décadas.

Otro gran avance de las tecnologías de la comunicación a favor del anhelado confort, son las redes de telefonía móvil y sus diferentes generaciones.(Guevara, 2019), menciona que las redes de telefonía se rigen por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) que fue creada por el comité IMT-Advanced, y se encargan de definir los requisitos necesarios para que un estándar se considere vigente.

La red móvil ha evolucionado a través de los años con el fin de ampliar los beneficios para los usuarios. Se ha visto un avance en la configuración de las redes de la siguiente manera: Red móvil 1G, Red móvil 2G, Red móvil 3G, Red móvil 4G y, por último, Red móvil 5G 7.

A propósito de las diferentes generaciones de red móvil, no se puede dejar de lado el celular, uno de los gadgets* más utilizados por los jóvenes y parte fundamental de su cotidianidad. En

⁷ Sobre el desarrollo de la red móvil puede consultarse Guevara (2019) *Comparativa entre la tecnología de redes 4G y 5G y los beneficios de su implementación en Colombia*.

1973, Martin Cooper inventó el teléfono celular y se patentó por Motorola en la década de los 80s, denominando el primer modelo como DynaTac 8000X. Para los años 90s, el celular mejoró muchísimo, desde su funcionalidad hasta su peso y tamaño, incorporó el servicio de mensajes SMS*, la calidad de las llamadas mejoró y la seguridad también. (Guevara, 2019). Con el pasar de los años las cualidades del teléfono móvil se modernizaron tanto que se pudieron realizar otras actividades diferentes llamar, enviar mensajes SMS* o jugar Snake*.

Las mejoras que tenía este nuevo modelo que se llamaría smartphone*, eran revolucionarias para la época; fue diseñado y construido por una unión empresarial, entre la International Business Machines Corporation (IBM)⁸ y BellSouth Cellular Corporation⁹.

Con el boom de estos dispositivos en el 2000 que tenían un sistema operativo de Windows Mobile, muchas de las marcas más conocidas decidieron sacar su propia línea de smartphones* como: Apple con iPhone, BlackBerry, Huawei con la serie Ascend, Motorola con la serie Defy, la serie Optimus de LG, Lumia de Nokia, Galaxy/Nexus de Google/Samsung, y la serie Xperia de Sony Mobile Communications (Guevara, 2019).

Los celulares son una herramienta que perpetúa esta conexión, el verdadero puente entre la realidad y la virtualidad, donde todo sucede y puede pasar. Por este motivo los celulares cada vez se tornan más funcionales, con características que se adaptan al día a día de las personas, nuevos sistemas operativos, más memoria, cargas más rápidas y duraderas y cámaras que capturan momentos cada vez más nítidos que resemblan la realidad.

⁸ IBM: es una empresa multinacional estadounidense de tecnología y consultoría con sede en Armonk, Nueva York, fabrica y comercializa hardware y software (Smartphones, 2012).

⁹ BellSouth Corporation fue una compañía estadounidense de telecomunicaciones que se encontraba en Atlanta, Georgia (Smartphones, 2012).

3 Usos e impactos del internet en la vida de los adolescentes

Para destacar la relevancia que ha adquirido el internet y los elementos que nos conectan a él, cabe mencionar las repercusiones de la pandemia iniciada en diciembre de 2019¹⁰. Esta crisis de salud dejó algo claro que nuestro actual modo de vida en sociedad depende en altísima medida del internet; las clases, el trabajo, las reuniones, las consignaciones bancarias, las diligencias personales y hasta las citas médicas tuvieron que desplazarse a este escenario, propiciando así el desarrollo de nuevas dinámicas y costumbres que seguramente se mantendrán después de pasada la pandemia.

3.1 Facilitación de los encuentros, disminución de la presencia corporal.

Las Tic's*, presentes en cada rincón de nuestra vida, pueden hacer de esta más sencilla, pero pueden, al mismo tiempo, convertirse en arma de doble filo; en particular, inducir a los jóvenes a abandonar la actividad física y las interacciones presenciales, además de la información personal y privada que, en ocasiones, se comparte en estas aplicaciones. Lo anterior, en tanto posibilita el acceso de otras personas a dicha información y puede ser utilizada de manera irresponsable y perjudicial para el sujeto que la compartió en primera instancia. Se han reportado casos en donde se realizan robos de identidad, robos financieros, conductas de acoso, entre otras.

Hoy por hoy, los chicos han dejado de interactuar con material concreto, tales como juguetes, libros o rompecabezas y prefieren manipular un dispositivo electrónico, en lugar de interactuar con un objeto que se preste para imaginar. El ir y venir de los jóvenes entre el mundo virtual y su cotidianeidad es confrontador y en ocasiones preocupante para los adultos, su interés

¹⁰ Se inició en China con varios casos de una extraña neumonía. Los estudios determinaron que el agente causal fue el SARS-CoV-2, productor del COVID-19 (Ministerio de Ciencia, 2022). Esta enfermedad, terminó causando una crisis de salud a nivel global, afectando a más de 185 países. Como medida de control, se decretó un encierro para la población mundial, el cual obligó a adoptar nuevos modelos de vida, hábitos de consumo y un dispendio de los medios de comunicación. En efecto, el uso de medios digitales se disparó durante dicho confinamiento, y a él recurrieron principalmente los jóvenes de entre 13 y 24 años (Montaña, Ollé, y Lavilla, 2021).

por el mundo virtual implica, como lo sostienen Espinosa & Koremblit, un empobrecimiento de las formas de juego conocidas (2008, p. 14) 11.

Aunque con el internet haya cambiado la manera de jugar, no cabe la menor duda de que la fantasía y la imaginación desempeñan un papel muy importante en él. Las conexiones a internet les permiten a los jóvenes experimentar con su yo de muchas maneras; dicho espacio comunicacional funciona como una zona intermedia entre la realidad interna del individuo y la realidad compartida del mundo exterior, en la que puede interactuar con otros desde su cuarto; otros que si bien no tienen una presencia física responden desde su virtualidad a estímulos concretos. Sin embargo, esto no implica que el hecho de que se encuentren en diferentes lugares del mundo los limite a construir un sentimiento de proximidad y cercanía, ya que se puede dar al igual que con sus amigos más cercanos y familiares con los que se relaciona presencialmente.

De hecho, las interacciones realizadas por medio del internet han cambiado sobremanera la forma de relacionarnos, puesto que el cuerpo del otro puede llegar a desdibujarse, limitándose entonces la comunicación a una relación entre mentes (Velázquez, 2017, p.2). Por otro lado, la virtualidad y la conectividad cambia también la manera de actuar en el mundo, transformando la anterior modalidad nómada de los quehaceres en una práctica sedentaria. En esta línea, esto puede influir a que el sujeto comience a evitar procesos propios como el pensar, ya que todo está dado,

¹¹ En este orden de ideas, los autores retoman el concepto de espacio transicional de Winnicott, afirmando que la virtualidad puede cumplir por momentos una función similar que consiste en brindar ese espacio de juego que se despliega entre el objeto subjetivo y el objeto objetivo, entre la realidad que crea el individuo y la realidad externa que no puede manejar, y que se va transformando de manera gradual por la desilusión (Espinosa & Koremblit, 2008, p. 14).

La transicionalidad es una modalidad de funcionamiento psíquico que constituye los fenómenos, el espacio y los objetos transicionales. Winnicott en su hipótesis menciona que lo hace a través de la constitución de un tercer espacio virtual, un área intermedia de experiencia, en la que concurren participativamente tanto la realidad interna como la externa. Es un espacio ilusorio, el espacio transicional. "Zona intermedia entre la realidad interna del individuo y la realidad compartida del mundo que es exterior a los individuos". Si se desea profundizar en este tema, remitirse a Realidad y juego de D. W. Winnicott, 1999.

A fin de aclarar lo citado anteriormente, se trae a colación a qué se hace referencia con un objeto subjetivo -OS- y un objeto objetivo -OO-. Winnicott propone el objeto subjetivo para los primeros momentos de existencia, donde el bebé es completamente dependiente de su cuidador e ignorante de su dependencia y, en esta medida, se relaciona con objetos subjetivos, los cuales surgen desde sus necesidades y a partir de la identificación materna en un ajuste a los requerimientos del bebé (López de Caiafa, 2009, p. 43). La autora agrega que el objeto subjetivo es parte del bebé, no es un objeto "otro", es producto de la creatividad primaria que da lugar a una experiencia de ilusión: madre y bebé coinciden en vivencias y en percepciones moldeadas por proyecciones que hacen posible la ilusión de creación, de esta producción primaria, surge la confianza en la capacidad de crear (López de Caiafa, 2009, p. 43). El objeto objetivo por otro lado, es un objeto real y externo que forma parte de la realidad compartida, estos tienen existencia propia, están situados por fuera del control omnipotente y poseen características propias que le son inherentes y no provienen de la proyección.

eludiendo los conflictos que esto le puede representar, por lo tanto, para satisfacer sus necesidades, se vuelve mucho más sofisticado y hace uso de la tecnología (Velázquez, 2017, p.2).

Respecto a las nuevas formas de relacionamiento es pertinente considerar que en la época escolar muchos jóvenes no tienen la posibilidad de salir después de la jornada académica a compartir con sus amigos y contemporáneos en el centro comercial, el parque, o la casa de algún conocido. En ocasiones esto sucede, pero no con la frecuencia que ellos desearían. Por eso los fines de semana se terminan convirtiendo en los días idóneos para compartir con sus amigos en otros ambientes, diferentes al escolar o al familiar. Por este motivo estas herramientas tecnológicas cobran tanto sentido en su cotidianidad, pues les sirven de puentes para seguir interactuando con sus amigos, desde la comodidad de sus casas, incluso, desde su propia cama.

Por último, para entender mejor las implicaciones de la virtualidad en las relaciones humanas y cómo puede llegar a lo que algunos consideran como extremos, se presentará y reflexionará a continuación un capítulo de la serie Black Mirror, bastante ilustrativo de las nuevas dinámicas relacionales que empieza a nacer con la multiplicación de las posibilidades digitales.

El capítulo en discusión es el número cuatro de la tercera temporada, llamado San Junípero -Spoiler Alert*. Este elemento tan fascinante sucede en el año de 1987, en un lugar de California llamado San Junípero, en donde transcurre la historia de Yorkie y Kelly, la cuales terminan en una relación afectiva; lo particular de la historia es que todo lo anterior toma lugar en la nube.

Todo inicia en California en el año 1987, en un lugar ideal para vacacionar llamado San Junípero, un paraíso virtual donde se conocen dos chicas: Yorkie y Kelly. Yorkie está probando esa nube que promete vida eterna, la retratan como una víctima más del rechazo por su homosexualidad por parte de sus padres, de lo cual resulta un accidente de tráfico que la condena a pasar décadas en coma. Al entrar a San Junípero, insegura, encuentra una nueva amiga que le hace su estancia más fácil y amena. Yorkie nunca ha vivido su sexualidad y está próxima a experimentar la muerte, pues la eutanasia será lo que le brinde la oportunidad de vivir en ese espacio. Kelly está atravesando la vejez, para ella, San Junípero es una vía de escape diaria, quiere disfrutar antes de morir y abandonar la existencia para siempre; antes creía en el paraíso, pero luego de la experiencia, dejó de hacerlo. Estas dos mentes que se encontraron por casualidad acaban juntas, con la esperanza de que esa existencia eterna no devenga una búsqueda vacía y desesperada de nuevas emociones y sentimientos (Espinof, 2017).

De lo anterior resalta un dato particular que permite reflexionar sobre el uso responsable del internet, relacionándolo también con el bienestar de los jóvenes y la cantidad de tiempo que pasan navegando en este y el contenido que consumen. Dicho elemento corresponde a que Kelly solo podía conectarse cinco horas a la semana a esta nube, pues si pasaba más tiempo del establecido, podría tener consecuencias en la percepción de la realidad. Esto evidencia las características del nuevo espacio comunicacional, un lugar que permite no solo la maleabilidad de sí mismo sino también del entorno que allí se elige vivir, algo ideal para los adolescentes; hoy, los avances tecnológicos no van tan lejos como para decidir habitar la nube de la manera que Yorkie y Kelly lo hicieron, pero el internet sí es el lugar donde se puede experimentar y construirse a sí mismo de maneras infinitas, jugando con la imaginación y la fantasía, propiciando un sentimiento de pertenencia y bienestar, de manera sencilla y rápida, lo que puede ser algo beneficioso o contraproducente para el proceso adolescente.

3.2 Gran accesibilidad a una mayor información.

Los jóvenes, además de sentirse atraídos y capturados por las facilidades que ofrece las comunicaciones mediadas por internet, establecen unas nuevas formas de relacionarse; que van definiendo el contexto y la realidad actuales en los se encuentran inmersos.

La información que se aloja y circula en la red llega con tal rapidez que es posible contar con primicias sobre lo que acontece en el mundo respecto a temas tan diversos como: la moda, la música, el deporte, los videojuegos, la música, el arte, la belleza y la política. La información está literalmente al alcance del bolsillo, por medio del teléfono celular, o en su defecto, a través de algún otro dispositivo menos móvil conectable a internet.

La información que circula en la red no solamente llega con rapidez, sino que proviene libremente de muy variadas fuentes, por lo que en ocasiones cuesta diferenciar entre lo real o lo falso. Un fenómeno que ejemplifican las fake news*, tan comunes estos días, con las cuales se propaga desinformación y miedo en la comunidad. Por lo tanto, el contenido que se puede encontrar en internet es de la más variada naturaleza, sin límite de categorías; va de la información más común, como una receta de cocina, a la más subida de tono, con contenido pornográfico, sádico, cruel o peligroso.

Estos últimos temas, que muchas veces los adultos se empeñan en ocultar, negar o tergiversar a los más jóvenes, o sobre los cuales no son capaces de hablar con la verdad y la franqueza requeridas, pueden entonces, gracias al internet, quedar fácilmente a disposición y a la vista de los jóvenes. Las reservas o bloqueos al acceso a estos temas que hacen los adultos han demostrado ser poco útiles y, en cambio, generan en la familia malestar, distanciamiento y la falta de confianza. Estas restricciones no impiden que los jóvenes obtengan todo tipo de información de manera deliberada, superando las trabas de acceso, sin importar si su edad es adecuada; simplemente ingresan a internet por medio de un buscador, buscan allí lo que quieren conocer y lo encuentran a tan solo un clic.

El contenido en internet es variado; las comunidades que habitan las redes virtuales tratan diferentes temas de interés; los jóvenes se pueden adherir a ella con facilidad, para compartir sus opiniones o incluso para encontrar amigos con los cuales discutir. Su participación en foros también da cuenta de la forma como pasan su tiempo libre y como se encuentran con otros. Todo ello sin necesidad de salir de su casa o de viajar a otros países; eso sí, se necesita un celular, un computador o una tablet*, una conexión estable a internet y la elección de una plataforma, para empezar a interactuar.

Como puede verse, en este espacio comunicacional los pares del adolescente pueden tener una gran participación, y en esa medida pueden desempeñar un importante papel en la salida del adolescente de la encrucijada familiar y en la búsqueda y formación de su identidad.

3.3 Relaciones sin cuerpo e indefinición del objeto.

Como se ha venido mencionando, las interacciones mediadas por la virtualidad han llevado a que la comunicación evolucione a otros niveles, lo que, al mismo tiempo, ha influido en la percepción sobre el propio cuerpo y el de los demás, propiciando un desdibujamiento de este de manera progresiva.

Esto puede observarse en la relación que los jóvenes establecen con sus celulares. Parecen ser uno solo con ellos, y a veces los usan permanentemente, 24/7, convirtiéndolos en extensiones de sí mismos. Si se les observa brevemente en sus diferentes contextos, se los hallará caminando

por ahí sin alzar la mirada de sus *smartphones*, abstraídos de la realidad circundante, pero enfocados en la plasmada en su dispositivo, moldeada a su medida desde sus imaginarios.

A este propósito Herwin Cardona (2013) afirma que la cultura de los jóvenes de hoy está orientada a un goce ilimitado, en la medida en que no encuentran las limitaciones externas para la satisfacción de sus deseos. El celular, o el dispositivo del que hagan uso, se convierte en un reemplazo del objeto externo, en donde la pulsión debería encontrar su satisfacción alóerótica. Pero dado que la información adquirida por estos medios parece ser infinita y estar siempre disponible, como se mencionó anteriormente, podría hacer más difícil la elección de un objeto en particular, dejando al adolescente en la indecisión sobre la colocación de su deseo, o en una imposibilidad de fijar su satisfacción.

En mi opinión, considero que las cosas suceden de la manera que lo hacen por cuanto en ese espacio comunicacional que convoca a trascender lo físico, el cuerpo de todos, incluyendo el propio, se ha desdibujado. Pareciera estar configurándose un nuevo tipo de sociedad, determinada por la información y los medios, la noción de una sociedad en red (Cardona, 2013, p.71). En esta línea, ¿Qué más da si todo está en ese escenario virtual, ese mismo que hace olvidar el malestar de la realidad y brinda satisfacciones inmediatas?

En respuesta a esto, se abre la posibilidad de habitar en la web y hacer uso de las herramientas que ofrece, porque todo parece estar allí. De tal manera que el sujeto tiende a dejar de lado comportamientos relacionados con sí mismo y su interioridad y deja preocuparse por sí mismo, su responsabilidad, por quién es, por su propio pensamiento e ideas. Al respecto (Brenton, 2000) sostiene que el acceso ilimitado a una información que parece ser infinita deja al hombre sin interioridad:

un ser sin interioridad y sin cuerpo, que vive en una sociedad que no tiene secretos, un ser por entero volcado hacia lo social, que solo existe a través de la información y el intercambio, en una sociedad transparente gracias a las nuevas máquinas de comunicar (Brenton,2002 citado en Cardona, 2013, p. 71).

Lo anterior se relaciona con el planteamiento de Velázquez (2017, p. 2) de un ser humano sofisticado; un hombre en pausa que se apoya en las herramientas tecnológicas para no pensar, pues ello le conflictúa. Esta misma autora plantea que en esta era tecnológica y en la lógica social de la información infinita, el hombre es considerado sujeto a partir de la actividad del intercambio

social a través de las pantallas, permitiendo su universalización. En definitiva, este ser digital, se constituye por la información, y, por lo tanto, se puede reducir a su transmisión como mensaje.

3.4 Nuevos fenómenos relacionales

Lo expuesto hasta el momento ha permitido evidenciar cómo se constituyen estas nuevas relaciones sin cuerpo, y las nuevas dinámicas relacionales que generan en los jóvenes. Cabe mencionar algunas de ellas:

El *Grooming* o ciber embaucamiento. Este se compone por una serie de conductas provenientes de un adulto hacia un niño o menor de edad para obtener fotos, videos o contenido de carácter sexual. El espacio comunicacional y su fácil acceso hace que este tipo de conductas sean más comunes de lo que se creería. El enviar regalos y dinero por internet se convierte en una de las estrategias más empleadas. Esto tiene como fin ejercer cierta manipulación para que los niños y adolescentes guarden el secreto y protejan a sus agresores. Estos logran a menudo conseguir lo que desean de sus víctimas, limitándose a un contenido digital o bien llegar a un abuso físico en la vida real. En este tipo de relaciones, es importante considerar que el niño o adolescente se constituye como una víctima por cuanto hay una manipulación psicológica, afectiva y/o económica por parte de la persona adulta. Además, surge de una relación de poder asimétrica y vertical.

Por otro lado, se encuentra el *Cyberbullying*. Esta es una forma de hostigamiento a un individuo a través de internet por medio de comentarios ofensivos, imágenes y videos que arremeten sobre la integridad de la persona violentada. Si bien es un tipo de relacionamiento que se puede experimentar, también es muy común observar jóvenes que llevan a cabo este tipo de conductas, por lo tanto, surgen preguntas como ¿qué pueden sentir los jóvenes al hostigar por este medio? ¿La responsabilidad respecto a estos actos no se experimenta de la misma manera que en el mundo real? ¿se pierde la noción de esa persona con cuerpo físico en la cual recaen las consecuencias legales y normativas? Ciertamente, se trata de un fenómeno que ha adquirido gran relevancia en los últimos años y que despierta bastantes preguntas, respecto a esto se han venido desarrollando varias estrategias preventivas y de intervención, ya que se ha evidenciado que, muchas veces, el resultado de estas conductas es el suicidio.

Este último comportamiento es complejo, ya que se genera a partir de múltiples determinantes personales, familiares y culturales. Con todo, las dinámicas relaciones presentes en el internet puede ser uno de los factores de riesgo del suicidio en los jóvenes, en vista de que esta población es vulnerable al contenido y comportamiento explícito que allí encuentran (Molina & Restrepo, 2018, p. 30).

Las *Fake news*. Se trata de compartir información falsa con el objetivo de infundir miedo, nuevamente este fenómeno hace pensar que el desdibujamiento del cuerpo, -al que se hizo referencia anteriormente- juega un papel determinante, en la medida en que pocas veces hay responsables por la difusión de este tipo de información. No hay un rostro, un cuerpo, una persona física -incluso humana- a la que pueda atribuirse el origen de tal mensaje, en esta línea ¿qué sucede con el culpable? ¿Quién es realmente el emisor de este mensaje y cuál es su motivación? Es importante realizar estas preguntas ya que, si bien la información falsa difundida puede ser inofensiva, hay ocasiones en que tiene consecuencias graves en la vida de los sujetos. Por ejemplo, en el transcurso de la pandemia por coronavirus fue común observar la difusión de múltiples fake news en relación con el origen de la enfermedad, con las medidas tomadas por los gobiernos o maneras de tratar dicha infección. Varios de los mensajes sobre este último tema, causaron incluso la muerte de varias personas.

Por ejemplo, las noticias relacionadas con las supuestas “curas” para el COVID-19, las cuales fueron desmentidas por parte de las autoridades internacionales, alertando sobre el dióxido de cloro como una sustancia perjudicial para el consumo humano. A pesar de esto persiste la desinformación y los casos de personas que sí creen que es una solución milagrosa contra el Covid-19 sin ningún tipo de pruebas científicas que den certeza de ello. Desgraciadamente, su uso se ha vinculado a casos de fallecimientos, uno de ellos es el de Oscar García Rúa, un hombre argentino de 93 años que murió luego de que un juez autorizó que se le administrará dióxido de cloro (Animal Político, 2021).

El *Stalking* o, como lo llaman los jóvenes. “stalkear”, es una forma de monitorear lo que hace otro en sus redes y que puede asumir un carácter compulsivo. Este tipo de conductas, al ser unilaterales y secretas, terminan generando síntomas complejos que ameritan acompañamiento de profesionales. Romper la privacidad del otro en su cotidianidad no es correcto; esto puede considerarse desde términos morales y normativos, ya que transgredir el derecho del otro a su privacidad es invasivo. Este tipo de conductas puede traspasar el ámbito virtual y presentarse en el

mundo real. Se han denunciado casos en que algunas personas comienzan a seguir y observar a aquellos que les despiertan interés por fuera de estos espacios digitales. Claramente, se trata de algo bastante grave que genera y llama a cuestionar la forma en que se relacionan dichas personas y los alcances que puede tener el compartir la información por la web.

Por último, uno de los extremos es el de los *Hikikomoris*, este fenómeno se cataloga como de orden psicopatológico y sociológico y se describe como el estado de personas que se abstraen de la sociedad en un período de al menos 6 meses con el objetivo de evadir compromisos sociales tales como actividades académicas, laborales y sociales.

Lo que es curioso sobre esto es que el *hikikomori* tiene la capacidad de salir de manera esporádica a la calle a conseguir elementos de su necesidad en momentos que no sean muy concurridos como la mañana o noche. En el artículo de “Hikikomori: el síndrome de aislamiento social juvenil” (De la Calle & Muñoz, 2018), se enumeran algunas características que delimitan el fenómeno: pasar gran parte del tiempo en el hogar, ausencia de interés, un mínimo de 6 meses de aislamiento, exclusión de relaciones personales, además, de criterios exclusivos relativos a la ausencia de esquizofrenia, bipolaridad o retraso mental. Otras investigaciones referidas en dicho artículo, consideran que este aislamiento se da principalmente en la adolescencia y que puede tener relación con el desarrollo de la personalidad. Es mucho más común en hombres y en esferas de altos ingresos económicos. Se trata de personas solitarias, que se apoyan en las redes para escapar de la realidad (De la Calle & Muñoz, 2018, p. 119).

Autores como Uchida y Norasakkunkit (citados en De la Calle & Muñoz, 2018) han encontrado que los factores de riesgo para el desarrollo de este síndrome son la globalización, los cambios en la estructura económica y el individualismo. Desde la psicología, se argumenta que su posible causa tiene relación con experiencias traumáticas tales como la exclusión social o predisposición por algunos rasgos de personalidad que influyen en la aparición de este, tales como la introversión, la timidez y la evitación. Las dinámicas familiares también juegan un papel importante en términos de las relaciones que se establecen con los adolescentes, ya sea por exceso - de cuidados, atención, responsabilidades, sobreprotección- o por la falta - desatención, ausencia, negligencia, maltrato-, o no cumplir con las expectativas de los ideales de los padres y la sociedad (De la Calle & Muñoz, 2018, p. 119).

Ahora, en lo que respecta a la intimidad, es posible hablar del surgimiento de nuevas intimidades, de sus formas de exploración y explotación. Estas se pueden presentar de la siguiente manera:

El *Sexting** se concibe como el intercambio de contenido sexual que incluye fotos (nudes o packs*), videos que se producen, en su mayoría, de forma voluntaria y que se comparten con el otro. El sexo ha evolucionado también para adaptarse a la distancia. En esta misma línea, se encuentra la *Sextorsion*, la cual es una forma de explotación sexual que consiste en chantajear a otro bajo amenaza de publicar o enviar material sexual de la víctima que puede ser pornográfico o de relaciones sexuales. La *sextorsión* también suele estar presente en los casos de *grooming* y *sexting*. Otro fenómeno es el *Revenge porn*. Se trata de un crimen que se ejerce al compartir a un tercero imágenes y videos con contenido sexual de manera no consensuada, con intereses de venganza.

Por otro lado, el *Oversharing* se refiere a la sobreexposición en redes sociales, en otras palabras, compartir con detalles actividades, eventos y sucesos del día a día. Esto funciona en algunos formatos de red social y representa “beneficios” para algunos usuarios que convierten a la divulgación de su estilo de vida y actividades en su trabajo y, literalmente, monetizan el compartir su información. En otros casos tiene repercusiones negativas como acoso, ciberacoso, entre otros.

Por último, el *Sharenting*. El término viene de las palabras en inglés *share* (compartir) y *parenting* (crianza) y es una nueva práctica en la que los padres exponen a sus hijos y sus rutinas diarias en los espacios de las redes. Esto puede observarse desde dos frentes: por un lado, aquellos padres que utilizan a sus hijos como objetos de entretenimiento y no tienen reparos en compartir momentos de las vidas de sus hijos que pueden ser vergonzosos o hirientes para estos, dejando de lado las necesidades de los pequeños ante tales sucesos y la forma en que podrán subjetivar dichas experiencias; por otro lado, madres y padres que, a través de sus hijos, tratan de ejemplificar lo que consideran como formas útiles y adecuadas de crianza, con el fin de ayudar a apoyar a otras familias.

A través de estas formas de relacionamiento que han emergido en los últimos años debido al uso del internet y sus distintas herramientas y plataformas, es posible observar cómo se ha invadido cada vez más el espacio personal de los sujetos, de modo que, se puede hablar de este desdibujamiento del cuerpo, así como de las fronteras subjetivas de la interioridad y la intimidad. Es cierto que no son dinámicas que afectan únicamente la vida de los adolescentes, pero se concentran en esta población debido al uso y relación que tienen con estas tecnologías. Por otro

lado, las implicaciones de las prácticas anteriormente mencionadas son de más cuidado en los jóvenes, justamente, por el proceso de constitución psíquica que están pasando.

3.5 La virtualidad y la omnipotencia narcisista.

La experiencia del hombre que se ha apropiado de la tecnología se manifiesta en un sentimiento de omnipotencia fundamentado en la posibilidad de realizar sus deseos sin salir de su casa, todo está al alcance de un solo clic, o en el caso de un *smartphone*, de un toque (Cardona, 2013, p. 77).

¡Qué poder tan grande se le ha conferido al adolescente, el de la omnipotencia, el del conocimiento! Esto evoca, pertinentemente, la frase “el conocimiento es poder”, y permite pensar que en ocasiones este acceso al conocimiento se brinda sin reflexionar sobre las posibles consecuencias -positivas o negativas- que pueda traer consigo.

En esta medida, es posible que quiera mostrar superioridad ante los demás y quiera hacerlo mostrándose como poseedor de todo el conocimiento. ¡Vaya, qué combinación! Esto le demuestra en esencia al adolescente, que es un dios, que al señalar o hablar obtendrá de inmediato lo que quiere (Cardona, 2013, p. 77).

Lo anterior expresa adecuadamente lo que Freud describió cuando habló acerca de *su majestad, el bebé*. Este plantea que el niño debe correr mejor suerte que la de los padres sin los sometimientos a las necesidades objetivas. En ocasiones, en el discurso de los padres al momento de darle algo a su hijo, o en el imaginario de tenerlo a futuro, reposa el elemento “poderle dar lo que yo no tuve”. Freud hace la reflexión sobre esta protección ofrecida por los padres frente a la enfermedad, la muerte, la renuncia al goce, elementos que no van a tener vigencia en los niños; las leyes de la sociedad deben parar ante él porque es, de cierta manera, el centro de la creación. *His Majesty the Baby*: esa representación que alguna vez creímos, debe cumplir los sueños y deseos irrealizados de sus padres (S. Freud, 1914c, p. 88). Este narcisismo revivido en el amor “inofensivo” por sus hijos no es nada más y nada menos que el narcisismo de los padres.

En razón de esto, se puede plantear que, en estos jóvenes usuarios, aquel narcisismo aún no se ha confrontado con la realidad, debido a la implementación de las herramientas tecnológicas que posibilitan su evasión. Por tal motivo, el adolescente se termina sintiendo como un dios, señalando

la lógica de que, con un clic obtendrá de inmediato lo que se desea: esa identificación, reconocimiento y aceptación por parte de los demás. Este hombre digital, puede suprimir al otro si así lo desea, tiene la posibilidad de silenciar a alguien en las redes, o incluso, bloquearlo hasta en los dispositivos que reciben llamadas, esto le provee un pretendido poder sobre su vida, su relación con sí mismo, con los otros y con el mundo, dotándolo de una idea de control que, finalmente, le brinda al adolescente la sensación de omnipotencia, todo a través de la tecnología (Cardona, 2013, p. 77).

Por otro lado, existen otras posibilidades de relación entre el narcisismo y la virtualidad. Se pueden desarrollar situaciones en las que este primero se vea confrontado por la realidad virtual y conducir a una pérdida de ese sentimiento de control sobre sí mismo y el mundo exterior. Esto se puede plantear en la medida en que algunos de los contenidos, interacciones y las formas relacionales que establece el adolescente en la virtualidad no van con las expectativas o no cumplen los estándares que ellos mismos se proponen. Lo anterior puede desembocar en una crisis para el sujeto marcada por la decepción, la frustración e inducir a problemas relacionados con el autoconcepto, las relaciones con los demás y el sentido de vida. Esto se puede evidenciar en casos de *cyberbullying*, de *sextortion* o en relación con la autoimagen y los cánones de belleza presentes en las redes sociales, que pueden derivar en trastornos asociados con la percepción propia, e incluso el suicidio.

No obstante, cabe resaltar que siendo la virtualidad un componente propio de la experiencia vital de la mayoría de los adolescentes en la actualidad, la relación entre el narcisismo y esta se lleva a cabo de manera adecuada. Es decir, de una forma equilibrada, en donde no se consolida una experiencia de omnipotencia frente a las posibilidades que brindan las herramientas tecnológicas, pero tampoco hay un desbordamiento de la subjetividad y de la formación de la identidad.

3.6 Los nuevos referentes identitarios.

3.6.1 Reconstrucción de la identidad.

La identidad es un sentimiento consciente, que se fundamenta en las identificaciones anteriores a la pubertad y que las refleja, pero que se reorganizan durante la adolescencia. La identidad, para François Ladame (1999/2001), remite al investimento libidinal de la representación

de sí mismo. Ella permite tomar el riesgo de comprometerse completamente en una relación con un otro diferente y diferenciado de sí; asegura el límite entre lo individual y lo colectivo; establece una limitación al oponerse al ideal de completud (aceptar que se es X significa que no se es Y); resguarda así la subjetividad del adolescente a expensas del abandono de la aspiración a la ubicuidad (Ladame, 1999/2001, p 406).

La identidad recubre lo que es aprehendido en la superficie, es decir, la representación consciente del Yo; mientras las identificaciones que la sustentan se mantienen de manera inconsciente. Dicha investidura de sí permite al Yo arriesgarse y salir al encuentro de ese otro, diferenciado narcisísticamente, sin dejar su piel en el trayecto.

La reorganización de las identificaciones en la adolescencia conmueve los fundamentos narcisistas a causa del desinvertimiento [~de la desinvertidura] de los lazos con los objetos de la infancia que debe precederle. Conciérne a las identificaciones secundarias y no debería poner en peligro las identificaciones primarias que permanecen como garantes, ocultas, de la permanencia y de la continuidad del ser en su discontinuidad, que protegen de la amenaza de que la pérdida del objeto acarree la pérdida del Yo (Ladame, 1999/2001, pp. 414 – 415).

En la vía del rompimiento de las ligaduras con los padres edípicos, cabe situar en los jóvenes las identificaciones tipo rebaño, las cuales les posibilita ejercer libremente su sexualidad, pues en el grupo, los adolescentes encuentran un reforzamiento para los aspectos cambiantes de su yo. Dicha identificación les ayuda a salir del autoerotismo y encaminarles hacia una sexualidad de carácter adulto, que propicia el encuentro de un objeto de deseo complementario y diferenciado.

En lo que significan los comportamientos de los integrantes de estos grupos parecen coincidir Aberastury & Knobel (1970), por cuanto estos autores consideran que ellos representan la oposición a las figuras parentales y uno de los medios para construirse una identidad diferente a la del medio familiar. De esta manera, el grupo se convierte en la transición para individuarse; les resulta útil para recibir las disociaciones, proyecciones e identificaciones que siguen produciendo (aunque con características diferentes a las infantiles). Una vez culmina su paso por esta experiencia, el joven podrá empezar a separarse de su grupo de amigos y asumir su identidad adulta (Aberastury & Knobel, 1970, p. 60).

La reorganización de las identificaciones fomenta una nueva economía psíquica que genera como necesidad principal que el Yo, que se construyó a partir de la identificación con la perfección, omnipotencia y omnisciencia asignada a los padres de la infancia, se transforme, porque no

coincide con la realidad. En ese momento, se genera un sentimiento de vacío identificatorio tal, que es inevitable que se dé una despersonificación transitoria, pues el Yo se encuentra concentrado en un Ideal del Yo exterior a él, sometiéndose, olvidándose de sí mismo en la idolatría de un conductor reencarnado (Ladame, 1999/2001, p 414). Finalmente, el Ideal-del-Yo se posiciona contra a la omnipotencia y omnisciencia de los padres de la infancia, quienes alimentaron la sensación de poder de su Majesty the baby, imposible de preservar (Ladame,1999/2001 p. 409). Puede considerarse el Ideal-del-Yo como un efecto perdurable de las identificaciones primarias; como efecto de la primera y más significativa identificación del individuo, garantía de una identidad más sólida.

Es posible afirmar entonces que la adolescencia es un período de construcción de la identidad que implica un debate permanente con los otros dentro de sí, como declara (LeBreton, 2005, p.587). El autoconocimiento que va adquiriendo el joven a través de los límites, le permite identificar lo que los demás esperan de él, así mismo, identificar lo que él espera de los otros.

Por otra parte, las condiciones del contexto actual permean la vida de todos los sujetos y tiene consecuencias directas en sus formas de vida. Precisamente, en estas condiciones sociales actuales, marcadas por la globalización, se desenvuelve la juventud con sus problemáticas identificatorias. El pobre manejo de recursos, los lineamientos imprecisos y los procesos inapropiados de los gobiernos, pueden generar desconfianza en el establecimiento de los vínculos, incluso comprometer a la patria como representante de autoridad que se debe respetar. En este orden de ideas, el joven de la era tecnológica, no espera mucho del otro, y la función de autoridad termina abandonando las sociedades (LeBreton, 2005, p.588).

El hecho de que las grandes instituciones modernas están fundamentadas en una inestabilidad, determinada por la separación entre el Estado y la sociedad, conlleva una dificultad para la superación de la crisis de identidad, ya que esta misma sociedad no ofrece los recursos para que los adolescentes se identifiquen con algo, más bien posibilita que se identifiquen con muchas cosas, dejando un sujeto fragmentado y roto (Martín-Barbero, 2004).

Según el autor la identidad en la actualidad, sobre todo en la juventud, tiene un carácter polimorfo y flexible, lo que permite al joven ser a la vez de todas partes y, al mismo tiempo, lo expone a un desligamiento y un des-anclaje paralizante (Martín-Barbero, 2004, p. 36). En otras palabras, la idea de la personalidad basada en la fidelidad a sí misma, se ve desdibujada en la actualidad, en la medida en que no hay a qué serle fiel.

Se puede hablar entonces de un joven, cuyo sí-mismo se ubica más afuera que dentro. Por esta razón es común que se lo vea buscar permanentemente habitar el mundo de los pares, de las pandillas, de las sectas, entre otras.

Ahora bien, en este punto, por cuanto las relaciones sociales están permeadas estructuralmente desde y con la tecnología, ésta, como parte integrante de la globalización, cobra un papel fundamental para los jóvenes. Ciertamente que el sujeto estará más formado en la medida en que sea más densa y fuerte la trama de sus interacciones con otros (Martín-Barbero, 2004, p. 41), sólo que, en la actualidad, dichos relacionamientos son fuertemente apoyados por la virtualidad. De allí que el uso de las herramientas tecnológicas pueda llevar al aislamiento, la adicción y la pérdida del sentido de realidad, o a un estado de improductividad, depresión, ansiedad u otra afección. No obstante, si bien estos fenómenos se producen, no se ha evidenciado que afecte a la mayoría de los jóvenes que hacen uso de la tecnología. Al contrario, se ha observado que estas herramientas hacen más parte cada vez más de la corporeidad, movilidad y conectividad de los sujetos.

3.6.2 Consumo y expresión de la individualidad.

En el contexto de la era tecnológica, los adolescentes son los artesanos de su existencia, con la necesidad de inventar sus creencias y líneas de orientación; no cualquier autoridad determinará su manera de comportarse, pues la prohibición ya no rige las relaciones sociales sino lo posible. Los amigos terminan siendo los únicos puntos de referencia válidos y quienes tienen el derecho a realizar juicios de valor que ellos aceptan siempre y cuando estén a su altura.

De este modo su autoestima termina dependiendo de la opinión de los otros. Los valores que le dan estructura a su relación con el mundo están en constante cambio, ligados al universo del consumo. Este factor es fundamental ya que las lógicas del mercado comienzan a influir en grandes medidas sobre los procesos identificadorios. La autoconciencia de los sujetos se ve problematizada porque el mapa de referencia de la identidad ya no es uno solo, sino que se convierten en múltiples referentes de modos de pertinencia, en esta medida, los sujetos se identifican con diferentes proyectos, espacios, oficios, roles, etc. (Martín-Barbero, 2004, p. 39).

Las herramientas tecnológicas ofrecen a los individuos gran cantidad de referentes con los cuales estos buscan identificarse, además, ofrecen la posibilidad de hacerlo a través de una

construcción, en algunos casos ficticia, de la subjetividad. Es así como el sujeto tiene la posibilidad de construir una o múltiples identidades, las cuales responden a variados intereses promovidos por las dinámicas del consumo y de las expectativas del mundo externo y de los otros, lo que dota al sujeto de una singular experiencia de libertad (Martín-Barbero, 2004, p. 39).

Lo anterior promueve que se gesten nuevos estilos de vida, en donde lo que tradicionalmente era aceptado, ahora sea mal visto, y viceversa. En esta línea, estas dinámicas atravesadas por la tecnología, dejan en evidencia cómo tanto la menor frustración como la más mínima espera son insostenibles, pues el placer inmediato es para los adolescentes una moral de evidencia. Se terminó convirtiendo en un imperativo económico.

Su consumismo apasionado dota de relevancia a las marcas comerciales que le suministran una identidad valorizada, pero que termina siendo provisional, porque cuando le faltan líneas de orientación o referentes de sentido sólidos para saber cómo comportarse con los demás, la marca les ofrece una manera simple de pensar el mundo y de comportarse en él. La publicidad se convierte de esta manera en una matriz de identidad, en un reservorio de sentido y de valores para encontrar sus marcas con los otros (LeBreton, 2005, p.589-590).

No es mera coincidencia que el contenido satírico de la tira cómica que se agrega a continuación, y que se encontró al azar, sea congruente con lo que se viene diciendo acerca de la búsqueda adolescente de una personalidad a base de productos.

Figura 1

Calvin & Hobbes



Nota. Fuente <https://acortar.link/tkfH1M> (Watterson, B. 1992).

“Usar productos es la manera americana para expresar individualidad”, dice Calvin, después de explicar que un logo en una camiseta convierte a su usuario en una valla publicitaria, que así se envuelve la identidad del usuario con la imagen de la empresa, y que entonces al respaldar el producto el usuario expresa su singularidad.

El adolescente es un maná para la industria informática y para las productoras de modalidades de entretenimiento, que tienen como objetivo permanente consentir con los anuncios en Internet, convirtiendo así la publicidad en una cultura de lo cotidiano que vende la posibilidad de pertenecer, ofreciendo las imágenes como vías del reconocimiento de sí. De esta manera la marca que se exhibe demuestra su gran poder, posicionando una visión del mundo, un estilo de vida, una razón para ser y un camino (LeBreton, 2005, pp. 592, 594).

3.6.3 La valoración de los pares y las imágenes de marca.

El deseo de hacer parte, de pertenecer, implica, en este momento de la vida, que el valor del Yo dependa de la apreciación de los pares y del entorno, sin importar lo despiadado que estos puedan llegar a ser con el adolescente.

Estas transformaciones y tareas que ocupan a los adolescentes los llevan a encontrar en los amigos unos confidentes que reemplazan a los padres de la infancia. Con ellos entran a compartir las expectativas y preocupaciones que atraviesan. Los pares se transforman en sus nuevos mediadores para la sociedad; les hacen sentir que son escuchados, comprendidos y tenidos en cuenta, permitiendo que las dudas sobre la identidad y el malestar de ser, se disuelvan en el grupo, al ser un lugar de discusión, evaluación y de adaptación al mundo externo (LeBreton, 2013/2014, pp. 73-74).

En esta línea, existir es ser observado, vale decir, marcado y distinguido, pero en este afán de querer ser reconocidos y sentirse pertenecientes a un grupo o grupos, los jóvenes viven también el miedo de ser confundidos con el “rebaño”, o como “el mediocre del montón”, que puede traducirse al adulto que siempre está ocupado, trabajando, el que no se divierte y es un amargado. Para alejarse de esto el adolescente “entra en la cultura de los pares, universo de imitación bajo la égida del consumo. Para ser uno decididamente debe ser como los otros (pero no como sus padres o los «adultos»)” (Le Breton, 2013/2014, p. 78).

Por estas razones la imagen es, en gran medida, lo que más importa en esta etapa: la ropa, el peinado, las actitudes, el aspecto que se elabora con tal precisión, que es comparable al lenguaje, es una chapa de reconocimiento ante los otros, el look* de los jóvenes se convierte en su primera forma de socialización (Le Breton, 2013/2014, p.77).

Todos estos los referentes que asumen los adolescentes corresponden, en su mayoría, a figuras mediáticas, modelos de “éxito” y notoriedad como músicos, modelos, actores y estrellas de internet. Esta información que adquieren los jóvenes, pertenece en gran medida a un sistema de marketing* y de publicidad que determina las formas de consumo en las que todos nos encontramos sumidos (Le Breton, 2013/2014, p.74).

La joven audiencia, al nacer y crecer en el mundo del consumo, de la permanencia visual y auditiva de la publicidad, termina convirtiendo la marca en la visión del mundo, en un estilo de vida y una razón de ser. Este es el motivo por el que se llega a pensar que la marca es superior a la vida, que ella da al sujeto más que la vida misma. En una sociedad del espectáculo regida por la imagen o el logo, es preciso volverse esto mismo (Le Breton, 2013/2014, 84).

Además, esta cultura a la que está expuesta la juventud es una cultura globalizada y capitalista, que puede caracterizarse como “civilización del espectáculo” (Vargas Llosa, 2012), como un mundo donde lo que más importa es el entretenimiento y en el que todos comparten la pasión por escapar del aburrimiento (Vargas Llosa, 2012, p.33). Una descripción que se ajusta mucho al espíritu de los adolescentes del momento.

En suma, la condición sociocultural que viven los adolescentes de hoy, es la de una cultura enfocada en el consumo, que de manera precoz los sumerge en un mundo de productos y los somete a un dispositivo de marketing*. La relativa facilidad con la que los jóvenes adquieren sus cosas, permite que interioricen la idea de que el mundo es un enorme centro comercial, en el que encuentran productos que los dotan de valor e identidad, y que transporten la idea a otras esferas de la vida.

3.6.4 La música como signo identitario.

Martin-Barbero (2004) sostiene que la tecnología hoy es una de las metáforas más fuertes para comprender de qué está hecha la sociedad debido a las redes e interfaces que la componen. Gracias a ella el sujeto tiene la capacidad de reflexionar sobre su propio sentir y saber, y que, al

estar en estas nuevas dinámicas engendradas por la era tecnológica, se termina evidenciando un individuo más frágil con una obligación más marcada en el hacerse responsable de sí en el mundo de la incertidumbre. Es por esto que los jóvenes perciben y asumen su relación social desde la sensibilidad y la corporeidad ya que es a través de esto ellos le comunican al mundo lo que les sucede, apoyándose de otros idiomas o formas de expresión como lo serían la música, la vestimenta, el consumo de PSA, las modificaciones corporales e incluso la transformación del tallaje de su cuerpo conforme a los estándares y modelos que la sociedad propone por medio de la moda y la publicidad (Martin-Barbero, 2004, p. 40).

Al igual que la imagen de marca, la música se ha convertido en un signo identitario para las diferentes clases etarias. La música es algo tan predominante en la humanidad, que se ha formado un nicho económico sólido con el pasar de los años. Por ejemplo, al día de hoy la tecnología que se ha utilizado para que los productos puedan ser disfrutados en diferentes presentaciones como: vinilos, cassettes y cd's, que están volviendo a ser un boom. Llegan también formatos digitales, para un consumo más inmediato y sencillo como: mp3*, y WAV*, además de plataformas digitales como Spotify, Deezer, Apple music, y Youtube music donde se puede streamear* música de artistas y sus lanzamientos pagando una cuota mensual.

Si se analiza un poco más lo relevante de este tipo de expresión artística se entiende que no es precisamente su valor monetario, sino lo que significan y representan estas piezas. Así, por ejemplo, algunas canciones se vuelven referentes por su contenido explícitamente ofensivo o inadecuado, violento, abusivo, discriminatorio y sexual; pero no todas son negativas, las hay que permite a los adolescentes identificarse con una narrativa, darle nombre a experiencias que tal vez no pueden nombrar por ellos mismos y sentir que comparten experiencias con los demás.

A partir de lo que se sabe sobre el carácter disruptivo de la adolescencia, es lógico pensar que los jóvenes se sientan identificados con estas letras y mensajes, en tanto estas canciones muestran sus sentimientos y suelen emplear un lenguaje que les permite pensarse, pues habitar una sociedad que les exige que se hagan cargo de sí mismos y que al mismo tiempo esa misma no les ofrezca la mínima claridad sobre su futuro laboral o profesional, engendrando sentimientos de rechazo hacia esta, que por medio de canciones pueden exteriorizarlos y también mitigar (Martín Barbero, 2004, p 40), muchos jóvenes al redor de mundo coinciden a través de foros y páginas como Bandcamp* y Last.fm* para hablar y compartir sobre música y lo que esta les genera.

La música en la vida adolescente adquiere un alto valor ya que se convierte en compañera constante de actividades recreativas y también constituye una fuente de intercambios entre pares, en esta etapa del ciclo vital puede convertirse en el medio más común para crear lazos entre ellos.

Otro elemento importante en la música y en su relación con la adolescencia, son los conciertos y eventos musicales. Estos guardan una semejanza con las fiestas paganas dionisiacas de la antigua Grecia, que los llevaban al desenfreno y posiblemente a la catarsis (Vargas Llosa, 2012, p.33). Las fiestas de electrónica o raves* se pueden equiparar a tales festividades de antaño, en cuestión de excesos; este tipo de experiencias pueden asociarse con el deseo de los jóvenes por experimentar con sustancias psicoactivas. Esto constituye uno de los elementos que identifica ciertas prácticas de esparcimiento y consumo en la adolescencia, convirtiéndose en uno de los fenómenos determinantes socioculturalmente y con implicaciones que trascienden su uso (de La Villa, Ovejero, 2009, p. 534). Ensayar con sustancias, responde a la exploración de nuevas sensaciones y de placeres, de fácil y rápida obtención, que terminan transformando el cuerpo de los jóvenes en objeto de experimentación (Le Breton, pp. 86-87).

3.7 Intimidad y comunicación en redes.

Lo público, lo privado y lo íntimo, han tenido modificaciones a lo largo del tiempo, han cambiado las maneras de experimentarlos y conceptualizarlos la historia, así como sus relaciones recíprocas. Se podría decir que lo público ha pasado por una crisis, en razón de la emergencia de lo íntimo y lo privado que produjo el individualismo moderno, de la búsqueda de lo personal y lo auténtico. Históricamente, la emergencia de lo privado e íntimo y el declive de lo público se remonta a la consolidación del orden burgués, a las nuevas representaciones que se estaban construyendo alrededor de la comodidad, a las innovaciones de los desarrollos arquitectónicos de las casas y a la aparición de habitaciones privadas en el siglo XVIII, permitiendo que la privacidad y la intimidad se disfrutara de otras maneras (Carlón, 2015, p. 4).

Ahora bien, una de los medios para explorar y entender lo que hoy se entiende por “intimidad”, es decir, aquello que corresponde a lo interior y profundo de una persona, que incluye sentimientos, vida familiar y relaciones con otros (Definicion.de, 2022), puede ser a través de los diarios.

Un diario puede ser representado por un cuarto, donde todo lo profundo y oculto de cada individuo se guarda con cuidado, como un lugar donde se deposita la existencia sin miedo a ser juzgado. La actividad de llevar un diario e incluir en él vivencias es considerada por algunos como una actividad pasiva y de reflexión (Thompson, 1982, p. 11) o como una especie de estrategia para afrontar problemas específicos (Kirsch & Seiffge-Krenke, 2002, p. 401). Los diarios, además, permiten la privacidad y la reflexión fuera del grupo familiar. Más allá de registrar por escrito pensamientos y recuerdos, ellos cumplen tareas más complejas y sirven al menos de tres maneras: como Auxiliar de memoria, como Escape emocional o como Amigo sustituto.

En efecto, el comportamiento expresivo que se despliega con los diarios permite al adolescente la autoobservación y el autocontrol, tanto en la dimensión retrospectiva como prospectiva. Ellos favorecen el desarrollo del sentido subjetivo de continuidad y cambio del yo, respaldado por la necesidad y el deseo de privacidad y autoexpresión personal.

La puesta por escrito que exige realizar el diario no sólo ayuda a organizar el tumultuoso fluir de la propia experiencia y a dar sentido al mundo, sino que también estabiliza el espacio y ordena el tiempo, en diálogo constante con la multitud de otras voces que también nos modelan, colorean y rellenan (Sibilia, 2008, p. 38).

A diferencia de los nuevos medios, los antiguos diarios permitían un mayor resguardo de la escritura. Sin embargo, también un cierto “otro” impulsaba esta actividad, y en el fondo existía el deseo de que el otro leyera los secretos más profundos.

Es claro, como lo reafirma Paula Sibilia (2008) que las herramientas que ahora usan los jóvenes para presentarse como los protagonistas de su propio contenido a los ojos de los otros también han evolucionado. Los diarios ya no son análogos, como cuando se hacían en cuadernos o libretas, sino que ahora se llevan de manera digital, en blogs* o perfiles de redes sociales (Twitter, Facebook, Youtube) e incluso en aplicaciones (como Instagram) en las que se comunican los eventos personales por medio de fotografías o videos, que complementan el lenguaje escrito.

Actualmente los blogs* y los perfiles* facilitan, como la hacían los diarios, el registro de confesiones y secretos, y los fotologs*, al estilo de Instagram*, pueden considerarse como una reinterpretación de los álbumes fotográficos. No obstante, estas nuevas maneras siguen cumpliendo la misma función de expresar sentimientos e inconformidades, incluso los miedos y los más recónditos secretos.

Para abordar el significado que la intimidad tiene para los jóvenes desde su experiencia en internet, conviene seguir la invitación de Rosalía Winocur (2009), en el sentido de deshacerse del presupuesto de que dicha experiencia implica una pérdida de intimidad del adolescente, así como dejar de lado el lugar teórico sobre lo que se considera es el mundo privado, para así estar abiertos a las posibles nuevas respuestas que vengan.

El uso de internet como espacio confesional puede compararse con antiguas prácticas, no solo con la de los diarios sino también con la autobiografía, las cartas, las memorias y los álbumes. Pero en los nuevos espacios virtuales, en cambio, esa intimidad se comparte más abiertamente y con el ánimo de obtener una “monetización” del yo, la cual se entiende, no en relación con el dinero, sino como la cantidad de interacciones obtenidas por cada publicación. Al valorar un like* o un post* se abre una nueva forma del “mercado” cultural contemporáneo.

Como consecuencia de esto los límites del universo de lo que se puede decir y mostrar se van expandiendo, dejan salir lo íntimo a la luz. Lo barrera que antes separaba lo íntimo y lo público se está desintegrando y pide ser reinterpretada.

Podría pensarse que la autoconfesión está incrementándose exponencialmente, en virtud de la accesibilidad a los celulares y a la web, a la invitación al diálogo constante, múltiple e ilimitado que parece representar la disponibilidad de los chats*, las videoconferencias o los programas de mensajería instantánea. Al mirar un perfil de un adolescente, ya sea en Facebook o Instagram e incluso Twitter, se constata que las cosas a las que antes se les prohibía salir a la luz pública, ahora se destapan.

Aunque se presenta un aumento de la curiosidad por ámbitos de la vida que se consideran como privados, el terreno de la intimidad se circunscribe diferentemente o se desplaza. El lenguaje multimedia de las nuevas generaciones hace nacer universos, subjetividades y resignificaciones del mundo. En efecto, la web se ha convertido en un laboratorio propicio para diseñar y experimentar nuevas subjetividades; en ella el yo que se muestra tiene una caracterización especial y triple: es autor, narrador y personaje.

Por esta misma razón, surgen cuestiones que valen la pena considerar. Sería de esperar que los textos que hacen los individuos sobre sí mismos (un relato audiovisual, escritural o multimedia) dieran a entender cómo están conformados, cómo es su lenguaje y cómo estructuran sus vidas. Pero estas expresiones multimedia ¿muestran en realidad la vida de sus autores o son obras de arte producidas por los nuevos artistas de la era digital? ¿Es posible que sean, al mismo tiempo, vidas

y obras? ¿O quizá se trata de algo completamente nuevo, que llevaría a superar la clásica distinción entre estas dos nociones? (Sibilia, 2008, p. 35).

Lo cierto es que, gracias a los recursos de los medios interactivos, los habitantes de estos espacios comunicacionales han optado por montar también espectáculos de sí mismos, en los que exhiben una “intimidad” creada, que hacen pasar como supuesta realidad o relato verdadero. Se emplean pues las pantallas interconectadas para mover una infinidad de versiones ficticias del otro y del yo, ilustradas con numerosas escenas de la vida privada (fotos, videos, textos).

No obstante, para los jóvenes lo que no puede ser visto en los medios o subido a la Red no existe, no tiene trascendencia social (Winocur, 2009, p. 24).

La conexión web posibilita y facilita una gran visibilidad e inclusión de contenidos personales, y al mismo tiempo los adolescentes no tienen la necesidad de separar el mundo online* del mundo offline*. Tal vez debido también a que no necesitan hacer dicha separación, por eso mismo publican muchas cosas personales sin darles gran trascendencia.

Lo íntimo no deja de operar como aquello que no se comparte por miedo al rechazo, a la burla o al estigma. Hay asuntos que avergüenzan y que suscitan un gran sufrimiento: peleas con padres, complejos de inferioridad, sentimientos de exclusión. No todas las intimidades tienen un mismo valor, ni son objeto de la misma atención; existen intimidades de primera y segunda clase. Algunas pasan absolutamente desapercibidas, aunque se exhiban explícita y crudamente, y en otras, el más mínimo e intrascendente gesto es motivo de curiosidad de todo el mundo (Winocur, 2012, p. 8).

A pesar de todo este incremento de la exhibición, persiste la necesidad del secreto. Los jóvenes quieren saber que tienen el derecho y la autonomía de elegir cuáles de sus pensamientos compartir con el mundo y cuales quedarse para sí. Poder guardar algo para sí mismo en la adolescencia es vital para la construcción del Yo. Vale recordar que tanto en la infancia como en la adolescencia este Yo es frágil, temeroso y se encuentra en construcción, por lo tanto, el poder reservar información para sí mismo conlleva una autoafirmación.

Como lo recalca Piera Aulagnier:

El derecho a mantener pensamientos secretos debe ser una conquista del yo, el resultado de una victoria conseguida en una lucha que opone al deseo de autonomía del niño la inevitable contradicción del deseo materno a su respecto (Aulagnier, 1976/1980, p.144).

Este derecho favorece la independencia que el niño pide, ayuda a la desconstrucción de la omnipotencia de los padres, que al final no pueden saberlo todo.

Ahora bien, el secreto que los jóvenes se permiten excluir de las redes y el hecho de que de esta manera mantienen alejados a los padres o figuras de autoridad, son hechos que permiten conjeturar que se obtiene gran satisfacción con la imaginación y exhibición de roles ficticios. Mantener a estos familiares ignorantes de lo que sucede, significa tener a raya a la persona que juzga; se podría decir que el internet posibilita ser quien se desea sin la mirada de este personaje, que posibilita crecer al margen de su ley.

Conclusiones

Los adolescentes de hoy se mueven en escenarios virtuales que implican que sus modos de relacionarse con el mundo, con los otros y con ellos mismos estén mediados por las Tic's*. Con estas nuevas herramientas tecnológicas los adolescentes realizan nuevas actividades o cambian la modalidad de las antiguas conductas; el cuerpo cobra otro significado, y con el gran caudal de informaciones e imágenes que reciben, las posibilidades que se les ofrecen parecen no agotarse.

Dada la estrecha relación que establecen los adolescentes con la virtualidad, se vio cada vez más pertinente considerar el impacto del uso de las herramientas tecnológicas durante la adolescencia, acercarse a comprender de qué forma se pueden ver afectados sus procesos psíquicos, dado que este momento está marcado por fuertes y determinantes cambios en el proceso de construcción de la personalidad.

Entre las múltiples acomodaciones y tareas psíquicas que enfrenta el adolescente en su proceso de recapitulación y resignificación de la sexualidad infantil en vía a la configuración de la sexualidad adulta, el presente trabajo se centró mayormente en fenómenos relacionados con la separación de las figuras primarias y los procesos de individuación.

Más allá de buscar en internet distractores para evadir el sentimiento de malestar connatural a su crecimiento doloroso, la intervención y participación de los pares se vio como un aspecto fundamental, debido probablemente a la necesidad que surge en esta edad de separarse de las figuras primarias cuidadoras (padres, abuelos, etc) y de redireccionar las pulsiones sexuales por fuera del núcleo familiar.

Es en este sentido, es decir, como una manera de buscar nuevos objetos, como puede entenderse el masivo volcamiento hacia los dispositivos tecnológicos y su uso casi compulsivo. La gran cantidad de tiempo que invierten estos sujetos en la manipulación de los dispositivos electrónicos, parece estar asociada a esta búsqueda de objetos sustitutivos; sin desconocer que al mismo tiempo esa forma de abstraerse de la realidad física puede constituir una manera de escapar al malestar que acarrea tanto el atravesamiento de la adolescencia como las difíciles condiciones socioculturales de la época.

Los problemas e incertidumbres en el contexto actual (el cambio climático, la disponibilidad de los recursos naturales, la precariedad y la falta de garantías de los contratos de trabajo, la permanente redefinición de los perfiles laborales, el difícil acceso a la autonomía

económica), se acumulan e interrogan a los adolescentes, generando en ellos dudas sobre los proyectos a futuro y llevándolos a tener consideraciones inmediatistas sobre el mundo y su propia vida. Si bien, es cierto que la incertidumbre con respecto al futuro es un aspecto característico de la etapa adolescente, el actual contexto lleva a subjetivar las experiencias vitales de una forma más aguda.

Parece ir en esta dirección el hecho de que los jóvenes se cuestionen cada vez más las dinámicas y objetivos de vida de las generaciones anteriores (tener familias, un trabajo estable, vivienda, medios de transporte particulares, entre otras cosas) y prefieran viajar, convivir con animales domésticos, establecer menos compromisos sociales, no radicarse en un lugar fijo, etc. Paralelamente, esto se ve posibilitado por los nuevos espacios y posibilidades de comunicación, que les permiten seguir en contacto con sus familiares y seres cercanos, o establecer compromisos laborales desde cualquier parte del mundo (el denominado teletrabajo o trabajo remoto).

La facilidad que proporciona la virtualidad para realizar actividades sin estar presentes físicamente convoca a trascender el espacio material, para habitar de manera subjetiva un espacio comunicacional, mediado por las herramientas tecnológicas, e implicando un desdibujamiento del cuerpo, el propio y el de los demás.

En relación con la identidad y la forma como los adolescentes van constituyendo su personalidad, se planteó la relación que ellos establecen con los objetos que consumen. Las marcas comerciales cobran gran relevancia por el estatus que le dan a sus portadores. En esta línea, las dinámicas de consumismo van implantando en los sujetos unas maneras específicas de querer ser en la medida que significan cierta posición en la sociedad. Los objetos externos y materiales cobran un gran valor en la adolescencia en la medida en que funcionan como rasgos o recursos que componen la personalidad y los dotan de significado y relevancia para los demás.

Las modificaciones a lo largo del tiempo de lo público, lo privado y lo íntimo han surgido a raíz de la crisis que lo público ha experimentado por la emergencia del individualismo moderno y la búsqueda de lo personal, propiciando la evolución de los espacios y los elementos para depositar momentos, pensamientos, y hasta los más profundos secretos dejando al desnudo su ser a un público expectante de su elección, y no solo eso, el uso de tales elementos para salir de la encrucijada familiar, apoyándose de la separación de espacios y el secreto, esto se puede constatar en el uso que los jóvenes le dan a los nuevos diarios virtuales, blogs y perfiles.

Lo anterior, sumado a la omnipotencia de los jóvenes en la virtualidad, gracias a las múltiples tareas y problemas que pueden solucionar a tan solo un click les permite sentirse como dueños del conocimiento e inocuos, y dejan ver lo que una vez Freud planteo como su majestad, el bebé, alguien que no sufrirá ni pasará por alguna necesidad, ideales complejos de satisfacer, pues la prueba de realidad los sigue llamando a tierra.

Otro factor de gran importancia, relacionado tanto con la identidad como con la corporalidad, es que el internet mantiene y refuerza estándares de belleza impuestos, generalmente, por la industria comercial. En internet se continúa representando, como igual lo hacen los medios de comunicación masiva, un tipo ideal de hombre y mujer deseable y aceptable. Esto induce a que los adolescentes, tan expuestos a estos modelos publicitarios, se sientan llamados a cumplir estos cánones, con el agravante de que en la mayoría de las ocasiones ellos no son congruentes con las condiciones y posibilidades de vida de los sujetos.

Por todas estas razones, resulta fundamental cuestionar las formas como los adolescentes se relacionan con el mundo virtual y sus herramientas digitales, examinar lo que ello implica en su proceso de construcción psíquica. Al convertirse ese mundo en parte de sus vidas y al convertirse sus herramientas en medios fundamentales para vivirla, influyen ampliamente en la manera como subjetivan sus experiencias y dotan de sentido a la realidad.

El presente trabajo permitió constatar la importancia de conocer más de cerca las dinámicas de la virtualidad y sus implicaciones en el proceso de constitución psíquica en la adolescencia; constituye también una invitación a continuar explorando y profundizando en este campo, en el que todavía las investigaciones son limitadas.

Referencias

- Aberastury, A. Knobel, M. (1970) La adolescencia normal. Paidós, 1999.
- Aguirre, S. (2021) Lo que sabemos de casos de desinformación y muertes vinculadas al dióxido de cloro en Argentina. <https://acortar.link/SIIQSE>
- Araujo, G. (2015) Breve historia y origen del internet. JurisWay – Sistema educacional online. <https://acortar.link/iUX9gE>
- Aritmetics (2022) Like. <https://acortar.link/lc4W4m>
- Armijos, E & Prado, G. (2015) Estudio y optimización del tráfico de las redes wifi en la facultad de ingeniería en electricidad y computación [Tesis de pregrado] <https://acortar.link/t3vurN>
- Aulagnier, P. (1986) El derecho al secreto: condición para pensar. En Un intérprete en busca de sentido, Mexico: Siglo XXI, (2005).
- Blog (2022) <https://definicion.de/blog/>
- Blos, P. (1967/1979) La transición adolescente. Amorrortu, Buenos Aires 1981.
- Bonvin, F. (2009) Lenguaje e internet. En El español del siglo XXI, Actas de las XIV Jornadas sobre la lengua española y su enseñanza. (pp.147-152). <https://acortar.link/8qCdnY>
- Cardona, H. (2013) Cuerpo e Internet: una aproximación desde el psicoanálisis. <https://acortar.link/k4wZEH>
- Carlón, M. (2015) Público e íntimo - el caso de las chicas bondi y el conflicto entre derecho a la imagen y libertad de expresión en la circulación contemporánea. <https://acortar.link/GlgUYP>
- Chat. <https://acortar.link/wQMKaE>
- CNN (2021) ¿Qué es la primera línea de las protestas en Colombia y qué es lo que piden?. <https://acortar.link/ys1ihl>
- Datareportal (2021). Digital 2021: Colombia. <https://acortar.link/wjFmbH>

- De la Calle, M & Muñoz, M. (2018) Hikikomori: el síndrome de aislamiento.
<https://acortar.link/vxBnSx>
- Definición ABC (2021). Barra Brava Fútbol. <https://acortar.link/4paQzE>
- Dreyer, C. (2019) Characteristics of Generation X, Y, And Z (Literature Review) [Disertación]
<https://acortar.link/EN1isV>
- El Espectador. (2021,07,01) Qué es la primera línea. <https://acortar.link/FKohM>
- El Tiempo (1999). Los talk shows. <https://acortar.link/pOHLZL>
- Engagement (2022). <https://acortar.link/PKMKXV>
- Escuela TIC Familia (s.f). ¿Qué actividades puedo realizar en internet?
<https://acortar.link/GBLROp>
- Escultismo <https://acortar.link/n46SeL>
- Espinof (2017) ‘Black Mirror’: Las almas titilantes de San Junipero. <https://acortar.link/3nkQ5Z>
- Feixa, C. (2000). Generación @ la juventud en la era digital. *Nómadas*. 2000 (13),75-91.
<https://acortar.link/4mctwL>
- Feixa, C. (2006/2011). Generación XX teorías sobre la juventud en la era contemporánea. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales Niñez y Juventud*, 2011, 4 (2), pp 21-45.
<https://acortar.link/JAWIR7>
- Freud, A. (1935) El yo y el ello en la pubertad. En *El yo y los mecanismos de defensa* (traducción: Y de Cárcomo y C Cárcomo) (4a ed, cap. 11, pp. 151-166) Paidós, 1965.
- Freud, S (1905d) Tres ensayos de teoría sexual (*Obras completas*, Vol 7, pp.123-222). Amorrortu, 1976-80.
- Freud, S (1914c) Introducción del narcisismo (*Obras completas*, Vol 14, pp.71-98). Amorrortu, 1976-80.
- Freud, S. (1921c). Psicología de las masas y análisis del yo (*Obras completas*, Vol 18, pp.67-136). Amorrortu, 1976-80.

- Freud, S. (1923b) El yo y el ello (*Obras completas*, Vol 19, pp.15-66). Amorrortu, 1976-80.
- Guevara, F. (2019) Comparativo entre la tecnología de redes 4G y 5G y los beneficios de su implementación en Colombia. [Tesis de pregrado] <https://acortar.link/HTvPo6>
- Hipertextual (2019) Snake, el juego más popular de Nokia. <https://acortar.link/5UF8Pj>
- Historia de la informática (2012) Smartphones. <https://acortar.link/iWR6gD>
- <https://acortar.link/wmf0ds>
- Identidad (2010) <https://acortar.link/2gHZqw>
- Imusician. (s.f.). ¿Qué se considera "contenido explícito"?
- Johnson D., Johnson J.n Hilborn J. 1989) *Electric Circuit Analysis*, Prentice-Hall. <https://acortar.link/2ANGCX>
- Ladame, F. (1999/2001) ¿Para qué una identidad? O el embrollo de las identificaciones y de su reorganización en la adolescencia. *Psicoanálisis ApdeBA*, 2001, XXIII (2), 405-415.
- Laplanche, J & Pontalis, J-B (1967). *Diccionario de psicoanálisis*. Paidós, 2004.
- LaVilla M, Ovejero A. (2008) Experimentación con sustancias psicoactivas en adolescentes españoles: perfil de consumo en función de los niveles de edad. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 2009,41(3),533-553. <https://acortar.link/G92tAE>
- Le Breton, D (2005). La escena adolescente: los signos de identidad (traducción Mauricio Fernández-Arcila). *Adolescence*, 23(3),587-602.
- Le Breton, D (2013/2014) *Una breve historia de la adolescencia*. Nueva Visión.
- Linguee (2022) Aesthetic. <https://acortar.link/u6sAiH>
- López de Caiafa, C. (2009). El objeto - el otro, pensados a partir de ideas de D. Winnicott. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*. 108, 34-49. <https://acortar.link/5PDebx>
- Marketing4ecommerce (2021). Historia de Internet en Colombia: cómo evolucionó la red de redes en nuestro país. <https://acortar.link/IXSYJL>

- Martín-Barbero, J. (2002). Jóvenes: Comunicación e identidad. *Pensar Iberoamérica: revista de cultura*, 0, 1-11.
- Martín-Barbero, J. (2004). Crisis identitarias y transformaciones de la subjetividad. En Laverde M. C., Daza G., Zuleta M. -editoras- *Debates sobre el sujeto - perspectivas contemporáneas*, Bogotá: U Central-Diu- Siglo del Hombre, 2004.
- Masadelante (s.f). Wav. <https://acortar.link/XcDGh1>
- MDNWEB Docs. (2022) World Wide Web. <https://acortar.link/8QouMI>
- Messenger (2022). <https://acortar.link/F11IBu>
- MinCiencias (2020). COVID-19 Entre la ciencia, tecnología, innovación y sociedad. <https://acortar.link/treZWk>
- Mintic (s.f). Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). <https://acortar.link/BrmFZ0>
- Molina MJ., Restrepo D. (2018) Internet y comportamiento suicida en adolescentes: ¿cuál es la conexión. *Pediatría*. 2018,51(2):30-39. <https://acortar.link/3G4cUc>
- Montaña Blasco, M., Ollé Castellà, C. & Lavilla Raso, M. (2020). Impacto de la pandemia de Covid-19 en el consumo de medios en España. *Revista Latina de Comunicación Social*, 78, 155-167. <https://acortar.link/GMngP3>
- Mp3 (2022) <https://acortar.link/5dqRNV>
- Off line (2022). <https://acortar.link/FQIUAA>
- On line (2022) <https://acortar.link/OUzaY1>
- Open edition books. (2019) La liga de las juventudes comunistas (Komsomol) y la transformación de la union soviética. <https://acortar.link/qQyKVq>
- Perfil (s.f). <https://acortar.link/D01CIT>
- RAE (s.f). Multitarea. *Diccionario de la lengua española*. <https://acortar.link/rdmAlw>
- Rave (2015) <https://acortar.link/0satkJ>

- Red hat (2022) Qué es 5 g?. <https://acortar.link/6znTgy>
- Rommer & Montgomery (2022). Social Media qué es ? <https://acortar.link/VQm4bH>
- Seiffge-Krenke & Kirsch. (2002) The Body in Adolescent Diaries. *The Psychoanalytic Study of the Child*, 57,400-410.
- Sibila, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica, 2009.
- Spoiler <https://acortar.link/UUro6r>
- Tecnología-Informática (2021). Qué son gadgets. <https://acortar.link/4Z1PtT>
- Thompson, C. P. (1982). Diary-keeping as a sex-role behavior. *Bulletin of the Psychonomic Society*. 20,11–13.
- Vargas, Llosa. (2012). *La civilización del espectáculo*. Alfaguara.
- Velázquez. (2017) La influencia de la virtualidad en las relaciones humana. *Revista del Centro Psicoanalítico de Madrid*. 33,. 1134-7325
- Verhoeven M., Poorthuis A. M. G., Volman, M. (2018) The Role of School in Adolescents' Identity Development. A Literature Review *Educational Psychology Review*, 2019 31:35–63 <https://acortar.link/ccdTe8>
- Verizon (s.f). Que es Streaming?. <https://acortar.link/tfcuB2>
- Violi, P. (2008) Espacio público y espacio privado en la era del internet. El caso de los blogs. *Cuadernos de Información y Comunicación*. 2008, vol 13, pp.39-59. <https://acortar.link/P4D43r>
- Watterson, B. (1992). Calvin & Hobbes. <https://acortar.link/tkfh1M>
- Winocur, R. (2006) Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. *Revista Mexicana de Sociología*. 68(3),551- 580.
- Winocur, R. (2009) La intimidad de los jóvenes en las redes sociales. *Telos cuadernos de comunicación e innovación*, (91),79-88.

Winocur, R. (2009) *Robinson Crusoe ya tiene celular : la conexión como espacio de control de la incertidumbre*. México: Siglo XXI, 2009.

Xataka(s.f). Que fué fotolog. <https://acortar.link/FQIUAA>

Zirlinger, S (s.f), Transicionalidad. *Psicoanálisis ayer y hoy*. Asociación Escuela Argentina de Psicoterapia para Graduados. No 2. <https://acortar.link/9CB7F3>

Glosario

Aesthetic: Estético o artístico, palabra usada frecuentemente por los jóvenes (Linguee, 2022).

Bandcamp: una comunidad de música y tienda virtual donde los fans pueden descubrir, compartir, apoyar y conectar con los artistas que más les gustan (Bandcamp, S F).

Blog: Un blog es un sitio web con formato de bitácora o diario personal. Los contenidos suelen actualizarse de manera frecuente y exhibirse en orden cronológico (de más a menos reciente). Los lectores, por su parte, suelen tener la posibilidad de realizar comentarios sobre lo publicado (Definición DE, 2022).

Chat: se refiere a un tipo de comunicación digital que se da a través de la red de Internet entre dos o más personas o usuarios. La comunicación por chat se puede llevar a cabo tanto por mensajes de texto, videollamadas o audio chat. La palabra chat es un término anglosajón que se deriva de chatter, término en inglés que significa "conversación o charla" (Significados 2022).

Fotologs: se explica con más facilidad que la mayoría de redes actuales, era un blog en el que se subían fotos para recibir comentarios o ver, al menos, cómo subía el contador de visitas(Xataca,sf).

Gadget: Un gadget es un dispositivo que tiene un propósito y una función específica, generalmente de pequeñas proporciones, práctico y a la vez novedoso. Los gadgets suelen tener un diseño más ingenioso que el de la tecnología corriente (Tecnología- Informática (2021).

Komsomol: una organización juvenil del Partido Comunista de la Unión Soviética, el término es una contracción de la unión Comunista de la Juventud, Komsomol soviético fue la primera organización juvenil patrocinada por el estado en el primer país comunista. (Open edition books, 2019)

Last.fm: es una red social de música para escuchar, ver y compartir música, también ver en tiempo real las tendencias musicales globales (Last.fm, s f).

Like: Es una característica incorporada en redes sociales y otras plataformas online* que permite al usuario dar un feedback positivo a cualquier tipo de contenido, y de esta forma conectar con aquello que les interesa (Aritmetics 2022).

MP3: Es una sigla que deriva de MPEG Audio Layer III. Se trata de un formato de audio digital o, más específicamente, de un formato de compresión de dicho tipo de audio (Denición, DE, 2022).

Online: Online es una palabra inglesa que significa “en línea”. El concepto se utiliza en el ámbito de la informática para nombrar a algo que está conectado o a alguien que está haciendo uso de una red (generalmente, Internet) (Definición, DE, 2022).

Offline: Término empleado para hacer referencia a todo aquello que sucede fuera del internet, cuando no se está conectado a la red (Zorraquino 2022).

Perfil: Espacio virtual asociado a cada perfil de una red social, en el que el usuario publica y comparte información (Rae, 2022).

Rave*: El término inglés “rave”, normalmente usado en acepciones que van de la alabanza al despotrique pasando por el desvariar y delirar, comenzó a ser usado para referirse también a una cierta clase de fiesta, a una “wild party” (juerga). Más específicamente es un evento de música electrónica que suele extenderse durante toda la noche. Mientras varios DJs* se encargan de seleccionar y pasar la música, los asistentes bailan. Es habitual que existan juegos de luces que acompañan el ritmo de la música, creando una atmósfera muy particular (Definición DE, 2015).

Snake o Blockade : juego de arcade* tipo laberinto, lanzado en octubre de 1976, se adaptó por primera vez para los Nokia 6110 y Nokia 3210. El juego fue monocromo desde los 90s hasta el 2000. En 1997 fue programado por Taneli Armanto, un ingeniero de diseño, para varios modelos de Nokia. En él se maniobraba una línea que nunca paraba de moverse. Su objetivo era que los enemigos chocaran con la serpiente mientras ella se hacía más grande; solo se permitían movimientos de 90° (por los botones direccionales) y no se podía chocar con los bordes o lados (Hipertextual, 23/02/2019).

Spoiler alert: La palabra, como tal, deriva del verbo to spoil, que en inglés significa ‘arruinar o destruir el valor o calidad de algo’. Lo aconsejable en español es utilizar la palabra “destripe” en sustitución del anglicismo spoiler (Significados 2022). De allí a la hora de introducirlos, se considere conveniente avisar antes a los lectores o interlocutores mediante la expresión “advertencia de spoiler” o, en inglés, spoiler alert, con lo cual se informa sobre la posibilidad de enterarse de eventos o giros de trama futuros que resten interés o suspenso al desarrollo de la historia que se está siguiendo.

Streaming: es la distribución digital de contenido multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario utiliza el producto a la vez que se descarga. La palabra se refiere a una corriente continua que fluye sin interrupción, y habitualmente a la difusión de audio o vídeo (Definición, DE, 2022).

Tic's: Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes -Art. 6 Ley 1341 de 2009- (Mintic, sf).

WAV: de WAVE form audio format, es el formato para almacenar sonido en archivos desarrollado en común por Microsoft e IBM (Masadelante, sf).

Web (World Wide Web): Comúnmente conocida como WWW, W3, o la Web— es un sistema interconectado de páginas web públicas accesibles a través de Internet (art. en inglés). La Web no es lo mismo que el Internet: la Web es una de las muchas aplicaciones construidas sobre Internet (MDNWEB Docs, 2022).