



Universidad de la república
Facultad de psicología
Trabajo final de grado

Las plataformas de streaming ¿Son la plaza de las nuevas generaciones?

Autor: Felipe Portantier Gorostiaga, 5.405.212-6

Tutor: Cecilia Pereda

Revisor: Marcelo Aguirre

30 de Abril de 2025

Montevideo, Uruguay

Índice

Índice.....	1
Resumen.....	2
Introducción.....	3
Desarrollo.....	5
Adolescencias.....	5
Definición y caracterización.....	5
Cambios sociales y psicológicos.....	7
Duelos y brecha generacional.....	8
Construcción de identidad y personalidad.....	9
Relacionamiento y vínculos contemporáneos.....	13
Era digital: aplicaciones y redes sociales.....	15
La modernidad líquida y la sociedad del enjambre.....	15
Nuevos canales de comunicación y la vinculación fugaz.....	19
Ser es estar conectado.....	21
Streams.....	23
Las plataformas de streaming como las plazas del siglo XXI.....	27
Conclusiones.....	35
Referencias.....	37

Resumen

Desde hace varios años se puede hablar de que la tecnología atraviesa la vida de los seres humanos, modificando la forma de comunicarnos que tenemos. Dentro del sinfín de variedades que disponemos al alcance de la mano con los celulares, las plataformas de *streaming* proponen un estilo de comunicación atravesado por el entretenimiento. Este tipo de aplicaciones que se vieron en auge luego de los confinamientos en la pandemia, demuestran actualmente un gran número de espectadores y de canales que transmiten distintos contenidos. Los adolescentes encuentran en estas aplicaciones la posibilidad de entretenerse a través de distintos contenidos, mientras que pueden interactuar con las personas que comparten una misma transmisión. Las adolescencias se ven particularmente atraídas por estas aplicaciones, debido a la posibilidad de acceder a distintos contenidos que les son de interés, en conjunto a la posibilidad de socializar. Las plazas siguen siendo de concurrencia por parte de las personas, pero hay que considerar que las aplicaciones de comunicación permiten poder hacer una extensión de la comunicación una vez que no se comparte un lugar físico. Vale aclarar que las aplicaciones permiten no sólo extender los vínculos ya establecidos, sino que también se pueden generar nuevos vínculos desde la comodidad del hogar.

Palabras claves: Adolescencias - plataformas de *streaming* - socialización

Introducción

La vida de los seres humanos a lo largo de la historia ha sufrido distintos cambios. No es un descubrimiento de los últimos años pensar que el hombre de las cavernas no es el mismo que el hombre del Siglo XXI en cuanto a la concepción de ser humano, las habilidades que tiene, entre otras cosas. El ser humano contemporáneo está atravesado por la tecnología y particularmente por la electrónica, donde el celular es como un órgano más de nuestro cuerpo. Dentro de las miles de posibilidades que ofrece este dispositivo, voy a destacar las plataformas de *streaming* donde se entrecruzan un espacio de entretenimiento y de reunión que permite la socialización de los sujetos con personas que comparten un interés en común. Esta conjugación es de gran atractivo para los adolescentes, debido a que son aspectos fundamentales para esta etapa.

El trabajo se presenta con el formato de ensayo académico para poder exponer y argumentar la idea de que las plataformas de *streaming* ocupan un lugar en los procesos de socialización de las personas y se recordará diferentes autores con la finalidad de poder explicar distintas similitudes que hay con los procesos de socializar que se dan en lugares públicos como son las plazas. Este formato de trabajo final de grado, me permitirá como autor, poder exponer mi pensamiento, utilizando autores para argumentar la posición en la que me ubico de cara al tema que nos reúne.

En el presente ensayo académico, partimos del concepto de adolescencias, revisando distintas definiciones que caracterizan la etapa, destacando sobre todo el desarrollo social que se transita. La construcción de identidad en conjunto con la identificación que hacen los sujetos con sus pares, hacen que en esta etapa el desarrollo social sea fundamental. Consideraremos esta etapa vital como determinante para la constitución del sujeto, de cara a la llegada de la adultez.

A su vez, describimos la importancia que tienen las plataformas de *streaming* en los últimos años, siendo aplicaciones de gran uso por parte de los adolescentes.

En cuanto a las fuentes bibliográficas a las que acudimos, tanto de la temática de adolescencias como en la de las plataformas de *streaming*, se consideran autores clásicos y autores contemporáneos de la psicología, considerando algunos trabajos finales de grado. Estos últimos nos aportan un punto de vista de la época que vivimos, donde se muestran distintas inquietudes sobre temáticas actuales, ya que hay un gran atravesamiento de la tecnología en la vida de los seres humanos.

Para finalizar, el último apartado del desarrollo mostrará la idea principal de esta producción, que es pensar los *streams*¹ como nuevo lugar social de encuentro, donde los sujetos se ponen en contacto con otras personas, tomando un lugar similar al que ocupa la plaza en otros momentos históricos. Se puede pensar que ambas formas de socializar son utilizadas para la comunicación que realiza cada persona.

El paralelismo está fundamentado en que si bien los distintos dispositivos tecnológicos brindan una gran cantidad de posibilidades para estar conectados desde la comodidad del hogar, hay una cuestión particular con los *streams* y es el vivo. Esta interacción que se da tiene el atractivo particular de que se desarrolla en un mismo momento entre los espectadores. Los adolescentes ya no tienen la necesidad de estar en un espacio físico en común para poder compartir con sus pares, sino que pueden compartir en un espacio virtual, a la vez que visualizan una transmisión de interés. Estas plataformas tienen mayor uso por parte de los adolescentes debido a que están expuestos desde muy chicos a distintas herramientas tecnológicas, además de ser aplicaciones de entretenimiento, por lo que llaman la atención.

Poder analizar esta nueva relación que se da entre los adolescentes y las plataformas de *streams*, es también una forma de poner la mirada crítica sobre una realidad que acontece en el día a día.

¹ Diferenciamos las palabras *stream* y *streaming*: la primera la utilizamos para referirnos a las transmisiones y la segunda se utiliza porque es el nombre de las plataformas que las realizan.

Desarrollo

Adolescencias

Definición y caracterización

Para definir a la adolescencia, podemos iniciar por lo más básico que corresponde a ser el pasaje de la infancia a la adultez como lo plantea Francoise Dolto (1990). Lo que sucede con este pensamiento es que es muy reduccionista y simplista, negando la importancia que tiene la etapa en sí misma. Es más, no se lo considera como una etapa, sino como una transición, lo que actualmente se considera un error. Una forma clara de observar esto, es como a lo largo de la historia, los adolescentes (incluso los niños en algunos casos) tenían responsabilidades y labores forzadas, debido a la concepción de ser un adulto menos desarrollado físicamente. La adolescencia es una etapa vital al igual que las otras, donde tiene sus características particulares y únicas de este momento.

Vale aclarar que hay distintas formas de concebir la adolescencia, dependiendo de los autores y del periodo histórico en el que nos situemos.

Otro punto a considerar para entender la adolescencia, y de la forma más completa posible, es el de pensar en un momento y lugar particular, porque es un concepto que se modifica dependiendo de estos aspectos. Esto se relaciona, con lo que propone Patricia Weissmann (2005) cuando plantea que la sociología destaca el hecho de que los adolescentes que comparten una misma época, compartirán ciertas experiencias. Con esto, lo que expongo es entender que las sociedades determinan lo que es adolescencia y lo que no, a partir del momento histórico y los acontecimientos.

Santiago Banchemo (2014) plantea la posibilidad de hablar de adolescencias de manera plural, debido a que este proceso de desarrollo es único en cada sujeto, dependiendo de la época en el cual se transita y la subjetividad propia. Con esto, lo que busco destacar es que si bien cada sujeto vive su propio desarrollo nunca será igual al de otro joven, a causa de que son personas distintas. Incluso es bueno aclarar que además de ser personas diferentes, hay distintos factores como lo psicológico, ambiental, social e incluso biológico, que se encauzan de manera única e irrepetible en cada sujeto.

F. Dolto (1990) propone pensar a la adolescencia como un segundo nacimiento, en virtud de que se va a hacer una transformación en conjunto al desprendimiento de los padres. El autor plantea que otra forma de ver a la adolescencia es compararla con las langostas y su muda de caparazón (Dolto 1990). Esta comparación se debe a que el crustáceo pierde toda

protección al ambiente cuando hace el cambio de su coraza. El adolescente cuando inicia este proceso, donde se empiezan a imponer ciertos cambios, se siente desprotegido y desorientado con muchas de las situaciones que vive, como son los cambios de humor y las modificaciones corporales, entre otras, siendo similar a como lo vive la langosta. Se puede pensar que en su etapa de niño tenía un cuerpo conocido, una forma de pensar establecidas, algunas responsabilidades moderadas, pero con el continuar de su desarrollo aparecen nuevas imposiciones como los cambios de voz o el acné (Dolto 1990).

A nivel de las definiciones normativas, la Organización Mundial de la Salud (s/f), propone a las adolescencias como “ ... la fase que va desde la niñez a la edad adulta, o sea desde los 10 hasta los 19 años”.

Con el concepto definido, voy a continuar retomando a Aberastury y Knobel (1971) cuando dicen que las adolescencias es una etapa donde se exponen conflictos, dilemas y cambios. Sobre estos últimos, hay muchos cambios que se dan de manera simultánea a lo largo del período. Estas modificaciones, incluyen procesos psicológicos, biológicos y sociales, donde algunos son más visibles que otros. Todo esto desconocido que empieza a acontecer, genera temor y angustia, ya que se dan cambios inesperados.

Tomando lo que propone Marcelo Viñar (2009), las adolescencias, se pueden pensar como una etapa transformadora. Esto se debe a que no es un proceso lineal, sino que tiene progresos y retrocesos con los que el sujeto lidia a lo largo de los años. A continuación, expondré las subáreas donde se pueden encontrar modificaciones.

Hablando de los cambios que se dan, F. Dolto (1990) relata que los cambios biológicos que vive el cuerpo son debido a las hormonas, donde empiezan a modificar el funcionamiento de los órganos secretores. Uno de los cambios principales que da inicio al proceso de las adolescencias, tiene que ver con el desarrollo de las gónadas y el crecimiento de los órganos sexuales, como lo plantea Aberastury y Knobel (1971).

El sujeto tiene que poder incorporar la idea de ese cuerpo nuevo que le pertenece, que cambia, que se modifica en un proceso que le es extraño. Dolto (1990) plantea que la modificaciones que empieza a sufrir el cuerpo, no son nada armoniosas, sino que es más bien abrupto y se percibe con cierta imposición. El sujeto puede vivenciar estos cambios con un sentimiento de vergüenza, porque este cuerpo nuevo, no sólo le resultará extraño, sino también que le puede resultar feo (Dolto 1990). Esto lo puede vivenciar con cambios como el crecimiento del cuerpo o la aparición del vello tanto facial como púbico.

Un concepto útil para entender esto, es el de esquema corporal, que como plantea Aberastury y Knobel (1971), alude a “... la representación mental que el sujeto tiene de su propio cuerpo como consecuencia de sus experiencias en continua evolución” (p.26). Esta

representación, se va construyendo con los procesos de duelo por el cuerpo infantil que se va abandonando, en paralelo a las incorporaciones que hace el adolescente de representaciones de otros sujetos externos que tomamos como modelos. Los adolescentes tienen que coexistir con las nuevas exigencias que tiene por parte de la vida adulta, con las nuevas situaciones que experimenta, pero con muchas cosas que acarrea desde la niñez.

Cambios sociales y psicológicos

Otro de los cambios que acontece y es fundamental para el desarrollo esperable de las adolescencia, es la expansión social y las modificaciones psicológicas. En la etapa de la niñez, la representación de los padres, están incorporados como proveedores y protectores del sujeto (Dolto, 1990), pero con el pasar de los años y por tanto el crecimiento del mismo, cambia la significación e idea que tienen los adolescentes sobre sus adultos de referencia.

Para que el proceso de la adolescencia se desarrolle de manera correcta, es necesario que el sujeto pueda abandonar el estado de niño y todo lo que acarrea, como es la identidad infantil y el cuerpo de niño. Aberastury y Knobel (1971) plantean que estos procesos de cambios se dan a través duelos ya que implican una pérdida y se caracterizan por ser dolorosos y lentos, por lo que es importante respetar los tiempos que necesiten para abandonar una etapa y permitir el inicio de otra. También es importante destacar que si los duelos son elaborados de manera correcta, permitiendo el tiempo suficiente, el adolescente transita menos momentos de depresión y ansiedad (Aberastury y Knobel, 1971). Cuando se den situaciones de crisis y angustia, estos autores proponen la idea de que el sujeto acude a su mundo interno, específicamente a los triunfos y logros que alcanzó durante la niñez, a modo de refugio para tener mayor seguridad y autoestima (Aberastury y Knobel, 1971).

Durante las adolescencias, Aberastury y Knobel (1971) destacan que este "...período fluctúa entre la dependencia y una independencia extrema y solo la madurez le permitirá más tarde aceptar ser independiente dentro de un marco de necesaria independencia" (p.9). Esto es fundamental debido a que las adolescencias son un periodo de contradicciones, donde muchas cosas van cambiando. No es un dato menor, que estas contradicciones o confusiones tienen un peso mayor, ya que los cambios que vive el sujeto son impuestos. Me refiero a que no es una decisión que tome el sujeto, entrar en la adolescencia, sino que es algo que lo atraviesa desde distintos ámbitos.

Duelos y brecha generacional

La transición de los adolescentes, distanciándose del núcleo familiar y buscando ese nuevo espacio seguro fuera del hogar, como “los grupos de pares o grupos de referencia” también generan nuevas sensaciones tanto en los adultos como en los adolescentes. Vale recordar que hasta el momento de la niñez, la madre representaba la seguridad necesaria para el infante.

Con respecto al comportamiento que empieza a modificarse por parte del adolescente, Aberastury y Knobel (1971) plantean que hay una mayor desconfianza hacia sus padres como respuesta a la incompreensión sobre sus nuevas costumbres. A su vez los adultos de referencia tienen que encargarse de poner nuevos límites a sus adolescentes, para que puedan encontrar el equilibrio entre la madurez y el estado de niñez que abandonan. Esto es claramente visible con respecto a las responsabilidades que tienen los adolescentes, donde hay ciertas situaciones a las que son muy grandes y otras situaciones a las que aun son muy chicos.

También vale mencionar con respecto a los límites, que en el mundo tecnológico con el uso excesivo del celular, puede llegar a ser problemático, alcanzando casos de adicción. Los límites en el uso de los celulares, es algo que planteamos como crítica pero no solo en las adolescencias, sino que también sucede con los adultos. Roberto Balaguer (2017) propone que los padres tienen miedo a poner límites excesivos, por lo que muchas veces prefieren no hacerlo (p. 11).

Así como el adolescente tiene que transitar los duelos ante la pérdida del cuerpo infantil y la identidad de niño, los padres también enfrentan los duelos de perder a esos hijos dependientes con los que viven. Como resultado, se sienten abandonados, ya no son útiles para otras personas, es una forma de mostrar el paso del tiempo y envejecimiento, y se empieza a dar la brecha generacional en cuanto nuevos enfrentamientos. Esto tiene que ver con que los padres no entienden los cambios que tiene el adolescente en cuanto a la dependencia/independencia. Algo que incide en la brecha generacional es que los adolescente ya no ubican a los padres como lugar de referencia en cuanto al conocimiento y consultas, sino que incluso son cuestionados y juzgados, siendo la rebeldía, una nueva característica de la identidad adolescente (Aberastury y Knobel, 1971). Como respuesta a estas críticas, se refuerza con autoridad por parte de los padres, donde no hay tanta flexibilidad a las nuevas expresiones del adolescente. Es necesario que los padres busquen el equilibrio entre situaciones donde brindar libertad y otras donde poner límites (Dolto, 1990). Los padres deberán hacer el proceso propio, y reconocer que ya no ocupan el rol de

padre de niño o niña que depende de su figura, para tomar el nuevo lugar de padre de un joven en proceso a ser adulto (Dolto 1990)

A su vez, algo que actualmente intercede es remarcar esta brecha generacional en el acceso a la tecnología, siendo cada vez más avanzada y desarrollada, a la que los jóvenes tienen un acceso mayor al que tienen los adultos. Esto se hace notorio en algunas aplicaciones de redes sociales o las mismas plataformas de *streaming* ya que directamente son pensadas para los más jóvenes.

Construcción de identidad y personalidad

Las adolescencias tienen como una de sus funciones el desarrollo de la personalidad y también de la identidad. Esta se va a producir en base a los cambios que vive el sujeto, cómo los incorpora y la imagen que vaya desarrollando sobre el yo infantil que deja atrás, en conjunto al yo adulto que se aproxima. En este proceso el sujeto tiene que poder aceptarse, quererse y entenderse a sí mismo en el momento de la transición que vive y donde ya no es lo que era. Las adolescencias tienen una característica que plantean Aberastury y Knobel (1971), y es que se viven los cambios de una manera muy intensa, con cambios de ánimo muy rápidos. En esta misma línea, tenemos que pensarla como una etapa de conflictos donde reina el desequilibrio, debido a los cambios constantes tanto de conductas, humor, formas de pensar, etc (Aberastury y Knobel, 1971).

El adolescente inicia el proceso de diferenciación, para mostrarse a la sociedad como una persona distinta. Esto lo hará tomando aspectos y valores de otros sujetos fuera de la familia, para incorporarlos como propios (Dolto 1990). Los procesos de proyección, identificación, entre otros, son algunos procesos fundamentales para el desarrollo de la personalidad, tal como lo plantean Aberastury y Knobel (1971). Estos procesos son imprescindibles para que el sujeto pueda ir afianzando los distintos aspectos de la identidad que incorpora.

Podemos pensar el concepto de identidad como lo define Pérez Reséndiz et al. (2024) "... un procesos relacional y dinámico, permeada y modificada por los contextos, los procesos históricos de la persona y las vivencias grupales tanto como individuales" (p. 46). Por tanto se puede entender que la identidad se va modificando a lo largo de la vida del sujeto y se va complejizando a medida que enriqueciendo en conjunto con el crecimiento que tenga el adolescente.

Es fundamental reconocer que los sujetos durante la etapa de la niñez adquieren las primeras normas y modelos de comportamiento que son socialmente esperables y aceptadas, enseñadas por la familia. Los adultos de referencia tienen que poner ciertos límites al adolescente, donde serán claves para que pueda delimitar su mundo real. El

sujeto que va incorporando los conceptos e ideas sociales, busca la forma de tolerar esta presión social de lo que se espera que sea y lo hace con sus pares, que viven las mismas exigencias.

El contexto familiar es de gran importancia debido a que es el primer acercamiento social que tienen las personas y es el que de alguna manera nos brindará más o menos herramientas que serán utilizadas a futuro. A su vez, en esta misma línea, es fundamental aclarar que durante la niñez, la familia tiene influencia directa en la constitución psíquica del sujeto, ya que serán nuestros referentes a considerar.

Durante las adolescencias, los sujetos se distanciarán del círculo familiar en búsqueda de mayor contacto social con pares. Se dará una expansión social y tal como lo proponen Aberastury y Knobel (1971) hay una identificación masiva que se da por parte del joven, en paralelo que se realiza un distanciamiento del grupo familiar. Más adelante expondremos cómo se realiza esta expansión social y de qué manera el sujeto es atraído a los vínculos con los pares.

Las adolescencias como etapa vital, está fundamentalmente orientada por la indagación de una nueva identidad. Esto va desde el abandono de la identidad de niño y la búsqueda de una identidad nueva, seleccionando personas y aspectos que uno quiere, a la vez que se descarta los que no. Por tanto, se puede entender que durante todo este proceso van a convivir aspectos de ambas identidades en la misma persona, lo que se manifiesta en las conductas. Banchemo (2014) propone que la construcción de la identidad es tanto individual como social y que el relacionamiento que se genera con la sociedad es de carácter dinámico porque esta última muta constantemente. Esta construcción de identidad, según Banchemo (2014) tendrá distintas posibilidades ya que pone en juego distintas identidades dependiendo de la circunstancia, porque no es el mismo sujeto en una clase, que en un cumpleaños familiar.

Con respecto al comportamiento característico de las adolescencias, se puede observar en ciertas situaciones algunas conductas más adultas, demostrando mayor madurez, mientras que para otras, se manifiesta de manera más infantil. Relacionado con esto, traemos lo que plantean Aberastury y Knobel (1971), al comentar la existencia de discriminaciones temporales por parte de los jóvenes. Con esto me refiero a que por momentos habla de su pasado en referencia a "cuando era chico", y alude a su futuro con frases referidas a "cuando sea grande" (Aberastury y Knobel, 1971).

El adolescente tiene que hacer el proceso de incorporar algunos aspectos, abandonar otros, a la vez que vive su vida (Aberastury y Knobel (1971). Esto acarrea un temor fundamental y es el de no llegar a conformar una identidad definida, lo que puede resultar en un

sentimiento de no ser nada. Pensando un poco en las necesidades de las adolescencias, donde la esfera social es algo fundamental, el temor o la angustia de no ser nada, de no ser reconocido, o de ser ignorado, es algo que puede llegar a patologizar el proceso de desarrollo.

A modo de distinción, pensamos la personalidad como algo que distingue a los sujetos y una forma muy clara de expresar esto es lo que proponen Murray y Schneider "La personalidad es eso donde todo hombre tiene algo común con el resto y a su vez, todos tienen algo único" (Murray y Schneider (1965) en Villaverde, 2015, p.13).

Coincido con Aberastury y Knobel (1971) cuando plantean que la identidad es un continuum. Con esto se propone pensar a la identidad no como una capacidad única de un momento, sino que es algo que nos acompaña toda la vida y sufre distintas modificaciones. Esta sensación de continuidad es fundamental para que el sujeto no sienta un corte en su vida y pueda permanecer de la mejor manera posible. En estrecha relación con esto, podemos hablar de la idea de crisis, siendo un concepto clave dentro del proceso. Como mencioné anteriormente, las adolescencias son conocidas como un momento de crisis debido a todos los cambios y los momentos en los que se quiebra el equilibrio que tiene el sujeto, dando paso a un nuevo estado. La forma con la que el sujeto atraviesa estos momentos de crisis, utilizando todos los recursos que tiene a disposición, tanto internos como externos, determinarán qué tan sano seguirá constituyéndose ese psiquismo (Amorin, 2010) y también permitirá al sujeto vivenciar menos situaciones de angustia y ansiedad. Me parece importante aclarar que las adolescencias no son una etapa negativa o de disconformidades, ya que al superar estas crisis y cambios, permitirán tal como lo dice Amorin (2010) poder llegar a un nuevo estado de equilibrio, lo que resultará en un sujeto con mayores fortalezas. Esto en paralelo a nuevas victorias que adquiere el joven debido a la madurez, como es tener mayor capacidad de decisión o libertades, son triunfos que aligeran los momentos de desagrado.

Aberastury y Knobel (1971) destacan el comportamiento defensivo para poder lidiar con angustias y acceder a una seguridad extra en conjunto a la estima personal, siendo muy necesarias para el proceso.

Cuando se complete el proceso en el que se determina la personalidad del adolescente, se da el ingreso al mundo adulto (Aberastury y Knobel, 1971). Vale aclarar que las personas al llegar a la adultez, van a seguir modificando su identidad pero lo que sucede durante las adolescencias, es la construcción de ciertos cimientos.

Una parte fundamental para el desarrollo de la identidad, como ya lo mencionamos anteriormente, son los grupos de pares que tal como lo propone Dolto (1990), cumplirán el rol de reforzar las vivencias, de aconsejar ante situaciones y también serán los encargados de integrar los sujetos a la sociedad desde un nuevo lugar, compartiendo un sentimiento de integración y comprensión durante el desarrollo vital. Así como dicen Aberastury y Knobel (1971), el grupo de pares empieza a ser el lugar de resguardo, de entendimiento, de compartir los sentimientos y en cierta manera la oposición a los padres, porque no representan ninguna limitación, como si estos últimos. También el grupo facilita la exposición de identidades distintas a las del núcleo familiar.

Micaela Oribe (2016) dice que los grupos de pares permitirán establecer la construcción de ideales, generar nuevas formas de vincularse y regularán la imagen de sí mismo que tiene el sujeto.

A su vez, los adolescentes buscan en sus pares la aprobación a las actitudes y nuevas formas de entender esta nueva vida que se les impuso. El grupo le ayudará al sujeto a sentirse más seguro y acompañado por gente que comparte la misma etapa. Weissmann (2005) dice que los grupos de pares son el contexto adecuado para expresar rivalidad, celos y otras sensaciones debido a que se comparten modelos identificatorios y contención emocional.

El adolescente muchas veces recurre al grupo, debido a la confianza que tiene, para pedir consejos o recomendaciones ya sean de estética, de amor, de moda, entre otras, ya que la opinión del grupo es muy importante. Esto muchas veces puede ser contraproducente, porque se puede recibir algún consejo que no se quiere escuchar, afectando la autopercepción y el autoestima.

Para entender un poco sobre los grupos de pares o grupos de referencia, se puede acudir a lo que expone Amorin (2010) cuando propone pensarlos como dispositivos sociales que van a darle soporte al sujeto para vivir las situaciones y experiencias subjetivas que va a generar (p. 71). En esta misma línea, podemos acudir a lo que expone Patricia Weissmann (2005) cuando plantea que los pares tienen una función clave debido a que van a brindarle al sujeto las pautas y normas sociales que anteriormente brindaba la familia en la infancia.

Dolto (1990) desarrolla que el adolescente, una vez ingresado en un grupo, tiene que buscar el equilibrio entre formar parte del mismo con aspectos en común pero también, diferenciarse y dar lugar a su singularidad para poder seguir su desarrollo. Si vemos los tres aportes que nos brindan los autores, son todas ideas que pueden ser aplicables a los vínculos que se desarrollan de manera virtual, incluso también se los puede pensar en referencia a la idea de comunidad virtual que desarrollaremos más adelante.

Por otra parte, Dolto (1990) dice que los adolescentes construyen una representación de sí mismos, en base a la información que reciben por parte de sus amigos, compañeros, entre otros, sobre distintos aspectos de la personalidad. Estos comentarios, serán recibidos y valorados, intercediendo en la autopercepción. Dantas (2015) plantea que la autopercepción es en gran parte determinada por el encuentro del sujeto con los otros y las respectivas valoraciones que tiene el sujeto sobre esos encuentros. Esto va a tener una incidencia plena en lo que es la autoestima, que también tiene una gran variabilidad en la etapa vital. Somos seres sociales que dependen del encuentro con los otros para poder generar vínculos y por tanto, desarrollar el autoconcepto y la subjetividad. Esta subjetividad es determinada por el contexto en el que vive y se desarrolla cada individuo. Por lo tanto, se podría plantear que el entorno social pasa a ser un espacio de prioridad al cual se le dedica más tiempo durante el periodo de las adolescencias.

Relacionamiento y vínculos contemporáneos

Para definir el concepto de vínculo, vamos a traer a Enrique Pichon Riviere (2000), cuando dice que el vínculo es “La estructura compleja que incluye un sujeto, un obstáculo, su mutua interrelación con procesos de comunicación y aprendizaje “ (p.67).

El autor propone que el sujeto demuestra el grado de salud-enfermedad que tiene a través de los vínculos, ya que para que estos se generen, el individuo pone en juego sus recursos internos (Pichon Riviere (2000).

También quiero destacar lo que Pichon Riviere (2000) dice sobre los vínculos y el carácter histórico que tiene, cuando los denomina como “siempre sociales”(p.23), argumentando que se repiten a lo largo de la historia, pero con tiempos y lugares determinados. Esto refiere a que se reiteran y se reproducen vínculos que tuvimos los seres humanos a lo largo de la historia.

Pensando un poco en el proceso de socialización, así como lo define Amarin (2010), hay un potencial social, que durante este proceso se desarrollará, para alcanzar como resultado un ser social. En este proceso, se da un entrecruzamiento entre aspectos individuales (donde se desarrolla la identidad psíquica) y aspectos sociales (desarrollo de un ser social y de la identidad colectiva).

En esta misma línea acudimos a Tabak De Bianchedi et al. (1999) que plantean que somos seres socio históricos gracias al potencial social que desarrollamos con el pasar de los años. También los autores plantean que el sujeto está determinado con ciertos aspectos desde antes del nacimiento y luego con el crecimiento que realizamos, transitamos distintas instituciones que ayudaran a desarrollar ese potencial inicial (Tabak De Bianchedi et al., 1999).

Otro autor que habla sobre el concepto de considerarnos como seres sociales es Isidoro Berenstein (2004) y propone que tenemos un proceso de identificación y otro de imposición (p.31). El primero es algo que surge del sujeto hacia los otros y el segundo proceso se desarrolla de manera inversa, lo que demuestra que nos incide directamente lo que nos rodea.

Para pensar cómo se constituyen los vínculos, tenemos que considerar que se ponen en juego aspectos intrasubjetivos e intersubjetivos. Esto significa que ponemos en juego aspectos internos que son propios y son definidos con las vivencias personales y las interpretaciones de esas vivencias, pero también están los aspectos que nos hacen sociales y que son comunes a todos. Un concepto que nos puede ayudar a entender esto es el de intersubjetividad, que Dantas (2015) lo propone como el espacio intrapsíquico de un sujeto que inciden en los otros individuos, demostrando un dinamismo constante. Es decir, que son conceptos compartidos, marcados con eventos de distintas personas pero con una gran participación individual debido a la subjetivación propia. Este espacio intersubjetivo, ya no sería algo fundado en el encuentro corporal, sino que podemos pensar un espacio virtual o no corporal (Dantas, 2015).

A continuación vamos a aclarar una diferenciación que existe entre el concepto de interacción y el de vínculo y lo voy a hacer tomando las definiciones que propone Dantas (2015); se entenderá la interacción como acción entre dos o más sujetos con base comunicacional mientras que por vínculo se necesita la existencia de dos cuerpos y una intersubjetividad que los hace interactuar en ambos sentidos. Los vínculos entendidos bajo esta definición, nos permite pensar la posibilidad de que se están virtualizando. Esto lo podemos razonar bajo lo que proponen Mendez, Paz y Mier (2023) cuando hablan de que los medios de comunicación como son los *streams*, permiten que se trascienda lo corporal a través de las interacciones digitales, dando lugar a una nueva forma de experiencia digital.

Era digital: aplicaciones y redes sociales

La modernidad líquida y la sociedad del enjambre

Para poder entender el mundo tecnológico en el que vivimos es importante hacer un recorrido que nos permita entender cómo llegamos a ser la sociedad que somos. Zygmunt Bauman en su publicación del año 2003, nos propone pensar un cambio de paradigma que vive el mundo, denominada “modernidad líquida”. Esta metáfora nos lleva a pensar que hay muchas cuestiones que estaban establecidas, con cierta rigidez, que ya no son tal, sino que vivimos en un mundo más fluido. Esta fluidez, se puede relacionar con lo que propone Byung Chul Han (2015) cuando dice que la sociedad actual se ve guiada por lo pulcro y lo liso.

Abandonar ciertas convicciones y ciertos pensamientos, que naturalizamos como algo ya preestablecido, nos permite en un acto de superación, hacer espacio para otros pensamientos y formas de ver la vida, que pueden ser “mejores sólidos” (Bauman, 2003). Esta propuesta del autor nos lleva a cuestionarnos distintos ámbitos de la vida humana, como es la política, la economía, entre otros. Un claro ejemplo que podemos considerar es el ámbito cultural que se ve determinado por los distintos modos de subjetivación, que a su vez son determinados por el contexto de época que vivimos (Tabak De Bianchedi et al., 1999).

Es importante hablar sobre cómo se regula y se maneja el poder en estas sociedades. Pasando por el biopoder propuesto por Foucault, donde la regulación estaba dada por un soberano, Byung Chul Han (2014) propone que existe una nueva forma y es la de el “psicopoder”. Una gran limitación que tenía el biopoder es lo que Han (2014) dice sobre de que el soberano no podía llegar a controlar cuestiones del psiquismo de los sujetos. El psicopoder se ve beneficiado por la vigilancia digital, accediendo a patrones de conducta y controlando los distintos pensamientos. El resultado es que ya no se necesita a alguien para que vigile al resto de las personas, sino que cada uno se vigila a sí mismo y deja registrado todos sus pasos.

Tal como propone Han (2014) “La psicopolítica digital se apodera de la conducta social de las masas, pues echa la zarpa en su lógica inconsciente”(p. 81).

Otra de las características que propone Bauman (2003) es que la sociedad actual se caracteriza por ser más individualista, en el sentido de que se prioriza solamente el bienestar propio, dejando de lado lo colectivo. La preocupación personal, demuestra una pérdida de acción colectiva, ya que no hay interés ni inquietud en lo que le pueda suceder a

otras personas. En esta misma línea, la disminución de las actividades colectivas y el surgimiento de las ideas de clases, generaron que procesos como la autodeterminación tengan mayor impacto en las personas (Bauman, 2003). Hay menos líderes a los que seguir y a su vez con la aparición de la tecnología, donde los me gustas determinan el valor de las personas, hacen que mayor cantidad de personas sean famosas, pero funcionan como ejemplos, no como líderes. Han (2014) dice que hay una tendencia de llevar lo privado hacia lo público, donde ya no hay lugar para lo íntimo. Esto está promovido por las redes sociales donde los sujetos pueden a través del anonimato, ser populares (Han, 2014).

También vale aclarar que esta modernidad líquida, se vio beneficiada en la comunicación de manera digital por ausentar el cuerpo de los lugares. Se puede entablar contactos desde cualquier punto del mundo, sin necesidad de exponer el cuerpo y a una velocidad mayor de la que se haría con la presencia corporal. El cuerpo representa la lentitud y por tanto obstaculiza la velocidad, algo que es muy valorado hoy día. Tal como propone Han (2014) se da la pérdida de lo corporal pero a su vez, aparece un nuevo aporte en la comunicación que son aspectos táctiles. La comunicación digital nos hace evitar el contacto con personas reales.

La aparición de las clases sociales pautaron la necesidad de autoafirmarse para poder reconocerse como parte de alguna categoría, adoptando el comportamiento y deseos similares entre los integrantes (Bauman, 2003). Este autor también plantea que con la incorporación de las clases sociales se generalizó un temor a los espacios públicos que son transitados por “nómadas peligrosos” (Bauman, 2003). Con este término alude a aquellas personas que hacen de las calles, su lugar para transgredir la ley, resultando en el pedido de más seguridad y regulación de los lugares públicos, que son conocidos por la libertad que permiten. Se puede hacer la lectura de que muchas personas en esta línea, pueden aprovechar las distintas herramientas tecnológicas para no salir, quedarse en la comodidad de su hogar y por tanto no exponerse a posibles situaciones peligrosas.

Si pensamos sobre las sociedades y los pensamientos que la orientaban anteriormente, podemos recuperar la idea que propone Bauman (2003) sobre el sistema de producción Ford (p. 32). El sistema pautaba acciones en cadena, donde cada eslabón, tenía que cumplir con su responsabilidad, sin detenernos a pensar en lo que seguía, ya que iba a ser responsabilidad de otra persona.

Un problema que tiene el individualismo en conjunto con las tecnologías característicos de esta modernidad líquida como lo plantea Bauman (2003), es que al darse tantos fenómenos de individualización, autodeterminación, entre otros, donde todos caen sobre nuestros

hombros, se dan varios momentos donde aparecen sensaciones de autodesprecio o autorechazo.

Bauman (2003) también propone que esta sociedad se ve caracterizada por una “mayor libertad”. Las comillas representan el cuestionamiento que hace el autor, al cual adhiero, en que no hay mayor libertad, sino que hay una sensación de mayor libertad. Las personas hoy en día tienen mayor cantidad de posibilidades a elegir, pero eso está totalmente restringido a la cantidad de recursos que posea. El autor también plantea que con respecto al deseo, sucede que lo que nos genera gratificación, lo disfrutamos poco, porque dura poco tiempo pero también porque una vez que lo alcanzamos, ya tenemos otro objetivo fijado y así constantemente (Bauman 2003).

Un gran distintivo de esta época es el hecho de la tecnología, donde el ciberespacio no reconoce límites temporales ni espaciales, siempre estamos conectados, donde siempre tiene que estar todo en movimiento (Bauman, 2003). Esto es particularmente importante en las adolescencias, ya que como lo plantea Roberto Balaguer (2017), hay jóvenes que solamente vivieron en este contexto de hiperconexión, donde están acostumbrados a navegar en varias pestañas a la vez, dividiendo la atención cada vez a más cosas.

Se reconoce gran valor en lo efímero, las cosas son de uso descartable. Este valor de lo efímero, está en consonancia con lo que propone Han (2014) cuando dice que se prioriza todo lo que está a corto plazo. Esto es observable en las redes sociales y distintas aplicaciones, donde hay tantas fotos para ver, tanta información para reaccionar, que se valora las respuestas instantáneas, como son los emojis y me gusta. Continuando con este pensamiento podemos traer a Balaguer (2017) que plantea la idea de que en la sociedad en la que vivimos hay una “bulimia de información” debido a la cantidad de información que consumimos sin poder filtrar ya que funciona como un bombardeo (p.20). Esto acarrea una conexión permanente que desarrollaremos más adelante. El mundo virtual funciona como un bombardeo de estímulos, donde nos obliga a cambiar la atención de forma constante, y todo desaparece rápido. Por esto mismo es que Zygmunt Bauman en Clarín (2014), destaca que las generaciones que utilizan la tecnología durante más tiempo, tienen deteriorada la escucha y por tanto la comunicación.

Otra crítica que realiza Bauman (2003) es que en la época actual, hay carencia de pensamiento profundo, causado por la búsqueda y preferencia de lo instantáneo y fugaz. Existe una tendencia por parte de los sujetos a seguir a las masas y dejarse influenciar más por otros, que crear sus propias ideas. Cuando hablamos de seguir las masas, no es desde la acción conjunta, sino desde la búsqueda de ejemplos en otras personas sobre situaciones similares a las que vive el sujeto. Esto puede ser causado en parte por el bombardeo informativo que se da a través de las redes sociales. Pensando en los sujetos y

estas formas de comportamiento, se puede esperar menos pensamiento crítico ya que no nos tomamos el tiempo de detenernos a reflexionar sobre lo que hacemos con nuestro tiempo.

Byung Chul Han (2014) propone un concepto que me parece muy adecuado para pensar el contexto actual y es la idea del “enjambre digital” (p.17). Cada persona que está en el ciberespacio, comparten solamente el lugar pero cada uno está enfocado en su propia tarea y en su propio deseo, actuando de manera anónima (Han 2014). Los integrantes del enjambre, siguen su propio camino, orientado por sus propios intereses. Si bien el autor propone que no se genera un nosotros, es algo que podemos poner en duda con la idea de comunidad virtual, donde el sentimiento de pertenencia hace que se genere un nosotros, pero este concepto lo explicaremos más adelante.

Sobre la comunicación Han (2015) dice que se da de una manera fluida y pulimentada, donde la mayoría de veces se intercambian aspectos positivos con la finalidad de no enlentecer ni obstaculizar la comunicación fluida de la época (p.4). Voy a tomarme la libertad de aclarar que esto no es algo con lo que estoy de acuerdo, ya que en el ciberespacio existe una gran problemática que son los cyberbullying. Hay muchos comentarios, reacciones, incluso se hacen memes con la finalidad de burlar ciertas personas o publicaciones, que se exponen con la finalidad de tener repercusión en el mundo virtual.

Si tuviésemos que elegir una superestrella de la época, que se destaque por encima de todas las personas, considero que sería apropiado darle ese lugar a los celulares. Ese aparato, que inicialmente fue pensado para poder “movilizar” la comunicación, que hasta el momento estaba situada y fijada en lugares con conexión de cables, hoy en día moviliza a la persona por completo a cualquier lugar del mundo en cuestión de milésimas de segundos. Es posible observar personas con mayor o menor necesidad de tener el aparato en la mano, pero en los lugares que son “de tránsito” como autobuses, aeropuertos, entre otros, donde somos absorbidos por la masa uniforme que solamente se mueve, es algo que se puede ver casi en el total de las personas. Como lo plantea Balaguer (2017), los celulares nos permiten salir de ese anonimato que tenemos, para poder ser alguien en las redes, ya sea viendo contenido, interactuando o simplemente deslizando en las aplicaciones. Roberto Balaguer (2017) propone que la hiperconexión que se da por los jóvenes, es debido a que acceden al celular cada vez más temprano en sus vidas.

Pensando un poco en lo corpóreo que se pierde a través de las comunicaciones digitales, podemos acudir a lo que propone Pierre Lévy (1999) cuando dice que los celulares dividen al ser humano en un cuerpo tangible y un cuerpo sonoro que se traslada (p.20).

Nuevos canales de comunicación y la vinculación fugaz

Sara Malo Cerrato y Cristina Figuer Ramirez (2010) traen a McLuhan (1996) debido a que sobre los años 60, propuso la idea de que los medios de comunicación iban a modificar las formas en las que se dan las relaciones interpersonales tanto a nivel macrosocial como microsocioal.

Sofía Gesto (2023) propone que nuestro autoconcepto ya no se construye únicamente por la mirada del otro y la presencia de uno, sino que también tenemos que considerar la participación de la redes, publicaciones que hacemos y las respuestas que tienen, entre otras cosas. Con esta idea, lo que intento demostrar es que pensar la creación de los autoconceptos como algo que se da solamente en el encuentro corporal, es una visión reduccionista para los tiempos tecnológicos que corren. Para introducir el tema de las tecnologías pero puntualmente lo que refiere a la comunicación, voy a citar a Agustina Regueiro (2015) que define a las tecnologías de la información (TICS) “como aquellas herramientas y programas que administran, transmiten y comparten la información mediante diversos aparatos tecnológicos” (p.22). Dentro de esta definición, podemos encontrar distintas herramientas, aplicaciones y dispositivos, donde cada uno tiene su función y su particularidad, sin embargo todas tienen en común que son agentes socializadores fundamentales de estos últimos años. Por tanto se puede pensar que las tics, ya son parte de nuestra realidad cotidiana y de cierta forma nos permiten especificar un poco más el contexto en el que vivimos.

El relacionamiento que tiene el sujeto con sus pares en las distintas instituciones que transita, no son las mismas que se daban algunos años atrás. Esto lo explica Villaverde (2015. p.12) cuando dice “Así como cambian los vínculos, también cambian las formas de comunicación, pero manteniendo el mismo objetivo que se tenía de forma tradicional”. La tecnología propuso nuevas formas de interactuar y por tanto, nuevas formas de vincularnos con el mundo y lo que nos rodea. Dentro de las tecnologías novedosas que modifican la interacción, tenemos que destacar el papel importante que tienen las redes sociales. Estas aplicaciones le permiten a las personas poder mantener una interacción continua y fluida en cuanto al ida y vuelta que proponen, beneficiadas por la atemporalidad; las conversaciones quedan visibles y las personas pueden responder cuando tengan tiempo. Balaguer (2017) dice sobre los procesos que se dan en internet “... pensar a internet y las redes sociales

virtuales que la componen como un nuevo espacio social con sus propios rituales y formas de expresar la personalidad.” (p. 60)

Las redes sociales, además de mantener la interacción con las personas que conocemos, también tienen función en cuanto a la posibilidad de realizar nuevas interacciones. Esto se puede apreciar en las plataformas de *streaming* donde se puede reunir personas que solamente tengan en común el interés en algún tipo de contenido y a través de la interacción en el chat, puedan iniciar una interacción.

Berenstein (2004) propone que cuando empezamos a entablar un vínculo con alguien que no conocemos hasta el momento, lo novedoso que se pone en juego es el punto de partida para esa nueva relación. Se da una modificación de la representación que tenemos de esa persona y a medida que nos seguimos relacionando, seguirá cambiando, manteniendo o no el vínculo con la persona.

Es importante destacar que para los seres humanos, todo lo novedoso genera una atracción particular y es en parte la lógica que rige en las distintas aplicaciones de la tecnología. Por este motivo es que existe el bombardeo de información digital, para que a medida que vayamos deslizando, siempre encontramos algo nuevo.

Hay una nueva forma en la que se concibe el espacio tiempo, caracterizada por los nuevos medios de comunicación y el internet (Banchero 2014). Esto coincide con la instantaneidad que buscan las personas y la posibilidad de conectarse a distintas aplicaciones a la vez. Incluso también podemos hablar que existe una simultaneidad en cuanto a las conexiones que podemos tener. Banchero (2014) dice “ Esta instantaneidad mencionada se relaciona a lo efímero, con lo fugaz, con lo volátil de esta sociedad. Y por supuesto, que afecta a todo el entramado social y plantea nuevas identidades” (p.17).

Las formas de comunicación que utilizan las nuevas generaciones son reconocidas por ser más fugaces, instantáneas y desinhibidas, donde se dice lo que se piensa y no se espera la respuesta. Si bien estas interacciones son más fugaces, no podemos pensar que no tienen ningún tipo de afecto ni repercusión en el autoestima de los implicados. A su vez Banchero (2014) plantea que los adolescentes generan vínculos mucho más fuertes que los que generaban anteriormente, pero esta vez son de manera virtual, a través de chats, redes sociales, las plataformas de *streaming*, entre otras.

Gardner & Davies (2014) proponen la idea de que los adolescentes no utilizan la comunicación comúnmente llamada como “online” para sustituir la comunicación que se da de manera presencial, sino que funciona como una extensión donde la prolonga en el tiempo. Lo que buscamos considerar con esta idea, es que los adolescentes pueden utilizar las distintas aplicaciones para continuar vínculos ya existentes a la vez que pueden generarse otras interacciones nuevas. Tenemos que considerar la gran variedad de

actividades no solo curriculares, como lo son espacios de deportes, de música, de arte, entre otros, que forman parte de la vida de los adolescentes y que son lugares de socialización al igual que lo que sucede con las plataformas de *streaming* durante estos últimos años.

Ser es estar conectado

Florencia Otero (2019) cita a Morduchowicz (2011) cuando dice “Para la mayoría de los jóvenes, los medios de comunicación e internet son lugares desde los cuales se le da sentido a su identidad” (p. 23). Esto tiene coherencia con lo planteado anteriormente ya que propone la extensión de la comunicación, reafirmando la interacción y los vínculos. Incluso entender las interacciones como forma de relacionarse entre usuarios, nos permite deducir que hay nuevas formas de interacción, y por tanto nuevas formas de presencialidad (Dantas 2015). Esto lo planteamos porque en la adolescencia, un gran temor es el de la exclusión o no pertenencia a las distintas prácticas o ámbitos de la vida social.

Estos vínculos virtuales se caracterizan también porque hay una pérdida de la espontaneidad de los sentimientos, como lo plantea Dantas (2015). Las personas escriben y no se expone lo que se siente, quedando simplemente palabras o como máximo una simulación de la sensación. Esto tiene cierta lógica, porque ya no se interactúa con una cara, sino con una pantalla que hace de intermediario, perdiéndose los gestos, entonaciones, expresiones, entre otras cosas. Esta intensidad, se ve reflejada en lo que Dantas (2015) propone cuando dice que si los adolescentes no se conectan, sienten una especie de exclusión, pero si están de manera online, se genera ansiedad por bombardeo de estímulos. Esta sensación de exclusión por no estar conectado, es muy fuerte debido a que vivimos un momento donde la presencia del otro es fundamental y más en la virtualidad. Luciano Floridi (2015) propone utilizar el término “onlife” para demostrar la realidad actual y su hiperconectividad, donde ya no tiene sentido diferenciar entre un estado conexión y otro de desconexión. Vivimos en un momento donde todo y todos estamos conectados.

También se puede tomar en cuenta lo que plantea Dantas (2015) al traer a Winocur (2009) cuando destaca que la tecnología se encuentra a disposición para aliviar cualquier sufrimiento que viva la persona en su vida de manera veloz. Podemos observar una cierta ironía en el hecho de que los adolescentes pasan más tiempo encerrados en sus hogares para poder extender el contacto con el afuera pero desde una forma virtual.

Se puede destacar que existe una tendencia de que no hay que exponer el cuerpo, donde no solo sucede con los adolescentes y los medios de comunicación, sino también con las aplicaciones de pedidos por ejemplo. Los encuentros virtuales, brindan gran comodidad al poder ser manejados desde el hogar, a través de un celular y también representan una mayor seguridad para el sujeto ya que no tiene que exponerse corporalmente a situaciones que pueden llegar a ser desagradables. Vale recordar tal como lo propone Balaguer (2017), que los celulares permiten trascender los límites físicos para poder realizar la comunicación.

Interactuar de manera digital o virtual a través de un dispositivo, nos permite estar a un botón de escapar de circunstancias de desagrado o situaciones que no queremos atravesar. La tecnología también le permite a los adolescentes escapar del código adulto que se empieza a acercar a través de distintas responsabilidades que se le empiezan a asignar (Balaguer, 2017).

De igual manera, es importante destacar que para la construcción del espacio intersubjetivo, se necesita la mirada del otro, y por tanto la puesta en escena que hace, lo que en las interacciones virtuales nos deja un debe. Dantas (2015) propone que la mirada del otro nos reconoce como sujetos humanos en un espacio tiempo particular y pone en juego muchos deseos y fantasías. También hay que hacer mención al uso de los celulares por parte de los adolescentes, y es que generan una especie de barrera protectora a prueba de los adultos con el objetivo de poder proteger su independencia e identidad (Dantas, 2015). Esto es trasladable a los *streams*, donde incluso uno puede elegir el nombre con el cual identificarse y mostrarse al resto de espectadores, permitiendo al sujeto elegir quien es.

Me parece fundamental la idea que incorpora Villaverde (2015) cuando plantea que internet lleva un proceso de varios años, en donde se convirtió en un simulacro del contacto personal. Por tanto, se puede hablar que la tecnología ya trascendió al ser humano y por tanto las formas de comunicarse e interactuar. Hay nuevas formas de relacionarse y de interactuar en donde una de las grandes ventajas, es que la distancia ya no es una excusa para el contacto.

Las nuevas formas de tecnología que se van desarrollando, proponen nuevas formas de vincularnos y relacionarnos con los individuos y por tanto, nuevas formas de replicar los vínculos afectivos, pero a través de una pantalla. Esto nos permite reconocer y entender que si hay nuevas formas de contacto, también se generan nuevas formas de subjetividad. Es una realidad que si bien los grupos de pares siguen existiendo y son una parte clave de la socialización adolescente, hoy en día se establecen muchos vínculos a través de las redes sociales. Podemos pensar esta misma situación, a través de los *streams* ya que también funciona como medio de encuentro y lugar de sociabilidad.

Una repercusión de estas nuevas formas de entender la comunicación, y que terminan modificando la vida de los sujetos, es que se demuestra una cierta tendencia hacia el individualismo, porque cada uno busca satisfacer su propio deseo de forma inmediata, dejando de lado el interés común.

Dantas (2015) cita una terminología que propone Marck Prensky (2001), llamando “nativos digitales” a los adolescentes y jóvenes que fueron criados con las tecnologías y las nuevas formas de comunicación. En esta línea podemos acudir a lo que propone Balaguer (2017) cuando plantea que los adolescentes acceden cada vez más jóvenes a los celulares de los padres para poder entretenerse. Acá se puede realizar la doble lectura, de que los padres pueden “liberarse” de entretener a los niños y utilizar el tiempo en sí mismo. Balaguer (2017) también comenta que el término de nativos digitales comete el error de naturalizar a los jóvenes como conocedores innatos en el uso de la tecnología. Ellos tienen mayor facilidad para el manejo de los dispositivos, porque están expuestos desde más pequeños pero no es algo que se gesta en el ADN del sujeto.

Hay una cuestión clave y es que para poder entender la forma en la que se relacionan y se vinculan las personas con la tecnología y sobre todo con las nuevas formas de comunicación, es fundamental poder entender cómo los sujetos las incorporan en su vida y de que forman las utilizan. Esto lo planteamos incluso para esta propuesta que llevamos a cabo, donde las plataformas de “*streaming*” son un tipo de aplicación en donde la comunicación tomó una nueva forma. En esta misma línea, Otero (2019) trae a Cantú (2005) para incorporar la idea de la existencia de “comunidades virtuales” como consecuencia de la conexión virtual y la difuminación de los límites que impone la temporalidad y la espacialidad a la hora de los vínculos. Berenstein (2004) plantea que en los vínculos con otros sujetos, los procesos de identificación son particularmente importante para la creación de comunidades porque esas semejanzas que se encuentran, son significantes para la construcción del psiquismo del sujeto. Esto es trasladable a las comunidades virtuales donde el sujeto pone en juego estos procesos de identificación y pertenencia. En esta misma línea, Lévy (1999) dice que los miembros de las comunidades virtuales están unidos por los mismos intereses y tienen los mismos problemas.

Streams

Los “*streams*” o transmisiones en vivo, son las emisiones que se realizan en aplicaciones y sitios web que funcionan como una alternativa de entretenimiento. La dinámica que propone es una persona o grupo que se encarga de transmitir la imagen y el resto de las personas ven esa transmisión pero tienen la posibilidad de participar a través de un chat en vivo. Esta

transmisión de imagen propone distintas alternativas dependiendo del interés del que transmite y también de los espectadores, porque eligen a qué transmisión unirse, pero generalmente, se exponen distintos tipos de juegos. Las personas que visualizan un canal de *streaming*, ganan un especie de puntaje, que pueden cambiar por emoticonos, mensajes destacados, entre otras cosas, dependiendo de como lo gestione el *streamer*.

Las aplicaciones que ofrecen transmisiones en vivo, se organizan en categorías, donde existe una por cada juego y otras alternativas como son actividades al aire libre, cocina, actividad física, entre otras.

Esta herramienta tecnológica, propone como novedad el poder interactuar mientras que se ve un contenido de interés mutuo generalmente. Aquí aclaro que es generalmente porque no siempre sucede de esta manera, debido a que muchas personas siguen a los “*streamers*” más allá de lo que propongan como actividad.

Voy a utilizar la definición que propone Mendez, Paz y Mier (2023) “Twitch es una plataforma de *streaming* o transmisiones en vivo que se lanzó en 2011 y de acuerdo a los datos de Mayo 2023 en la web Twitch Tracker, cuenta con 7 millones de creadores, cien mil canales transmitiendo en vivo y 26 millones de visitas diarias. La plataforma cuenta como un servicio directo e interactivo de contenidos con distintos modelos de suscripción gratuitos y pagos, y tal vez como una red sociodigital donde existen espacios de interacción entre las personas usuarias” (p.4).

Twitch es una de las plataformas digitales interactivas de transmisión en vivo, pero durante estos últimos 4 o 5 años, aparecieron distintas plataformas que proponen el mismo tipo de contenido. Sin embargo, muchas de ellas desaparecieron porque no terminan de generar atracción para las personas. Vale aclarar que Twitch es la primera plataforma desarrollada para visualizar contenido creado por otros usuarios y poder interactuar entre sí. Esto se puede respaldar con los números que ofrece la página web Twitch Tracker (2025) que expone un promedio de espectadores semanales de 2.964.114.

Es válido aclarar que Twitch, al igual que otras plataformas que proponen el mismo tipo de entretenimiento, son de uso gratuito, pero tienen distintas mejoras a las que acceden con suscripciones pagas.

Las aplicaciones de *streaming* en conjunto con otros tipos de aplicaciones, vieron un aumento en su uso a partir de la pandemia Covid-19. Esto lo plantean Mendez, Paz y Mier (2023) cuando proponen que desde el 2019 se observa un aumento en cuanto al consumo de contenido audiovisual por las distintas plataformas. En la época de confinamiento, donde no solo nos distanciamos de nuestros familiares y seres queridos, sino también de todo contacto social más allá de las personas con las que convivimos, los aparatos tecnológicos funcionaron como nexo en las distintas comunidades. La comunicación telefónica, los

programas de televisión, al igual que las aplicaciones de los celulares fueron la posibilidad de acercarnos a la interacción social. Esto se dio, no solo por el alejamiento físico, sino también por la cantidad de tiempo disponible que teníamos en nuestros hogares, sin poder salir. Por este motivo, nos parece importante remarcar el aumento en el uso de aplicaciones dedicadas al ocio (como sucede con las plataformas de *streaming*) durante la pandemia de Covid-19.

Dentro de este mundo digital que formaron los *streams*, donde se reúnen muchísimas personas como ya se mencionó anteriormente, se puede escuchar un término muy recurrente en los distintos grupos de visualizadores e incluso entre los mismos *streamers* que transmite cosas similares, y es el de comunidad. Mendez, Paz y Mier (2023) traen a Tonnies (1947) para pensarla como "... una interacción social basada en la identificación afectiva y la reciprocidad al compartir vínculos: donde la base de esta relación es la voluntad de comunicación que suscita a la acción social" (p.10). La comunidad entonces, implica a un sujeto que se colectiviza a través de procesos identificatorios incorporados que terminan formando una especie de interioridad por esos rasgos comunes y una exterioridad por los sujetos que no los comparten.

Este concepto de comunidad, se refleja en los integrantes a través de la sensación de formar parte de manera activa del grupo, siendo fundamental para el desarrollo de la identidad que hace el sujeto. El sentimiento de pertenencia, de compartir algo con otros espectadores de un mismo canal de *streaming* nos permite entender que lo que sucede de manera virtual, puede reflejarse en nuestra autoestima y nuestra autopercepción, de una manera muy similar a la que sucede con estos mismo procesos, en lugares físicos.

En esta misma línea, podemos entender que el desarrollo de la identidad de los adolescentes, se ve altamente influido por lo que sucede en las plataformas de *streaming* (al igual que en otras aplicaciones) por el carácter colectivo que se puede llegar a conformar, superando los encuentros físicos.

Hay que considerar que las personas en las plataformas de *streaming* pueden generar lazos y vínculos en base a los intereses que comparten con otras personas que miran un mismo canal. Las personas que frecuentan un *stream* en particular, empiezan a compartir ciertas dinámicas que forman parte de esos procesos identificatorios, donde subjetivamente se traducen en una sensación de grupalidad y formar parte.

En relación a esto Mendez, Paz y Mier (2023) plantean "Las comunidades virtuales se están transformando en una nueva forma de relación social en la que todos los colectivos recurren para satisfacer necesidades y sentirse parte del grupo. La comunidad virtual se caracteriza por ser impersonal, el anonimato y la falta de contacto humano" (p. 11) .

Vinculado a esto último, Mendez, Paz y Mier (2003) traen a Howard Rheingold (1997) cuando propone el concepto de “comunidades virtuales” refiriéndose a que son aquellas relaciones que se dan en la web entre distintas personas de manera pública, donde se llegue a generar relaciones personales.

Pensando esto, se puede destacar tres aspectos que son fundamentales para que se puedan desarrollar estas comunidades y son la interacción que se da, el tiempo que dura esa interacción y también el componente afectivo que se genera durante esos momentos. En las plataformas de *streaming*, generalmente se dan estas comunidades entorno a algún juego en particular, al que recurren los usuarios para visualizar, pero en algún punto, se dan comunidades en torno a la persona que transmite el contenido, donde muchas veces el contenido no es de algún juego; como se dan con temáticas como cocina, deportes, o simplemente charlas. Pensando en los tres puntos que son necesarios para el desarrollo de una comunidad, son visibles en los distintos canales de *streaming*, ya que se cumplen los tres aspectos necesarios. La interacción que se da, en conjunto al componente afectivo que se genera, aparecen de manera más frecuente cuando se pasa más tiempo en las transmisiones, llegando a vivenciar el sentimiento de pertenencia, siendo este concepto explicado anteriormente.

Cualquier tipo de comunidad, necesita de la interacción de las personas, pero en este caso que son de manera virtual, la presencia que termina siendo fundamental es la presencia virtual, en lo podemos llamar identidades virtuales. Esta persona que está conectada u online, vive los procesos típicos de las identidades pero de manera digital, por lo que se puede hablar que hay una nueva forma de identificación que es de carácter virtual (Mendez, Paz y Mier, 2003). Las plataformas de *streaming*, permiten que a través del chat, las personas interactúan principalmente sobre lo que se transmite o lo que habla el *streamer*, pero también se dan interacciones y charlas entre los propios espectadores, donde se generan lazos por la recurrencia en esos espacios virtuales.

Las identidades virtuales tienen una característica principal, que termina determinando el comportamiento de los sujetos dentro de las plataformas y me refiero al anonimato que mantienen los usuarios en internet. Muy pocas veces se sabe quién es la persona que está detrás de la otra pantalla, sumado al hecho de que cada uno elige el nombre con el cual se te pueda visualizar, generando comportamientos más desinhibidos y relajados para el tránsito virtual. El anonimato que existe, tiene el riesgo de poder actuar con mayor soltura y poca responsabilidad debido a que no se puede dejar identificación explícita de la persona. A su vez, los adolescentes pueden aprovechar este anonimato para charlar temas incómodos o incluso expresar emociones que quizás no harían cara a cara.

Cuando hablamos de comunicación, la presencia física de un sujeto en un lugar ya no es imprescindible, debido a que se puede llevar a cabo la comunicación en tiempo real, sin la necesidad de compartir el espacio físico en común. Esto anteriormente, con los servicios postales, no tenían la posibilidad de la inmediatez.

Es una realidad que en los *streams* se conjugan dos cosas en simultánea que hacen atractiva la actividad; por un lado la actividad de interés que refiere al contenido de la transmisión pero también en la interacción se genera una sensación de afectividad por la pertenencia en ese grupo

Las plataformas de streaming como las plazas del siglo XXI

Con todo el recorrido ya realizado donde iniciamos con las distintas formas de concebir las adolescencias, reconociendo los cambios y modificaciones fundamentales que se transitan en la etapa y posteriormente hablando de las plataformas de *streaming* como nueva aplicación virtual que permite el intercambio social, nos resta para finalizar el desarrollo, hacer la relación de ambas temáticas y responder la pregunta que nos proponemos en el título; ¿las plataformas de *streaming* son la plaza de los últimos años?.

Antes de plantear la posible respuesta sobre la pregunta que nos reúne, vamos a hablar sobre el espacio que tomamos en consideración en la pregunta.

A lo largo del ensayo se menciona sobre los procesos de socialización, que inician en nuestros hogares con nuestras familias, pero con el pasar de los años, se van a seguir desarrollando en distintos lugares e instituciones. Para formular la pregunta del presente trabajo, tomamos la plaza como lugar de encuentro por distintos motivos que expondremos a continuación. Por un lado, se puede pensar que en la sociedad existe una representación social de la plaza, que es similar en todas las personas. Así como se tomó la imagen de la plaza, se podría haber elegido la de “la esquina del barrio” o la “puerta del liceo” ya que a la mirada del presente trabajo, implica aspectos similares pero no iguales. La plaza ofrece algo extra en comparación a estos lugares mencionados y es la posibilidad de conocer gente desconocida hasta el momento. En esta misma línea, las plazas tienen como otro punto a favor, la posibilidad de acceder, ya que generalmente son lugares donde confluyen distintas calles.

Generalmente se asocia la idea de la plaza a un lugar de recreación, de encuentro, de descanso y es un espacio de libertad que es público para que todos puedan acceder a ellos. Estos lugares muchas veces cuentan con distintos juegos que son atractivos para los más chicos, pero también los más grandes se ven motivados por acudir. Los adolescentes encuentran en estos lugares la posibilidad de encontrarse y reunirse con libertad y sin la

vigilancia de los padres. La recreación también es algo que puede atraer a los adolescentes, ya que el amplio espacio permite hacer distintos tipos de deportes y actividades lúdicas.

Pensando en lo que mencionamos a lo largo del trabajo, las plazas tienen ciertas similitudes con las plataformas de *streaming* en cuanto a los vínculos que se dan en ambos espacios. La limitación de la plaza se ve restringida en que la interacción se ve directamente atravesada por el espacio, siendo necesario que todas las partes en juego, estén compartiendo el mismo lugar. Sin embargo, el ciberespacio es un lugar al que no le importa donde se encuentre la persona físicamente, siempre y cuando haya una red de conexión a internet. Con respecto a la variable tiempo, podemos plantear que en la plaza sucede algo similar a lo que pasa con el espacio, ya que es necesario que se comparta por todas las partes de la interacción. Sin embargo, el mundo virtual hace que se pueda interactuar sin importar el momento temporal, ya que los mensajes quedan registrados a la espera de la respuesta.

Como ya planteamos, durante la adolescencia hay una necesidad de compartir espacios, vivencias, intereses, entre otras cosas, con los sujetos que comparten la misma etapa vital. Esto se hace por necesidad y en búsqueda de protección, ante todas las situaciones ya mencionadas en el apartado dedicado a las adolescencias. Las relaciones y vínculos que se generan inicialmente en las instituciones educativas, se pueden expandir a distintas actividades extracurriculares que compartan los sujetos por el interés propio, como puede ser agrupaciones polífticas, deportivas, musicales, entre otras. Estas actividades, si bien tienen su objetivo particular cada una, son un lugar de socializar, donde se pueden generar nuevos vínculos o mantener vínculos ya establecidos, facilitando la posibilidad de acceder a distintas personalidades fuera de la familia.

Además de estas posibilidades de socializar, los espacios públicos como son las plazas también permiten al sujeto poder acceder a distintas personas, con la posibilidad de desarrollar vínculos con otros seres, ya sean conocidos o no. Los adolescentes que acuden a las plazas con una cierta regularidad, tienen la posibilidad de que se generen contacto con otras personas que acuden en ese mismo día u horario.

Lo que se busca proponer en este trabajo, es remarcar que se puede pensar que los *streams* o transmisiones en vivo, tienen ciertos aspectos y características que son similares a los que poseen la plaza. Propongo pensar que lo que fue la plaza para algunas generaciones, en cuanto a lugar de recreación y de socializar, son las plataformas de *streaming* para otras generaciones.

La mayoría de los adolescentes tienen acceso a un celular, ya sea propio o de sus referentes adultos, que les posibilita un sinnúmero de actividades y aplicaciones como son los juegos, Youtube, aplicaciones de películas y series, entre otras cosas. Como ya se mencionó anteriormente, los *streams* o transmisiones en vivo, que se puede acceder desde distintas plataformas como Twitch, Kick o Youtube, permiten acceder a contenido donde se filtra en base a distintas categorías. Los adolescentes encuentran en estas aplicaciones dos actividades de interés a la vez, ya que pueden visualizar un videojuego que les gusta, mientras charlan con los otros espectadores. Marcando el primer paralelismo posible, sucede que cuando los adolescentes interactúan por primera vez con pares que no conocen, en lugares públicos como las plazas, muchas veces se hace a través de compartir algún juego o actividad. Esto nos permite pensar el primer punto por el cual son comparables las plataformas y las plazas. Se podría pensar que se puede iniciar relaciones o vínculos de manera similar tanto en el plano digital como en lugares con la presencia física.

Recordemos que estar conectados en el ciberespacio, es la forma de ser visible y por tanto reconocido como tal. En las adolescencias esto es particularmente importante para la construcción de identidad como ya mencionamos anteriormente. En esta misma línea podemos recordar lo que propone Balaguer (2017) cuando habla que si bien los dispositivos electrónicos son objetos similares para todas las personas, a través del uso que le damos se le atribuyen distintos significados que pasan a ser personales. Esto lo mencionamos porque para un adolescente es muy doloroso que como penitencia se le quite el celular o incluso cuando se queda sin batería, ya que es una forma de limitar su mundo y desaparecer de cara a los ojos virtuales.

Los sujetos, que ven un contenido de manera regular, ya sea por interés en el creador de contenido o en el contenido mismo que se puede visualizar, comienzan a interactuar con los otros usuarios que están viendo ese contenido. Hago la distinción entre los contenidos y los *streamers*, debido a que hay muchas personas que pueden llegar a generar ciertas identificaciones con los protagonistas de los *streams* y se genera un especie de seguimiento a las transmisiones, independientemente de lo que se transmita.

Estas interacciones, que muchas veces inician con comentarios sobre el contenido y cuestiones muy simples, han llegado a generar vínculos y relacionamiento entre personas que quizás no se hubiesen conocido. En esta misma línea, esta forma de interacción también permite conocer a personas que son de ciudades lejanas o incluso de distintos países.

También es importante mencionar que los *streamers* o los creadores de contenido, a medida que van dedicando tiempo a las plataformas, empiezan a generar una cantidad de espectadores recurrentes, donde muchas veces se generan micro-comunidades que son de carácter virtual. Estas comunidades virtuales que se generan, están directamente relacionadas con lo que mencionamos anteriormente, y es la idea de identificación, donde los espectadores, comienzan a sentirse parte de un grupo donde todos los integrantes comparten algo en particular, existiendo otras personas que no lo comparten y por tanto quedan fuera de esta agrupación. Las distintas comunidades virtuales, también comienzan a compartir ciertos códigos de lenguaje y de humor, que son entendidos por los integrantes de estas agrupaciones.

Las personas que forman parte de estos grupos, que muchas veces se arman de manera explícita y otras veces de manera implícita, donde no se mencionan como comunidad, comienzan a generar cierta confianza y comodidad a la hora de ver las transmisiones. Este sentimiento de hermandad o de compañerismo, permite que se generen charlas con un cierto grado de confianza y se busquen consejos o asesoría por parte de otros sujetos. Los integrantes de estas comunidades digitales, compartirán distintas representaciones, a causa de que comparten muchos significados, debido al carácter intersubjetivo que tienen (Pérez Reséndiz et al., 2024)

El hecho que los adolescentes se sientan parte de un grupo, está directamente relacionado con un sentimiento de pertenencia, donde es algo fundamental para la etapa vital. Lo que podemos pensar acá es que sucede con estos procesos de pertenencia sin la exposición corporal, ¿son dados de la misma manera? o ¿la ausencia del cuerpo genera modificaciones a la hora de incorporar las representaciones?

Estas micro-comunidades también manejan ciertas relaciones de poder, ya que se generan normas de convivencia, con respecto a reglas sobre el comportamiento en el chat, donde muchos espectadores, terminan accediendo a roles como los de moderador, que tienen permisos habilitados para silenciar a las personas en el chat o incluso expulsarlos y que no puedan volver a comentar aunque continúen viendo la transmisión. .

Estos relacionamientos que se dan de manera virtual, generan sensaciones y sentimientos similares a los vínculos que se dan con el cuerpo en un lugar en común. Acá podemos pensar el segundo punto de comparación entre las plazas y las plataformas de *streaming*: los vínculos que se generan, pueden adquirir emociones similares y vivirse de manera similar.

Otro argumento que ya se mencionó anteriormente como algo a favor en estos vínculos virtuales, es la posibilidad de finalizar las interacciones cuando uno quiere, sin tener que

exponerse a situaciones de incomodidad o de desagrado. Tenemos que pensar que toda conversación se puede finalizar al tocar un botón.

En esta misma línea, podemos destacar que la comunicaciones de carácter virtual, posibilita poder mantener el contacto desde la comodidad del hogar. A su vez, recordemos que existe esa necesidad de estar conectado constantemente para poder ser reconocido, lo que podría dificultar la desconexión. Tenemos que pensar esta necesidad que tienen los adolescentes de estar conectados, desde el pensamiento de época y cómo la tecnología es algo que atraviesa todos los aspectos de los seres humanos.

En esta misma línea, tiene cuestiones negativas el no poner en juego el cuerpo a la hora de interactuar con otras personas. Esto puede desencadenar distintos problemas de inseguridad y autoestima, que estarían relacionados con la transformación corporal que transita el sujeto. Estos conflictos que pueden vivenciar los adolescentes, se puede relacionar con lo que propone Patricia Weissman (2005) cuando comenta que hay distintas sensaciones negativas o de disconformidad del sujeto con los procesos virtuales, que los refleja con descuido de higiene, desafío a la autoridad, entre otras. Como ya lo mencionamos, las distintas interacciones que se dan en el ciberespacio nos repercuten de distintas maneras. Un claro ejemplo es lo que sucede cuando subimos una foto y no tiene la cantidad de me gustas que esperamos o quizás algún comentario mal intencionado que pueda aparecer.

Es una realidad que más allá de las aplicaciones de *streaming*, hay muchas otras que facilitan el contacto entre los adolescentes, por lo que una vez que se finaliza la transmisión en directo, hay distintas aplicaciones en los celulares, para poder continuar con charlas, videollamadas, entre otras. Un claro ejemplo de esto es lo que permiten aplicaciones como Whatsapp o Discord, donde las personas pueden continuar sus interacciones sin importar la hora o el lugar. Simplemente a modo de mencionar, la aplicación Discord, funciona bajo la idea de que distintas personas pueden crear canales, donde los integrantes se pueden unir, para hacer videollamadas o intercambiar mensajes. Incluso podemos pensar que los vínculos que se dan en las instituciones tanto educativas como extracurriculares, y porque no en las plazas también, hoy en día se mantienen y se extienden en el tiempo a través de las aplicaciones mencionadas.

Todo tipo de interacción y relacionamiento que se da de manera virtual, lo podemos pensar bajo la propuesta de Pérez Reséndiz et al. (2024) cuando hablan de que existe un contexto de cultura digital. Esto propone la idea de apropiación de la tecnología y cómo la incorporamos a la hora de vincularnos con otros sujetos, lo que termina repercutiendo en los procesos subjetivos que vivimos.

Las interacciones de manera virtual, permiten que se de una participación sin la necesidad de estar físicamente en un lugar. Esto se relaciona con lo que plantea Dantas (2015) con

respecto al uso de los celulares: “¿Qué papel juega el cuerpo en las interacciones que se entablan a través de los teléfonos celulares ?” (p. 35). Esto es un gran punto a repensarnos y no solo por los celulares particularmente. Es sabido que la comunicación mutó hacia la incorporación de la tecnología, permitiéndonos contactarnos a lo largo del mundo con una gran inmediatez sin la necesidad de estar físicamente.

Este trabajo, está pensado particularmente en las adolescencias, por lo determinante que es para la etapa ,los vínculos sociales. Si bien en las plataformas de *streaming* pueden acceder personas sin restricción de edad, es de gran atractivo para los menores de edad. Esto se demuestra incluso con los patrocinadores y empresas que hacen marketing sobre productos de consumo como son refrescos, tecnología, videojuegos, etc. Las plataformas de *streaming*, llegaron a ocupar el lugar que ocupa la televisión para las generaciones más grandes. Hay muchas personas que nos criamos con la televisión o con la radio, pero no existían tantas posibilidades al alcance de la mano con el celular. Relacionado con lo mencionado, agregamos que los adolescentes acceden a las plataformas de *streaming*, mientras que la televisión no genera el mismo atractivo, en los últimos años. Un gran atractivo en estas aplicaciones, son los videojuegos y los creadores de contenido que los transmiten, porque permiten poder visualizar juegos que quizás no pueden acceder por costos o por requerimientos necesarios en la computadora.

Pensando en el ejemplo de la radio, donde muchas generaciones encontraban la diversión y el ocio al reunirse a escuchar ese aparato, tienen la desventaja que se da una comunicación unidireccional. Los roles de emisor y receptor están definidos y es algo que no puede modificarse en la interacción que propone la radiofonía. Sin embargo, la tendencia que se puede visualizar en el ciberespacio es que todos podemos ser emisores y receptores. Esto nos parece pertinente aclararlo, ya que las plataformas de *streaming* permiten un ida y vuelta en la interacción que no solo es más atractivo para los espectadores, sino que permite que se puedan expresar, que puedan ser leídos y por tanto reconocidos. Otro punto a considerar sobre las plataformas de *streaming* es que se puede pensar que son más masivas en comparación con la radio o la televisión. Está deducción se puede atribuir a la cantidad de celulares que tienen las personas hoy en día.

Las plataformas de *streaming* fueron beneficiadas en cuanto a la cantidad de usuarios que accedían a ellas, a partir de la pandemia que tuvimos en el año 2019 por el virus Covid 19. El confinamiento en los hogares y las exhortaciones a mantenerse en los domicilios la mayor cantidad de tiempo posible, llevó a los seres humanos a modificar sus rutinas en los hogares por estudios, algunos trabajos que se podrían desarrollar desde los hogares, etc. Dentro de esas modificaciones, la tecnología adquiere un papel protagónico en la vida de

las personas. La comunicación se adaptó a la virtualización de manera obligatoria se podría decir, siendo las aplicaciones fundamentales para continuar el contacto con nuestros seres queridos. También se necesitó buscar alternativas de entretenimiento y actividades para hacer sin salir de los hogares. Las aplicaciones de *streaming*, encontraron la forma de suplementar la pérdida del relacionamiento en un lugar común debido a la pandemia, en una web donde las personas acuden para divertirse y socializar. Durante el confinamiento, los adolescentes encontraron además de un lugar para divertirse, un espacio para poder escapar de su vida diaria, bajo la identidad virtual.

A su vez, las adolescencias se caracterizan por la necesidad de otros sujetos para poder identificarte y conocer otras personalidades para generar sus representaciones.

Una pregunta que nos podemos hacer es ¿Qué sucede con estos vínculos que se generan de manera virtual? . Este cuestionamiento se debe a que los seres humanos necesitamos de otras personas, debido a que somos seres sociales. Las representaciones que incorporamos de los vínculos generados en el mundo virtual ¿Son interiorizadas de la misma manera? o también nos podemos preguntar ¿estas representaciones funcionan de la misma manera en nuestro psiquismo?

Recordemos que no pensamos en un sujeto totalmente aislado, que no pone en juego su cuerpo, ya que generalmente, se socializa, con el cuerpo puesto en juego en las instituciones educativas, familiares, sociales, etc.

Los adolescentes generan vínculos e interacciones que pueden ser tan consistentes como los que se generan de manera presencial en las instituciones, ya que se producen sentimientos muy intensos. A su vez, estas relaciones virtuales que se generan, muchas veces funcionan como refugio de las situaciones que vive de manera cotidiana el sujeto. Con esto me refiero a que el sujeto puede acudir al mundo virtual para evitar ciertas situaciones que vive de manera presencial en su vida diaria. En cierto punto podemos pensar que las plazas también tenían una función de refugio, donde los adolescentes podían acudir a sus pares, alejándose de los adultos, con todas las representaciones que acarrea en el círculo familiar. Lo novedoso que propone el ciberespacio al funcionar como lugar seguro es la posibilidad del anonimato en distintas aplicaciones, donde podemos pasar a ser parte de una masa uniforme, dejando de lado nuestra identidad.

Pensando esta realidad desde una mirada crítica, los seres humanos tenemos un uso excesivo del celular, por ese motivo la metáfora que propongo en la introducción al nombrar el celular como un órgano más del cuerpo. Con la metáfora, busco darle la importancia que tiene el uso desmedido de el dispositivo. Los adolescentes al igual que los niños, aprenden de sus pares, familias, docentes, etc, y recordemos que tienen una gran facilidad para el

manejo de las tecnologías, por lo que en cierto punto todos somos responsables de la idea de que el celular sea imprescindible en la vida de las personas. Incluso es una posibilidad el hecho de que el uso excesivo puede llegar a la dependencia, lo que se podría denominar como una adicción. Esta dependencia no es algo exclusivo de los adolescentes, sino que puede ocurrir también en adultos. En los adolescentes, estar conectados al mundo digital, representa ser escuchado y reconocido, por lo que la desconexión podría pensarse como el no existir, causando ansiedad.

Conclusiones

Para poder entender cómo funcionan ciertos procesos de la sociedad contemporánea, es importante poder conocer el contexto en el que se ubica, ya que no solo funciona como marco sino que también le brinda un argumento. Con esto quiero decir que para poder entender los procesos que se dan en el mundo virtual, es fundamental poder hacer una mirada hacia los procesos que hay en las sociedades y en el mundo, donde la cultura digital ya es una realidad. La sociedad actual se caracteriza por la inmediatez y el corto plazo, donde el bombardeo de información que se vive en el ciberespacio, nos obliga a estar conectados cada vez más tiempo.

La transformación tecnológica que se desarrolla en los últimos años, donde la comunicación se digitaliza, nos permite encontrar puntos en común entre las plataformas de *streaming* y las plazas. La masividad del uso del celular, las tendencias sociales, los confinamientos por la pandemia, en conjunto a la búsqueda de la aprobación social y ser reconocido, hacen que los adolescentes sean altamente influenciables por las tecnologías, buscando la posibilidad de mantener su vida online lo más activa posible. En esta misma línea, es importante recordar que los adolescentes de hoy en día, el único contexto que conocieron es el tecnológico, por lo que lo extraño podría ser la desconexión.

Una vez que termina la interacción porque la variable espacio ya no se comparte, aparecen las tecnologías que brindan la posibilidad de trascender los límites espaciales y poder continuar el contacto. Esto nos permite considerar que la tecnología aplicada en la comunicación nos posibilita extender los contactos y de cierta forma complementan el relacionamiento que tienen los seres humanos

Las plataformas de *streaming* al igual que las plazas, ofrecen distintos puntos que son de particular atracción para las adolescencias, como son la posibilidad de socializar y también la oportunidad de entretenimiento a través de la visualización de distintos contenidos y videojuegos. Estas plataformas tienen el gran atractivo de los videojuegos para los adolescentes de distintas edades y a su vez la posibilidad de poder interactuar con otros sujetos desde la comodidad del hogar.

Estas aplicaciones vieron un auge en el uso durante el confinamiento que ocurrió en el año 2020, debido a la limitación en el relacionamiento con otras personas fuera de la convivencia y también por la disponibilidad de tiempo libre en los hogares. Durante esos años, muchos ámbitos de nuestra vida se vieron digitalizados como lo académico, lo laboral, entre otros.

Hay que entender que las distintas tecnologías complementan las relaciones que entablamos con otras personas y para nuestros adolescentes, que nacieron y se criaron en este contexto, es la única alternativa que conocen. Es muy importante que como adultos responsables, podamos enseñar un uso correcto de los medios tecnológicos para que no se generen situaciones desagradables. Tal como lo propone Balaguer (2017), las máquinas no son malas, no lastiman a las personas, son las personas que las usan con malos propósitos.

La tendencia global nos muestra que los más jóvenes (y también los adultos) tenemos nuestra vida cada vez más virtualizada para no tener que salir de nuestros hogares y es algo que va a seguir en desarrollo.

Referencias

Aberastury, A., & Knobel, M. (1971). *La adolescencia normal: Un enfoque psicoanalítico*. Paidós.

<https://psicodescubrir.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/07/la-adolescencia-normal.pdf>

Amorín, D. (2010). *Apuntes para una posible Psicología Evolutiva* (2.^a ed.). Psicolibros Waslala.

https://fre.uy/a/99a1ab50/APUNTES_PARA_UNA_POSIBLE_PSICOLOGIA_EVOL2.pdf

Balaguer, R. (2017). *Vivir en la nube: Adolescencia en tiempos digitales*. Editorial Penguin Random House Group.

<https://www.studocu.com/cl/document/universidad-nacional-andres-bello/psicoterapia-y-psicopatologia-infanto-juvenil/vivir-en-la-nube-adolescencia-en-tiempos-digitales/64058092>

Banchero Urioste, S. (2014). *Adolescencia a través de los tiempos: Problematizando la adolescencia actual* [Trabajo final de grado, Universidad de la República]. <https://hdl.handle.net/20.500.12008/5415>

Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida* (Trad. M. Rosenberg y J. Arrambide Squirru). Fondo de Cultura Económica. México. <https://redmovimientos.mx/wp-content/uploads/2020/07/Modernidad-L%C3%ADquida-Bauman.pdf>

Berenstein, I. (2004). *Devenir otro con otro(s): ajenidad, presencia, interferencia* (1.^a ed.). Paidós. Buenos Aires, Argentina. https://www.academia.edu/36253170/Berenstein_Isidoro_2004_Devenir_otro_con_otro_s_Ajenidad_presencia_interferencia_Ed_Paid_243_s_1

Clarín (2014). Zygmunt Baumann: Vivimos en dos mundos paralelos y diferentes: el online y el offline. https://www.clarin.com/edicion-impresa/Vivimos-paralelos-diferentes-online-offline_0_BynrFtoqwXI.html

Dantas, D. (2015). *El teléfono celular como mediador de las relaciones en la adolescencia: ¿Vínculos virtualizados?* [Trabajo final de grado, Universidad de la República]. <https://hdl.handle.net/20.500.12008/5674>

Dolto, F. (1990). *La causa de los adolescentes: El verdadero lenguaje para dialogar con los jóvenes*. Seix Barral (Texto original publicado en 1988). <https://www.inisa.gub.uy/images/llam-psic/dolto-francoise.pdf>

Floridi, L. (2015). *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era*. Springer Open. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-04093-6>

Gardner, H. & Davies, K. (2014). *La generación app: Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. (Ed. en español). Editorial Ariel

Gesto, S. (2023). *Influencia de las redes sociales en el autoconcepto de los adolescentes* [Trabajo final de grado, Universidad de la República]. <https://hdl.handle.net/20.500.12008/37666>

Han, B. C. (2014). *En el enjambre* (R. Gabás, Trad.). Editorial Herder. www.master7.cl/coedirectivo/2022/en_el_enjambre.pdf

Han, B. C. (2015). *La salvación de lo bello* (R. Gabás, Trad.). Editorial Herder. https://aulavirtual.fayd.unam.edu.ar/pluginfile.php/46662/mod_folder/content/0/Byung%20Chul%20Han-la%20salvacion%20de%20lo%20bello.pdf?forcedownload=1

Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Editorial Paidós. Barcelona, España. https://ifdc6m-juj.infod.edu.ar/sitio/upload/Levy_Pierre_-_Que_Es_Lo_Virtual.PDF

Malo Cerrato, S. & Figuer Ramirez, C. (2010). *Infancia, adolescencia y tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en perspectiva psicosocial*. Intervención psicosocial. Vol 19 (1) 5-8. Universidad de Girona. <https://research-ebsco-com.proxy.timbo.org.uy/a6fdd50f-0132-43ed-9515-b4ba7511a108>

Mendez, A., Paz, M. & Mier, M. (2023). *Estudio sobre las experiencias de las mujeres streamers de Twitch Uruguay en el año 2023* [Trabajo final de grado, Universidad de la República]. Montevideo: Udelar. FIC., 2024. <https://hdl.handle.net/20.500.12008/45103>

Organización Mundial de la Salud. (s.f.) *Salud Adolescente*. https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1.

Oribe, M. (2016). *El papel de los grupos de referencia en la construcción de la identidad en la adolescencia* [Trabajo final de Grado, Universidad de la República]. <https://hdl.handle.net/20.500.12008/34524>

Otero, F. (2019). *Identidad y formación de vínculos en adolescentes a partir de las TICs* [Trabajo final de Grado, Universidad de la República]. <https://hdl.handle.net/20.500.12008/29039>

Pérez Reséndiz, E., Irene Calderón-Mazzotti, Nahima Quetzali Dávalos Vázquez, Alma Celia Galindo Núñez, Erick Mendoza Cruz, Jorge Alberto Meneses Cárdenas, & Ana Valeria Rodríguez. (2024). Juventudes digitales en México: análisis de prácticas y casos de investigación en entornos onlife. In *Seminario Investigación en Juventud*. Universidad Nacional Autónoma de México. https://seminariojuventud.sdi.unam.mx/images/libro_juventudes_digitales.pdf

Pichon-Riviére, E. (2000). *El proceso grupal: Del psicoanálisis a la psicología social* (30.^a ed.). Editorial Nueva Visión. <https://cpb-us-w2.wpmucdn.com/blogs.udla.edu.ec/dist/b/364/files/2016/02/El-Proceso-Grupal-Pichon-Riviere-Libro-zo015b.pdf>

Regueiro, A. (2015). *Depresión en adolescentes y su relación con las TIC* [Trabajo final de Grado, Universidad de la República]. <https://hdl.handle.net/20.500.12008/7864>

Tabak de Bianchedi, E., Sternbach, S., & Winograd, B.(1999). *La perspectiva vincular en psicoanálisis*. Asociación Argentina de Psicología y Psicoterapia de Grupo , Revista de la Asociación Argentina de Psicología y Psicoterapia de Grupo. <https://www.aappg.org/wp-content/uploads/1999-N%C2%BA2.pdf>

TwitchTracker. (n.d.). Twitch channels, games and global statics.
<https://twitchtracker.com/>

Villaverde, M. (2015). *Adolescencia e hipermodernidad: cómo ser adolescente en la actualidad* [Trabajo final de grado, Universidad de la República].
<https://hdl.handle.net/20.500.12008/7503>

Viñar, M. N. (2009). *Mundos adolescentes y vértigo civilizatorio*. Ediciones Trilce.
Recuperado de
https://www.google.com.uy/books/edition/Mundos_adolescentes/2ZM_CVxbxOYC?hl=es&gbpv=1&printsec=frontcover

Weissmann, P. (2005). *Adolescencia*. Revista Iberoamericana de Educación. Universidad Nacional de Mar del Plata.
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/898Weissmann.PDF>