



NUESTRO APORTE FRENTE A LA PANDEMIA

NUEVAS FORMAS DE VÍNCULOS EN LA ADOLESCENCIA A PARTIR DEL COVID 19: LA COMUNIDAD VIRTUAL

Por: **Valeria Defensa**

Fecha: **17/10/2020**

www.fundaciongeo.org.ar
fundacion@geo.org.ar
Uruguay 469 12 A, CABA
Tel. +54 11 5199 0868/69

Seguinos en las
redes sociales



Entrá a nuestra web
y enteráte de más!



RESUMEN

La revolución informática, que nació a mediados del siglo XX, ha crecido exponencialmente y ha modificado nuestra vida cotidiana. A partir de la pandemia se propagó con una velocidad inusitada ya que el virus ha forzado la instalación del aislamiento de los cuerpos. Es un momento incierto en el que todo el mundo se ha visto afectado por el Covid-19 y sus consecuencias.

PALABRAS CLAVE DE ESTE DOCUMENTO

**#nuevanormalidad #pandemia #comunidad #covid19 #comunidadvirtual #sociedad
#estrategia #tecnología #virtualidad #social**

NUEVAS FORMAS DE VÍNCULOS EN LA ADOLESCENCIA A PARTIR DEL COVID 19: LA COMUNIDAD VIRTUAL

“Las palabras tienen significados, pero algunas producen además una “sensación”.

La palabra “comunidad” es una de ellas” (Bauman, 2006)

La revolución informática, que nació a mediados del siglo XX, ha crecido exponencialmente y ha modificado nuestra vida cotidiana. A partir de la pandemia se propagó con una velocidad inusitada ya que el virus ha forzado la instalación del aislamiento de los cuerpos. Es un momento incierto en el que todo el mundo se ha visto afectado por el Covid-19 y sus consecuencias.

La vida hoy, en parte pausada por un aislamiento que nos resguarda y desafía, nos impone sumergirnos plenamente en la dimensión virtual. Una dimensión, sin los otros en presencia física, que continuamente exige cambios subjetivos para adaptarnos. Estos cambios van de la mano de un nuevo paradigma que lleva al uso intenso de las tecnologías de información y comunicación. Nos empuja a vivir virtualmente y a hacer experiencia a través de esta otra dimensión de la realidad. Habitar la dimensión virtual invita a sumergirse en la web en soledad, en un espacio donde se subvierte la relación con el otro, al reemplazar el cuerpo a cuerpo por el sonido, la imagen y el texto. El cuerpo del otro, como el propio, con la impronta de lo sensorial y sobre todo de la “mirada” queda sesgado.

Con la noción de causalidad psíquica Freud (1901) explicaba como la realidad producía efectos sobre lo inconsciente, induciendo fantasías y comportamientos. Por lo cual esta dimensión virtual se constituye actualmente como una continua fábrica de pensamientos y deseos. Los pilares de apoyo que conocíamos, afectos, actividades y situaciones, han mutado. Su

presencia material, por este lapso de aislamiento social obligatorio, se han desplazado en imágenes de los mismos. Ya lo decía Charly García en *La Máquina de ser Feliz*, del último álbum *Random (2017)*, cuya genialidad nos canta “*Por eso te busqué, por eso diseñé, la Máquina de Ser Feliz. Plateada y lunar. Remotamente digital. No tiene que hacer bien, no tiene que hacer mal. Es inocencia artificial...*”. Metaforizando cómo las tecnologías se han convertido, a partir de este contexto, en el soporte por donde pasa parte de nuestra vida actual.

En este momento, en el que el mandato es que nadie se mueva de su casa, tenemos que pensar como sociedad lo que implica para los adolescentes, como toleran la ausencia de la “calle”, de la vida social, de los lugares que frecuentan, de los espacios que se inventan como diferentes a los de sus padres. “*Qué más quisiera que pasar la vida entera, como estudiante el día de la primavera...*”, cantaba hace varios años Andrés Calamaro en una canción de *Honestidad Brutal (1999)*, que siempre recordaremos por lo trascendente que es esta etapa del ciclo vital del individuo.

La adolescencia se vive como un despertar a la propia identidad y su integración en el mundo social. A partir de lo cual surge el interrogante sobre estas nuevas formas de identificación adolescente a partir del mundo virtual y sus comunidades, que se impone en esta pandemia como formas de sostener vínculos cercanos y distantes a la vez, y si éstas son tan diferentes a las modalidades identificatorias de tiempos anteriores, donde la música era una de los espacios de producción de subjetividad preponderante en los jóvenes, cuando la tecnología aun no era parte del devenir cotidiano.

Como explico Aberastury y Knobel (2004) el adolescente posee una identidad en construcción, su personalidad social no está definida completamente. Su lugar o rol a cumplir es hasta cierto punto un desconcierto que sumado a los cambios psico-biológicos que atraviesa, lo arrojan hacia una búsqueda incesante de sí mismo, la cual se va conformando en

las identificaciones con sus grupos de pares. A través del grupo busca una uniformidad que le brinde seguridad y estima. El grupo de pares o iguales cobra así una primordial existencia. En ellos el adolescente interactúa y establece relaciones sociales que suelen afirmarse en una cultura común, con líderes a quienes seguir, o liderando, asumiendo conductas homogeneizantes, como en la forma de vestirse, en la música que se escucha o en los intereses en general.

También ejercen una participación social activa en el mundo público de las redes, a través del interjuego de diferentes roles donde suelen opinar de temas de actualidad y generar tendencia, sin tener que esperar la mayoría de edad (Lutereau, 2019). Pueden ser *youtubers*, *influencers*, *streamers*, con gran convocatoria entre sus pares que se convierten en sus *seguidores* y participan comentando los “vivos” que realizan mostrando sus habilidades, desde videojuegos hasta múltiples intereses particulares. Dante (11 años) siempre cuenta que cuando sea grande quiere ser *streamer*, y hoy utiliza varias plataformas como Twitch o Discord para mostrar cómo juega en vivo con sus amigos en la red. Se denomina a sí mismo como parte de la comunidad de los *gamers* en busca de seguidores, ya que cuanto más lo miren y visiten sus videos, puede conseguir el patrocinio de diferentes marcas, tanto de ropa como de computadoras, lo que a futuro puede convertirse en una salida laboral redituable.

Hoy la socialización de la juventud es a través de las diferentes herramientas tecnológicas, donde construyen su identidad social sobre la base de las diversas y abundantes interacciones que mantienen con sus iguales y con otros miembros de la comunidad virtual. El interés sobre estas nuevas formas de vínculos se centra en los significados que los adolescentes construyen cuando se relacionan a través de redes, ya que en el ciberespacio se ejercitan como sujetos sociales, pero con unas atribuciones que, en ocasiones, difieren de las que ponen en juego cuando se relacionan con sus iguales en los espacios públicos de la escuela, el barrio o el club (Segovia Aguilar et al., 2016).

Pensando en estas formas de inserción social virtual de los adolescentes, que les permiten tener un espacio dentro del mundo de los adultos y que su palabra tenga repercusión en la red, recordé la canción de Soda Stereo *“La Ciudad de la Furia”*, que tuvo su impronta en los jóvenes de los 80, y empezaba *“Me verás volar, por la ciudad de la furia. Donde nadie sabe de mí, y yo soy parte de todos...”*, como van construyendo su futuro rol en esta sociedad a partir de la interacción constante con los otros virtuales, en un mundo de información y comunicación en constante actualización.

Los adolescentes desarrollan representaciones sociales virtuales que dan forma tanto a su propia identidad como a los nexos de amistades y relaciones que enlazan y muestran en las redes sociales, lugares privilegiados de experiencia para la socialización y participación en comunidad. Martina (17 años) muestra aplicaciones como *“Chapters”*, *“Decisions”* o *“Genius Inc”* en las que los jóvenes comparten en la red historias de su autoría, de estilos variados, donde se encuentra desde ciencia ficción hasta románticas, como también relatos en formato de series o novelas. Me cuenta entusiasmada que las descubrió en esta cuarentena y pasa horas leyendo, lo que en un contexto normal no hacía ya que no disfrutaba leer. Dice que le encantan los personajes, los relatos y la música que acompaña. Se constituye entonces una comunidad virtual de escritores autodidactas y de lectores que comentan y siguen las historias de ficción diariamente.

También Nayla (14 años) disfruta de este tipo de comunidades literarias, sigue la aplicación de *“Wattpad”* y prefiere historias de vampiros y hombres lobos donde los protagonistas se enamoren en historias de ficción románticas, las cuales crean otros escritores de edades similares sólo por el gusto de expresar sus ideas. Me cuenta que hay fans de series que publican sobre cómo les gustaría que fuera el argumento o lo que sucedería entre los personajes de sus series preferidas y lo comparten en estas redes con el resto de los integrantes de la comunidad.

Escuchando la pasión de ambas por estas aplicaciones recordé la letra de “Primavera” de Charly García, una alusión a esta etapa juvenil de libertad y disfrute apasionado, donde canta *“No me mostrés tus celulares, con su gramática fatal. Arroba, punto, ja ja, sabes. Gramática vegetal. Porque pronto dejarán de funcionar. Estarás en este mundo digital...”*

Otra característica de estas nuevas formas de vínculo es que, para poder participar de estas comunidades virtuales, es fundamental “el perfil” porque supone la presentación de uno mismo, donde se explicitan rasgos de la personalidad que se desea dar a conocer a los demás.

Leyla (16 años) navegaba en las redes sociales mostrándome como había creado su imagen virtual con las características, fotos y frases que más la identificaban a partir de rasgos deseables para ella misma, haciendo públicos datos relevantes para ser conocida y tener seguidores. Las tecnologías virtuales contribuyen a diluir las fronteras entre lo personal (privado) y lo público (colectivo). Los modos de presentación de los diferentes perfiles en las redes sociales son muy variados, donde cada cual elige una imagen con la que pretende dar a ver una muestra de su forma de ser (su proyección social), acompañada por comentarios o frases que indican sus rasgos de personalidad. Una imagen medial que “se edita” para mostrar su mejor perfil, colaborando de esta manera con su idealización.

En este sentido, los adolescentes construyen una identidad virtual donde la red puede ser un espacio propicio para falsedades y engaños. Es la “representación de sí mismo ambigua que deambula entre la narrativa del ser y el parecer propia del devenir adolescente” (Grassi, 2011). Pensando en este juego de identidades en la red resonó en mi mente la canción tan emblemática de Divididos, del álbum “Viveza Criolla” (2000), que decía *“¿Qué ves?, ¿Qué ves cuando me ves?, cuando la mentira es la verdad...”*. Como expone Dieguez (2008) “...los usuarios desde el anonimato de las redes pueden asumir diferentes identidades, recrear y recrearse, formas de construcción de subjetividad fundantes de esta etapa vital para el desarrollo individual”.

Freud en *Tres ensayos de Teoría Sexual* (1905) caracterizaba a la pubertad como una edad donde la convulsión hormonal, emocional y social resulta especialmente compleja para la autoafirmación, donde las relaciones amorosas tienen su eclosión, se produce el descubrimiento del otro sexo, los modos de relación, la apertura al otro y la elección de objeto sexual. En este momento vital de reajustes, las contradicciones con la imagen corporal y la percepción de sí mismos quedan bastante aminorados con la “protección” de la pantalla.

Victoria (17 años) contaba cómo había conocido a su novio, oriundo de la provincia de Neuquén, en este contexto de pandemia a través de una comunidad virtual de jóvenes interesados en el Manga. Empezaron a hablar por chat privado y como tenían cosas en común se empezaron a gustar y comenzaron una relación hace tres meses. Relata que hablan todos los días en todo momento y que desea con ansias que termine el aislamiento para poder ir a verlo hasta Neuquén y dejar los “besos por celular”. Mientras mencionaba esta frase recordé la tan escuchada canción de Divididos, *Spaghetti del Rock* (2000), en la que Ricardo Mollo canta *“Remontar el barrilete en esta tempestad, sólo hará entender que ayer no es hoy, que hoy es hoy, y que no soy actor de lo que fui... Besos por celular, las momias de este amor, piden el actor de lo que fui...”*. Y pensaba las formas diferentes que encuentran los vínculos amorosos adolescentes en esta nueva realidad virtual, que ya no somos ni seremos los mismos de ayer cuando pase este momento inédito de pandemia, donde el amor también está mutando en otras formas de ser en el mundo virtual.

Por lo tanto, las comunidades en las redes sociales no son un elemento abstracto independiente de la realidad social que atraviesa contextos y diferentes etapas históricas. La comunicación en las redes fabrica identidades sociales y nuevos espacios públicos, generan un hábito y una transformación que conduce a nuevas reglas de comportamiento. Las tecnologías se han instaurado en la actualidad como referentes fundamentales del tiempo libre y el ocio, y correlativamente en el espacio del consumo juvenil, donde la cultura digital

está transformando los procesos de socialización y la conformación de la identidad de los individuos (Castell, 2001).

Internet es un universo líquido donde es posible participar de la intimidad del otro, donde el adentro y el afuera se diluyen, donde se exhiben modos de conducta y, sobre todo, poder ser otro o no ser ninguno a la vez. La liquidez consiste precisamente en poder deslizarse de una categoría a otra (Bauman, 2003). Los y las jóvenes viven conectados a Internet, con el objetivo principal de permanecer comunicados con sus amistades en todo momento y establecer nuevas relaciones. Los nativos digitales sólo cuando entran en el ciberespacio sienten estar realmente vivos. Hoy en día no estar conectados es no existir. Este escenario desborda los códigos tradicionales de la identidad, anima a la experimentación, al cambio y a la ficción de la producción de una genuina identidad individual y virtual.

Quizá el paso necesario para comprender las nuevas formas de interacción social en la era de Internet para los adolescentes consiste en construir una redefinición de la comunidad, quitando trascendencia a su componente cultural e histórico y hacer énfasis en la función de apoyo que cumple para ellos en esta etapa de sus vidas. Construyen sus redes sobre la base de sus intereses, valores, afinidades y proyectos. Debido a la flexibilidad y el poder de comunicación, la interacción social juega un papel cada vez más importante en la organización de nuevas comunidades virtuales entre púberes y adolescentes, diferentes de las comunidades físicas, pero no necesariamente menos intensas o menos efectivas a la hora de unir y movilizar “sensaciones” en los jóvenes. Y recordando nuevamente a Charly García, de su álbum *Confesiones de Invierno* (1973), *“Pueden venir cuantos quieran, que serán tratados bien. Los que estén en el camino. ¡Bienvenidos al tren!”*

Referencias

- Aberastury, A. & Knobel, M. (2004). *La adolescencia normal. Un enfoque psicoanalítico*. Paidós educador.
- Dieguez, A. (2008). Construcción de la identidad en púberes y adolescentes a través de las Tics. XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología. UBA. <https://www.aacademica.org/000-032/294>
- Castell, M. (2001). *¿Comunidades virtuales o sociedades en red?* En La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresas y sociedad. Barcelona.
- Bauman, Z. (2006). *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil*. Siglo XXI.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Freud, S. (1901). *Psicopatología de la vida cotidiana*. Obras Completas, Vol. VI. Amorrortu.
- Freud, S. (1905). *Metamorfosis de la Pubertad en Tres Ensayos de Teoría Sexual*. Obras Completas, Vol. VII. Amorrortu.
- Grassi, A. (2011). La juventud y su identidad. Sobre la subjetividad en devenir. *Encrucijadas*, 53(17-21). http://repositorioubasibi.uba.ar/gsd/collect/encrucijadas/index/assoc/HWA_681.dir/681.PDF
- Lutereau, L. (2019). *Esos raros adolescentes nuevos*. Paidós.
- Segovia Aguilar, B., Mérida Serrano, R., Olivares García, M.A. & González Alfaya, E. (2016). Procesos de socialización con redes sociales en la adolescencia. *RELATEC*, 15(3). DOI:10.17398/1695-288X.15.3.155



VALERIA DEFENSA

Lic. En Psicología UBA. Especialista en Niñez y Adolescencia formada en el Hospital Tobar García y Álvarez. Concurrencia Clínica del GCBA en Hospital Moyano. Finalizando Maestría en Evaluación Psicológica y Psicodiagnóstico en UBA. Trabaja actualmente en el Servicio de Salud Mental del Ministerio de Economía de la Nación.