



UNIVERSIDAD
DE LA REPUBLICA
URUGUAY

Universidad de la República

Facultad de Psicología

Instituto de Psicología, Educación y Desarrollo

Humano

¿Cómo habitan los adolescentes la red?

Reflexiones acerca de la comunicación y la identidad
adolescente en la red.

Mercedes Techera 4.412.225-6

Revisión Bibliográfica

Tutora: Esther Angeriz

30 de octubre de 2014, Montevideo.

INDICE

Resumen.....	2
I. Introducción.....	3
II. Fundamentación.....	4
III. Objetivos.....	4
IV. Metodología.....	5
V. Marco Teórico.....	5
1. Sociedad Red.....	6
1. a Caracterización.....	6
1. b Ciberespacio.....	8
2. Adolescencia, Socialización e Identidad.....	9
2. a Definición.....	9
2. b Socialización.....	10
2. c Identidad y procesos identificatorios.....	10
3. Comunicación, hipertextualidad y Chat.....	12
3. a Comunicación.....	12
3. b Hipertextualidad.....	12
3. c Chat.....	13
VI. Análisis y discusión.....	14
4. a Las nuevas tecnologías y los Adolescentes.....	14
4. b Procesos de subjetivación y producción simbólica en relación al Chat...15	
4. c ¿Nuevas lenguas o códigos comunicacionales? ¿Contactos? ¿Relaciones vs conexiones?.....	18
4. d Procesos identificatorios, identidad-es adolescentes.....	24
VII. Conclusiones.....	28
Referencias bibliográficas.....	32

Resumen

La presente revisión bibliográfica está enmarcada en el trabajo final de grado de la licenciatura en psicología de la Universidad de la República. La temática sobre cómo habitan los jóvenes y adolescentes la red, llevó al cuestionamiento de si el Chat sería un espacio subjetivante con nuevas formas de construir pensamiento, desplegando cómo se desarrolla la comunicación en los mismos y así, sus aspectos relativos a la identidad adolescente en lo que refiere la conformación de un perfil y su escritura. Es necesario pensar desde la complejidad estas nuevas formas de contactarse, nuevas formas de estar en el mundo, que son posibilitadas por las nuevas tecnologías de comunicación y de la información (TIC).

Se analizó y discutió sobre las diversas perspectivas que se tienen sobre el tema en cuestión; frente a la comunicación en el chat se encontraron diversas perspectivas sobre si nos estaríamos refiriendo a una comunicación verdadera, nuevos lenguajes o nuevas formas de producción de subjetividad las cuales se problematizó en relación a la identidad y procesos identificatorios en los jóvenes y adolescentes de hoy.

Palabras clave: Psicología, adolescentes, identidad, TICs, Chat.

I. Introducción

Vivimos en una sociedad donde los cambios son parte de cada día. La sociedad actual caracterizada como una Sociedad red, figura de la fragmentación y la fluidez, determina la confluencia de información y comunicación permitiendo interactuar en cualquier momento sin importar el lugar gracias a sus conexiones en red sin límites, es decir, gracias a las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC). La red, ciberespacio, Internet no son conceptos nuevos sino que hacen y forman parte a la cotidianidad de cada uno. Por así decirlo, los usos y hábitos sociales derivados de los mismos tales como el chat, han provocado cambios esenciales en las formas que utilizan los jóvenes y adolescentes para comunicarse.

Actualmente, los conceptos de adolescencia e identidad adolescente no pueden ser estudiados sin tener en cuenta las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Tampoco podemos definir a la adolescencia solamente contemplada en rangos etarios, sino como una construcción social que corresponde a un momento sociohistórico determinado.

Hoy en día muchos jóvenes y adolescentes pasan horas frente a sus computadoras personales o más aún sobre la conexión interminable que les permiten sus teléfonos celulares; habitan un espacio en la red, se comunican, se mantienen en contacto y se relacionan constantemente. El término habitar permite dar cuenta acerca de cómo los jóvenes y adolescentes frecuentan reiteradamente estos espacios donde se modifican y modifican la red, es decir se constituyen, muestran nuevas formas de conocer, percibir, que hacen a nuevas herramientas para la simbolización, para la socialización y producción de subjetividad.

Dichos cambios podrían ser considerados como malos usos, con deformaciones o pérdida de la comunicación, pero también se han reconocido como nuevas formas de expresión que caracterizan a una generación de “nativos digitales”. (Piscitelli, 2009, p.39)

En este trabajo pretendemos hacer una revisión de artículos e investigaciones que nos presenten cómo habitan los jóvenes y adolescentes estos nuevos espacios como es el chat. Nos preguntamos si el chat sería un espacio subjetivante con nuevas formas de construir pensamiento, cómo se desarrolla la comunicación en los mismos y así, sus aspectos relativos a la identidad adolescente en lo que refiere la conformación de un perfil y su escritura.

II. Fundamentación

El presente trabajo pretende integrar diversas perspectivas sobre la situación adolescente frente a las “nuevas” tecnologías desde una revisión bibliográfica de artículos e investigaciones referidos a cómo habitan los adolescentes la red.

Resulta relevante detenerse a pensar estas nuevas formas de contactarse, nuevas formas de estar en el mundo, que son posibilitadas por las nuevas tecnologías de comunicación y de la información (TIC), en tanto generan un orden del tiempo y del espacio diferente, nuevas culturas, nuevas identidades, nuevas formas de construcción de la subjetividad.

Internet, teléfonos móviles, videojuegos, etc. hacen a este espacio que habitan los jóvenes y adolescentes gran parte de su tiempo. Entonces, nos preguntamos si el chat sería un espacio subjetivante con nuevas formas de construir pensamiento, las formas de desarrollar la comunicación en los mismos y así, como influye la conformación de un perfil y su escritura en la identidad.

El objetivo central del trabajo es pues realizar una revisión bibliográfica de textos e investigaciones que den cuenta de cómo habitan los adolescentes la red, estableciendo aproximaciones conceptuales acerca de cómo es la comunicación dentro de la misma en el caso del Chat y sus aspectos relativos a la identidad adolescente en lo que refiere la conformación de un perfil y su escritura.

III. Objetivos

Objetivo General:

- Realizar una revisión bibliográfica de artículos e investigaciones que refieran a cómo habitan los adolescentes la Red en relación a la comunicación y aspectos relativos a la identidad adolescente.

Objetivos Específicos:

- Analizar a través de diferentes artículos cómo se desarrolla la comunicación adolescente en el caso del chat.
- Problematizar aspectos relativos a la identidad adolescente en lo referido a la conformación del perfil y la escritura.

VI. Metodología:

Se partirá del objetivo de determinar cómo habitan los adolescentes la red en relación a la comunicación y su influencia sobre la identidad frente los usos del Chat. La metodología empleada es en base a una revisión bibliográfica de artículos e investigaciones que refieran al tema.

La revisión bibliográfica según Day (2005), tiene como finalidad examinar la bibliografía publicada y situarla en determinada perspectiva, “ofrecen una evaluación crítica de los trabajos publicados y, a menudo, llegan a conclusiones importantes basadas en esos trabajos” (p. 158). La revisión se reconoce como un estudio en sí mismo, en el cual el revisor tiene una interrogante, recauda los datos, los analiza y extrae una conclusión.

En este caso, para la revisión se procedió con un recorte conceptual para el marco teórico y una división por categorías para el análisis y discusión del trabajo.

V. Marco teórico

Diego Levis (2002), plantea que hoy la sociedad se encuentra frente a un mundo cambiante, una época de transformaciones y en un período de transición de la adaptación a las tecnologías. Internet, teléfonos móviles y videojuegos ocupan un lugar importante en el proceso de socialización, influyendo comportamientos y actitudes.

La aparición de las tecnologías ha cambiado los modos de relación y comunicación, tanto para niños, adolescentes, como para los adultos.

Estamos frente a un fenómeno complejo, donde las transformaciones de la sociedad no corresponden a una sola disciplina, por lo que es necesario adoptar una posición desde el paradigma de la complejidad que permita visualizar las nuevas formas de pensar, sentir y actuar desde la complejidad.

1. La Sociedad Red

1. a Caracterización

Hace un par de décadas, hacia fines de los 90, el avance tecnológico en la sociedad generó que las redes se convirtieran en la forma más eficiente de organización social.

Desde una perspectiva Sociológica, Castells (2006), se refiere a la sociedad como una estructura compuesta por redes que se caracteriza por “el poder inherente a la tecnología de la información” (p.32). Es Una Sociedad Red la cual estaría bajo un nuevo paradigma llamado *Informacionalismo*. (Castells, 2006)

Según la real Academia Española (2001), la red sería un conjunto de elementos organizados para determinado fin. Además, entre otras aclaraciones de la definición agrega que puede ser un conjunto de computadoras o equipos informáticos conectados entre ellos, pudiendo intercambiar información.

En continuidad con estas definiciones, podemos decir que las tecnologías de información y comunicación (TIC), son el conjunto de tecnologías diseñadas para gestionar la información y permitir que se desplace de un lado a otro. Entonces, en este caso la finalidad de la red sería el intercambio de información.

Las redes son flexibles, pueden reconfigurarse en función de los cambios en el entorno; se expanden o reducen con pocas alteraciones debido a su adaptabilidad; tienen capacidad de supervivencia.

Según Castells (2006) entonces, “el cambio tecnológico esencial que liberó todas las potencialidades de las redes fue la transformación de las tecnologías de la información y la comunicación” (p.31). Dicho entorno permite que la red pueda desplegarse completamente, trascendiendo los límites históricos de las redes como forma de interacción y organización social.

Castells (2006) sostiene que estamos en la era de la información y de la comunicación, donde confluyen todo tipo de datos, experiencias, vivencias, que generan un proceso de expansión y crecimiento del cuerpo y la mente humana. Permiten a los individuos y las organizaciones a interactuar en cualquier momento, sin importar el lugar, extienden la interacción desde nuestro interior hasta toda la actividad humana, trascendiendo las nociones de tiempo y espacio.

Del mismo modo, la describe como una cultura de la comunicación por la comunicación. Se observa una disposición a aprender de los otros, a brindar lo que uno posee y no necesariamente sobre valores compartidos, sino de compartir el valor de la comunicación, correspondiendo a la satisfacción que al parecer produce la diversidad en la red. (Castells, 2006)

Frente a este nuevo paradigma, ha surgido una nueva estructura social, una estructura que se construye a partir de tecnologías de la comunicación. La sociedad red es global, trabaja con una multiplicidad de culturas, ligadas a la historia y territorialidad de cada área del mundo, y las integra. Evoluciona en múltiples entornos culturales que se producen por la historia de cada contexto, o sea es global en su estructura. Entonces, la red no solo despliega su lógica en todo el mundo, sino que sostiene su organización en red en el ámbito global al mismo tiempo que desarrolla la especificidad de cada sociedad.

La característica estructural de la red que se va a abordar en este trabajo es la lógica de exclusión-inclusión.

La red busca añadir lo que le resulte útil y por el contrario, se excluye aquellos territorios, actividades y personas que no poseen valor para la realización de las funciones que hacen a la red. Entonces, la red decide que está por dentro y por fuera de ella, ejerciendo relaciones de poder. Tener acceso a Internet y a las redes de la comunicación, no garantiza la incorporación real a las redes que configuran la sociedad. (Castells, 2006)

Vemos como la red tiene la flexibilidad y la capacidad de integrar-se en todos los lugares y contextos del entorno humano pero, resulta interesante analizar cómo se definen en ellos las nociones de tiempo y espacio.

Hoy en día, la organización social, los sistemas de poder, están conectadas mediante redes electrónicas de comunicación (por la digitalización) a través de las cuales interactúan y circulan flujos de información, que garantizan la simultaneidad de las prácticas procesadas en el espacio. Dichas características hacen del espacio un espacio de flujos, hecho de nodos y redes que adquieren su significado y su función mediante el papel nodal que les corresponde en las redes específicas a las que pertenecen. (Castells, 2006)

Entonces, el espacio de flujos se refiere a la posibilidad tecnológica y organizativa de practicar simultaneidad sin que haya contigüidad. De este modo,

permite a individuos y organizaciones la posibilidad de reconfigurar la red en función de sus proyectos, necesidades y deseos.

Por lo tanto, no podemos concebir el espacio separado de las prácticas sociales, todas las dimensiones de la sociedad red tienen una manifestación espacial.

Al decir de Castells (2006),

El espacio de la sociedad red está constituido mediante la articulación de tres elementos: los lugares donde se localizan las actividades (y la gente que las ejecuta), las redes de comunicación material que vinculan estas actividades, y el contexto y la geometría de los flujos de información que desarrollan las actividades en términos de función y significado. (p.66)

Desde hace varias décadas tenemos una organización del tiempo en las instituciones y nuestra vida cotidiana, en función de la sociedad en que vivimos. Conocemos bien el orden secuencial de pasado, presente y futuro. Pero en la sociedad red el espacio desordena la secuencia de acontecimientos y los hace simultáneos. El tiempo ya no se ajusta al espacio sino que uno es lo que está siendo, en ese lugar y en ese momento generando múltiples temporalidades debido a la multiplicidad de los lugares, fragmentaciones y desconexiones. (Castells, 2006).

1. b Ciberespacio

Por su parte, Barlow (1996) utilizará el término Ciberespacio para referirse a un lugar donde se establecen interrelaciones entre las personas pero libres de ataduras físicas, sería como una especie de Estado habitado por miles de personas donde nadie puede alegar jurisdicciones.

“El Ciberespacio está formado por transacciones, relaciones, y pensamiento en sí mismo, que se extiende como una quieta ola en la telaraña de nuestras comunicaciones. Nuestro mundo está a la vez en todas partes y en ninguna parte, pero no está donde viven los cuerpos” (Barlow, 1996, párr. 6).

Aparici (2010) compara al ciberespacio con el universo, un territorio de todos aquellos usuarios que tengan el acceso a un escenario virtual. Define además que cada usuario tiene sus propias normas y convive de manera individual y colectiva con otros usuarios que a su vez tienen sus propias normas.

De mismo modo Piscitelli (1995) lo define como “conjuntos de creencias y prácticas compartidas, que vinculan a personas físicamente separadas” (p.213), intentando dar una visión más cultural frente al término.

Balaguer (2005) plantea un aspecto social de Internet en el cual “los cibernautas pueden 'encontrarse virtualmente' con diversas personas todo el tiempo que deseen, ya que en el ciberespacio siempre hay alguien con quien comunicarse, intercambiar información o flirtear” (p.38).

2. Adolescencia, socialización e identidad

2. a Definición

Hoy en día, no se puede pensar a la adolescencia como una entidad contemplada solamente en rangos etarios. La OMS considera que la población adolescente corresponde de los 10 hasta los 19 años. También se habla de la adolescencia tardía, adultos jóvenes, etc.

Plantearémos a la adolescencia como un constructo social, con ejes de tensión; podría ser que actualmente estemos frente a una nueva adolescencia o solamente hay una construcción social diferente.

“No hay adolescencia estudiable como tal, sino inserta en el marco socioetario en el que se desarrolla y transita. Objetivar o reificar las adolescencias es un error frecuente” (Viñar, 2009, p.14).

Al decir de Bove (2003) adolescencia viene de *adolescere*, que significa crecer y desarrollarse, es un proceso mismo, un devenir. Devenir no en un sentido de devenir adulto, sino en un sentido social. Ésta se va haciendo presente desde el comienzo de la pubertad, que abre la puerta a una serie de cambios psíquicos, emocionales y biológicos. El adolescente tendrá que pasar por cada momento de la adolescencia, implicando una serie de cambios y transformaciones muchas veces violentas y dolorosas que en muchos casos serán vividas con sufrimiento pero permitirán la conformación de la identidad adulta. Doltó (1992) la define como un pasaje a una zona de turbulencias, mutaciones.

El adolescente deja de ser un niño, tiene que dejar sus objetos de amor parentales endogámicos para poder salir al afuera. La pérdida de la posición infantil y el ingreso al mundo adulto implicará un trabajo psíquico de elaboración, surgirán nuevas y desconocidas dimensiones del deseo, será un proceso que llevará su tiempo; un hacer y deshacer.

2. b Socialización

En la infancia los referentes de socialización del sujeto son su familia. Cuando se llega a la etapa adolescente, la socialización se produce en otros grupos (centros educativos, grupo de pares, medios de comunicación), en los cuales se conocen nuevas formas sociales que amplían su visión de la realidad.

Referimos al término de socialización como un proceso continuo que estaría presente a lo largo de la vida del sujeto, mediante el cual aprende, interioriza e integra elementos de la cultura como los valores, normas, códigos simbólicos, conductas para adaptarse a la sociedad. (Aguirre, 1994).

La adolescencia también se caracteriza por tener el amigo confidente, barras, tribus que legislan y regulan los comportamientos. Además de producir subjetividad, son comportamientos miméticos que se relacionan con la búsqueda de identidad para aliviar angustias y sentirse más fuertes en contra del mundo adulto. Hay que exhibirse o no, e ir en contra de la norma. Hoy en día tienen también los medios de comunicación y la información para hacerlo.

Desde otro punto de vista, Le Breton (2003) nos plantea que las nuevas generaciones de jóvenes han entrado en una crisis prolongada. Si bien sabemos que la adolescencia siempre fue caracterizada como una etapa de crisis, cambios, desarrollo, duelos, etc. para la conformación de una identidad adulta, el autor afirma que también el mundo está en mutación. Por ello, hay una dificultad de la transmisión de valores fundadores de cultura y de la significación de uno mismo en el mundo. Cada vez es más común ver el desfase real entre los padres y sus hijos. Estos padres no vivieron su juventud igual a la de nuestros adolescentes.

Entonces, “el lenguaje, los valores y los referentes de los adultos ya no les sirven a muchos jóvenes para construir su identidad y reconocerse en una genealogía” (Ulriksen De Viñar, 2003, p.10).

2. c Identidad y procesos identificatorios

Desde un punto de vista del desarrollo, para Erikson (1950, citado en Rice, 1997) la principal tarea de la adolescencia es el logro de la identidad. La misma tiene muchos componentes, como son las características físicas, sexuales, sociales, psicológicas, morales, ideológicas y vocacionales; todas ellas componen al yo en su totalidad.

Según Rice (1997) el logro de la identidad “es precedido por un nivel de moratoria durante el cual la persona se dedica a la exploración y los compromisos se forman solo vagamente” (p.330).

Moratoria según Erikson (1950, citado en Rice, 1997) sería un periodo de la adolescencia en el cual el individuo puede retroceder, analizar y experimentar con varios roles sin tener que asumir alguno.

Por el contrario, la noción de identidad no fue teorizada por Freud, sino que el mismo refiere a procesos identificatorios, que son los procesos fundantes en la construcción del yo y del sujeto. La identificación es un proceso mediante el cual los sujetos asimilan un aspecto, una propiedad o un atributo de otro para transformarse total o parcialmente, sobre el modelo de éste. (Laplanche y Pontalis, 2012).

Según Freud (1923) hay identificaciones primarias y secundarias. La identificación primaria, es donde no hay objeto externo, sino que el objeto es uno mismo, lo que guarda gran relación con el narcisismo, donde la libido es depositada en el yo. Cuando el bebé nace no posee un yo formado, sino que es puro ello. Es por esto que la identificación primaria es constituyente ya que de alguna manera va a posibilitar que el yo advenga.

El yo tiene que ser desarrollado por el pasaje del autoerotismo (pulsiones parciales dirigidas hacia uno mismo) y la elección objetal (unificación de las pulsiones parciales en una total que se dirige hacia el exterior). Todos estos cambios conllevan a una identificación secundaria, donde hay un cambio de objeto. Esa libido yoica se va a transformar en una libido objetal, con una pulsión total dirigida hacia el objeto externo. (Freud, 1915)

Ésta identificación secundaria se ve presente en la adolescencia ya que el adolescente tiene que buscar su objeto libidinal en el afuera (exogamia); mediante las cuales el adolescente podrá o no asimilar aspectos, atributos, etc. de los otros e identificarse para luego poder ir formando su identidad. Dicho proceso se da por el complejo de Edipo que es reactivado en la adolescencia.

Desde el punto de vista de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, Turkle (1997) plantea que, Internet ha contribuido a pensar la identidad en términos de multiplicidad, ya que las personas son capaces de construir un yo al merodear por muchos yos.

Turkle (1997) en su libro “La vida en la Pantalla”, analiza los comportamientos dentro de los MUD. Estos son juegos online donde los usuarios crean un personaje atribuyéndoles las características que uno desee. Según la autora, los MUD caracterizan la interpretación de la identidad en el ciberespacio.

A modo de ejemplo el testimonio de una joven: “No soy una sola cosa, soy muchas cosas. Consigo expresar cada parte de mi de forma más completa en los MUD que en el mundo real” (Turkle, 1997, p.235). En los MUD las palabras son hechos, las ordenes se dan mediante texto en la computadora; es un lenguaje hipertextual. “La identidad de cada uno emerge de lo que uno sabe, de sus asociaciones y conexiones” (Turkle, 1997, p.325).

3. Comunicación, hipertextualidad y chat

3. a Comunicación

Según la Real Academia Española, el término comunicación se define como una transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor. A este código común es lo que llamamos lenguaje. Entonces el lenguaje es un modo de comunicación común al hombre y a los animales, empleado para expresar experiencias y comunicarlas a otros mediante el uso de señales, símbolos y sonidos en relación a nuestros sentidos.

El lenguaje permite comunicar las ideas y emociones, mediante los cuales se hace posible el relacionamiento y el entendimiento entre los individuos. Asimismo posibilita la expresión de los pensamientos y la exteriorización de los deseos y afectos.

Hoy en día la diversidad de medios tecnológicos ha promovido nuevas formas de interpretar e intercambiar la información, generando nuevas modalidades comunicativas, tanto en la producción lectora como en la producción escrita. (Cantú, 2005)

3. b Hipertextualidad

En la red, el ciberespacio, los flujos de información se desplazan mediante hipertextos, caracterizados por tener una lectura no secuencial. El hipertexto, es un texto que se bifurca permitiendo al lector elegir qué leer; es en cierta medida una pantalla interactiva. El lector lo vive como una lectura multilineal que le permite multiplicar sus trayectos de lectura, lo que un texto en papel no puede hacer. En la

actualidad, escribimos y leemos en hipertextos; navegamos en el ciberespacio a través de los textos que se crean digitalmente. (Cantú, 2009; Piscitelli, 1995)

Hay dos tipos de organizaciones hipertextuales, las exploratorias y las constructivas. Las exploratorias tienen como norma los sitios o portales que permiten a los usuarios navegar a partir de links o hipervínculos entre los elementos de la red. Las constructivas se caracterizan por ser escritas en tiempo real por los usuarios, en este caso el Chat. (Cantú, 2009)

3. c Chat

En este trabajo, tomamos la definición de Cantú (2009) en relación al chat como “una aplicación informática (software), que haciendo uso de la conexión a Internet, permite la comunicación escrita inmediata y simultánea de dos o múltiples usuarios” (p. 31).

Según Galera (2010), el chat es como una conversación o interacción social simbólica que se produciría en un entorno comunicativo virtual y aclara que para la existencia de la misma tiene que haber un sujeto de la enunciación y otro para la recepción.

Es el chat el dispositivo que muchos adolescentes eligen para desplegarse, en el habitan un espacio. Utilizamos habitar¹ en el sentido de estar de una manera repetitiva, frecuente, en un lugar.

Un espacio es habitable solo si suceden dos cosas: el que habita el espacio sea alterado por habitarlo y que el espacio sea alterado por ser habitado, es decir, si permite modificaciones en ambas situaciones. Entonces, habitar un espacio es constitutivo, subjetivante, importando las formas de estar en el espacio. (Lewkowicz y Sztulwark, 2003)

Estas nuevas formas de habitar los espacios virtuales conllevan consigo nuevas producciones de subjetividad. El concepto de subjetividad que plantean Lewkowicz y Corea (2004) señala la variedad de recursos instituidos con los que contaría un sujeto para poder habitar un dispositivo determinado. La investigación de Corea con respecto a la subjetividad pedagógica y la subjetividad mediática, demuestra que los modos instituidos de enseñanza en determinado momento histórico

¹ Etimológicamente el término habitar viene del latín *habitare*, que es un frecuentativo de *habere*, tener. Frecuentativo quiere decir que la acción se repite reiteradamente: “tener de una manera reiterada”.

ya no servían para las nuevas generaciones, sino que había otro tipo de subjetividad, la subjetividad mediática, donde no se trata de normativas y el saber sino de la imagen y la opinión personal.

Esto quiere decir que conviven diferentes lógicas de subjetividad que muestran diferentes modos de ser y estar en el mundo, indicando que en determinada época hay determinados parámetros subjetivos; las condiciones de producción de subjetividad varían históricamente.

VI. Análisis y discusión

A continuación se presenta el análisis y discusión de cómo habitan la red los adolescentes en relación al chat, ampliando el desarrollo de los objetivos específicos. Los mismos refieren al desarrollo de la comunicación y los aspectos relativos a la identidad adolescente en espacios virtuales.

4 a. Las nuevas tecnologías y los adolescentes

La red trata de una realidad a la que visiblemente se adaptan mejor las nuevas generaciones, formas de jugar, pensar y vincularse se van moldeando en ella. Se genera una sensación del “como si”, que les ofrece la oportunidad de experimentar, explorar sensaciones y respuestas emocionales, ideas y habilidades que tal vez de no ser de esta forma no podrían realizarse. (Balaguer, 2005, p.13)

Los adolescentes como usuarios de Internet, ven en la red un lugar casi mágico, distinto al de la cotidianeidad, un lugar virtual que parece no tener control, al que siempre se puede acceder y obtener prácticamente todo tipo de información. Vemos como la proximidad entre ellos deja de ser territorial para ser virtual. (Balaguer, 2005).

Este escenario que permite y brinda Internet es a lo que llamamos ciberespacio. En el ciberespacio hay normas, tanto individuales de cada usuario como grupales; allí es donde se relacionan los adolescentes, libres de ataduras físicas y del tiempo, donde siempre hay alguien con quien comunicarse o intercambiar información.

Según Volnovich (2011), a los adolescentes les gusta hacer varias cosas al mismo tiempo, casi todos ellos son *multitasking*, “viven hiperconectados, pueden oír la

radio al tiempo que estudian en un libro la lección de historia con la tele prendida, jugando a la play, hablando por el celular, chateando con medio mundo y comiendo pizza” (párr.6).

Balaguer (2005) menciona al mismo tiempo que los adolescentes trabajan en una lógica de múltiples tareas simultáneas, los elementos que coexisten no se perturban unos a otros, sino que están en simultáneo.

Podría parecer que hay una especie de habilidades tecnológicas pero que a los adolescentes no les resultan especiales, sino que parecen conocimientos obvios y naturales. Es aquí donde vemos una generación de nativos digitales que viven y conviven; habitan el espacio de la red.

Estos nuevos contextos tecnológicos necesitan de la inmersión dentro de la pantalla para poder ser comprendidos apropiadamente. También, cuando los niños y adolescentes se introducen dentro de la pantalla, su entorno cercano queda por momentos desplazado, en una especie de olvido, un segundo plano. La inmersión que permite Internet es facilitadora de una existencia paralela momentánea, como escapar a una irrealidad.

Al decir de Balaguer (2005),

La vida y el juego en la pantalla habilitan una manera de trascender la cotidianidad, como sucede en los sueños, y desplegarse en un 'espacio diferente', un 'espacio transicional', como definía Winnicott a ese espacio que forma parte y a la vez no de la realidad. (p.68)

Entonces estaríamos hablando de realidades en espacios físicos materiales que coexisten con realidades digitales. Existen dentro de la pantalla, en el ciberespacio, pero no por ello son menos reales. Por eso los adolescentes habitan con tal naturalidad dichos entornos, las relaciones que son mediadas por los dispositivos tecnológicos no serían menos reales ni menos importantes que las relaciones que se dan frente a frente. (Cantú y Alvarez, 2011)

4. b Procesos de subjetivación y producción simbólica en relación al chat

Cantú y Alvarez (2011) en su investigación sobre las transformaciones en los procesos de subjetivación y producción simbólica de los jóvenes en relación al uso de las nuevas tecnologías, plantean que las transformaciones socioculturales contemporáneas generan nuevas modalidades subjetivas y simbólicas en la creación de sentido.

Asimismo, Piscitelli (1995) afirma que debido a estos cambios se está redefiniendo la subjetividad.

Estos jóvenes que nacieron y crecieron bajo la influencia de los medios, “construyen una experiencia que requiere la puesta en juego de trabajos simbólicos novedosos tanto para la elaboración de sus referencias subjetivas, como para la interpretación de los procesos sociales y la producción de conocimientos”. (Cantú y Alvarez, 2011, p.154)

Entonces los jóvenes y adolescentes, son protagonistas de un proceso de transición social y simbólico en el que los límites entre lo público y lo privado se encuentran transformados, generando nuevas formas de construcción de intimidad y relación con los otros. Esto al decir del autor “promueve un intenso trabajo psíquico para metabolizar lo novedoso, lo ajeno y lo diferente” que es lo que se vive en la complejidad de las transformaciones de hoy en día. (Cantú y Alvarez, 2011, p.154)

Los procesos de simbolización se definen como procesos complejos y heterogéneos que articulan diversas formas de trabajo representativo y de investimentos de objetos para la creación de sentido. (Cantú y Alvarez, 2011)

Las construcciones de sentido son singulares de cada sujeto para metabolizar la experiencia. La característica central de la experiencia psíquica (conflictiva de las demandas pulsionales frente a los encuentros objetales en el trabajo para la elaboración de sentido) es la de imponer al sujeto una realidad de la cual no tiene una respuesta anticipada y por ello le demanda un trabajo representativo de elaboración de sentido. (Cantú y Alvarez, 2011)

Entonces, cada sujeto trabaja en la interpretación de su experiencia construyendo lo que es pensable, reconocible y decible en la búsqueda de sentidos, permitiéndole estabilidad psíquica.

La realidad de los jóvenes y adolescentes como anteriormente se dijo, se encuentran frente a cambios constantes, una etapa de mutación (Doltó, 1992), duelos diversos, en definitiva un conflicto psíquico el cual les demanda equilibrio y una construcción de nuevos sentidos que le permitan una estabilidad.

Debido a ello, el uso que hagan los jóvenes y adolescentes de las nuevas tecnologías, en este caso el chat, atravesará su experiencia inmediata como también las herramientas simbólicas para su interpretación. Es así como la interpretación de su experiencia lleva marcas singulares frente a sus modalidades de elaboración de

sentidos. Podríamos decir entonces, que los adolescentes se apropian simbólicamente de dichos espacios ya que cambian el sentido general, dándole un sentido particular.

En la misma línea de pensamiento, debido a que las nuevas tecnologías de la información y comunicación modifican las nociones de espacialidad y temporalidad, las mismas potenciarán la creación de nuevos códigos de producción, interpretación e intercambio. De esta forma las TIC no determinan formas específicas de producción simbólica sino que constituyen un encuadre, el cual puede ser utilizado por los sujetos de otros modos según sus formas singulares de producción. A este encuadre lo llaman “encuadre simbólico”. (Cantú y Alvarez, 2011, p.156)

Bajo las influencias de este encuadre simbólico, los jóvenes y adolescentes asumen como propias determinadas formas de simbolización, las cuales cumplen la función de herramientas para la interpretación de la realidad.

Cantú y Alvarez (2011) también utilizan la comparación de los espacios virtuales con características que definen a los espacios transicionales de Winnicott (1979). Estos crean una presencia del otro en ausencia mediante el uso de los dispositivos electrónicos, lo cual parecería tener la eficacia de los fenómenos transicionales. La relación con los dispositivos electrónicos genera una realidad tercera, en el espacio transicional, que no es ni la realidad material externa ni la realidad psíquica interna. Ésta realidad donde se encontraría el sujeto, se construye sobre y con el objeto virtual.

Aclaremos que las relaciones que los sujetos establecerían con los objetos y espacios virtuales no escapa a las modalidades que subscriben nuestra relación con los objetos en general, entonces, la misma estaría atravesada por el deseo de querer unirse con el objeto sin perderse al mismo tiempo que el deseo de separarse sin perderlo.

Los jóvenes mediante el mensajear, chatear, pueden construir un espacio y tiempo propios. De esta manera, les permiten regular el tiempo y el espacio de las comunicaciones al ritmo psíquico y subjetivo tolerable ya que además de posibilitarles la comunicación en cualquier lugar que se encuentren (presencia), pueden desconectarse o no atender (ausencia), permitiéndole la posibilidad de ausentarse temporariamente del requerimiento del otro.

Pueden elaborar así “un registro de la ausencia que no sea ni pérdida absoluta ni intrusión total”, utilizando el espacio de chat como transicional. (Cantú y Alvarez, 2011, p.157)

Por otro lado, hay jóvenes que no utilizan el dispositivo de forma transicional sino que sería para la denegación de la ausencia. En estos casos el aparato psíquico no tolera la ausencia del otro y por ello puede ser desmentida o tapada por el exceso de información. Esto es permitido al sostener la ilusión de presencia constante que les permite la velocidad de los intercambios, disponibilidad de la conexión, cantidad de contactos accesibles en la red, etc.

En estos casos, “la estimulación desbordante genera excitaciones difícilmente representables, es decir no acompañadas de simbolización sino de fugacidad perceptiva por desplazamientos constantes”, la elaboración de la ausencia del otro se ve dificultada, obturada por el exceso de información, comunicación y de intercambio. (Cantú y Alvarez, 2011, p.157)

4. c ¿Nuevas lenguas o códigos comunicacionales? ¿Contactos? ¿Relaciones vs conexiones?

Según Bernárdez Radal (2006) “los chats desde el punto de vista comunicativo, se han desarrollado sobre un código nuevo de comunicación que está a caballo entre la oralidad y la escritura, entre lo formal y lo informal, entre lo personal y lo impersonal” (p.73).

Por lo visto, el chat trae consigo un “estilo nuevo de conversación espontánea” (Spiegel, 2007, p.38) que se ubica, como dice Noblia (2000), entre la oral y la escrita; es un estilo conversacional de la escritura, despojado de convenciones y normas gramaticales o, al menos, sin obligación cumplirlos. Conversacional en el sentido de una subcategoría de lo oral que se caracteriza por constituir una situación estable, coloquial, propio de una conversación informal y relajada.

En estos casos, las frases tienen poca elaboración ya que, prácticamente, no pueden revisarse y llegan instantáneamente a los receptores. Tampoco convendría realizar frases muy largas, porque como ocurre en las conversaciones orales, éstas pierden interés y atención por parte de los usuarios. (Spiegel, 2007)

Bien sabemos que para comunicarnos no solo utilizamos la lengua sino que también hay determinados aspectos tales como saber cuándo hablar, qué decir, contextualizar, que incluyen palabras, gestos, miradas, acentos, etc.

En el caso del chat, también tienen sus reglas que permiten la oportunidad de dialogar, ej: emoticones, mayúsculas, imágenes, animaciones – elementos comunicacionales.

Según Balaguer y Canoura (2010), el uso de los emoticones ayudaría a expresar los estados de ánimo de los sujetos dentro del chat, y los define como “fieles intérpretes de los estados de ánimo” (p.86).

Desde otro punto de vista, Corea (2004) aclara también que:

La lectoescritura contemporánea no es en rigor lectoescritura; la lectura se da por un lado y la escritura por otro, y además se trata de lecturas y escrituras de distintos soportes. La escritura del chateo es muy distinta a la escritura universitaria. Hoy se impone una gramática que no es gramática de la lectoescritura de la letra. Hay en los chicos una destreza adquirida que les sirve como modelo para resolver distintas situaciones de escritura. (p.170)

Según la investigación que realiza Corea (2004), ella sostiene que cuando los chicos chatean no se están solo contando cosas sino que están en contacto. No se detienen a pensar qué les dice el otro, sino que van mandando lo que saldría en el momento. Bien sabemos que cuando uno escribe una carta tiene tiempo para leerla, para corregirla. Pero en las condiciones actuales donde predomina la rapidez y la instantaneidad, la autora menciona que, no se disuelve el código sino la comunicación misma.

“En el chateo no hay comunicación: hay contacto, hay interacción. Los funcionalistas decían que el lenguaje tiene muchas funciones, y una de sus funciones es mantener el contacto” (Corea, 2004, p.170).

Corea define a esta función que es llamada función fáctica. Por ejemplo, cuando una persona habla y mira a otra, está manteniendo el contacto. Esta función sería la que asegura la buena transmisión de la información, pero cuando se ve destituido el lenguaje en la comunicación, lo único que queda es lo fáctico, o sea solo una evitación de la dispersión. Entonces, “lo fáctico no es nada más que la posibilidad de mantener la conexión en el flujo de información. Pero eso ya no sería comunicación estrictamente hablando.” (Corea, 2004, p.170) Según la autora entonces, en el chat lo que predomina sería la función fáctica.

El pensamiento de Corea (2004), se relaciona con la metáfora que hace referencia a la modernidad líquida de Bauman (2006). La misma es usada por el autor para describir los tiempos acelerados de hoy en día, la instantaneidad y las relaciones actuales. Las modificaciones de la relación espacio-temporal que generan las nuevas tecnologías hacen que los límites entre los mismos se vean desdibujados. Es decir,

una persona puede estar en cualquier lugar de la red en el tiempo que desee. Allí es donde se vive la instantaneidad.

De esta manera, el autor prefiere hablar de conexiones en vez de relaciones con respecto a los vínculos actuales. La instantaneidad genera “el fin de la era del compromiso mutuo” (Bauman, 2006, p.16) y les permite a los sujetos la huida o el rechazo de cualquier tipo de relación o mantenimiento a largo plazo. Es de esta manera que los individuos se relacionan “como si” lo hicieran, fugazmente sin soporte material, sino que dejan rastros de contacto.

Balaguer (2005) desde un punto de vista contrario, plantea que los chats son “nuevos modos de comunicación” (p.88) y que los jóvenes utilizan un nuevo alfabeto, un “Ciberlenguaje” (Balaguer y Canoura, 2010, p.85).

Dicho autor plantea que los modos de comunicación que los jóvenes utilizan, corresponden a modos propios de comunicar de la red, no generan así empobrecimientos cerebrales, verbales o analfabetismos sino que serían “nuevos alfabetizados” (Balaguer y Canoura, 2010, p.86).

Piscitelli (2009), también expone que los usos de las tecnologías emplean nuevos lenguajes para comunicación, “son hablantes nativos del lenguaje de la televisión interactiva, las computadoras, los videojuegos e internet” (p.46).

Si bien los jóvenes y adolescentes recurren al alfabeto para comunicarse, su escritura está atravesada por modos de comunicar propios de la red, que corresponde a abreviaciones, simbologías, emoticones, etc. Por lo tanto, sus modos de comunicación difieren del género tradicional escrito.

En el chat, además de tener velocidad, agilidad tanto mental como manual e ideas claras y concisas para ganar tiempo y evitar que el otro pierda la atención, Balaguer (2005) menciona también que “requiere velocidad y respuesta instintiva, impulsiva” (p.88), ya que el tiempo cuenta y la reflexión se ausenta, pero esto no quiere decir que haya falta de contenidos en él, sino que hace a la ausencia es de mecanismos inhibitorios.

Por dichos motivos, las reglas ortográficas están ausentes, los jóvenes se acostumbran a escribir lo más sintéticamente posible y la escritura se vuelve icónica siendo más compleja su forma de pensarla.

Así se ahorran signos de interrogación y admiración (solo se ponen al final), se eliminan los acentos, desaparecen las letras «h» y «e» al inicio de la palabra.

La letra «k» sustituye a la «c» y a la «q» en expresiones como «hace lo k kieras». Los signos matemáticos se usan en lugar de palabras «+» es «más»; «x» es «por»; «=» es «igual», entre otras invenciones. (Balaguer y Canoura, 2010, p.87)

Se observa una lógica de pensar más rápido antes de pensar mejor, se opta por velocidad antes que reflexión, no hay tiempo para la misma ya que enlentecería los procesos de intercambio en el chat repercutiendo entonces en la finalización de la comunicación. Al decir de Balaguer y Canoura (2010), “lo central es transmitir y ser comprendidos” (p.87).

En la misma línea de pensamiento, Piscitelli (2009) sostiene que los nativos digitales, en este caso los jóvenes y adolescentes, hacen primero y después se preguntan. Para los jóvenes, el pensar no es solo y al mismo tiempo hacer, sino que sobre todo se busca comunicar, “la reflexividad se convierte en práctica y finalmente en comunicación” (p.46).

Cantú y Alvarez (2011), plantean un tipo peculiar del uso del lenguaje con respecto a los usos del código del lenguaje escrito en relación a las TIC.

Los dispositivos electrónicos brindan la posibilidad de una experiencia de la escritura en pantalla diferente al papel, lo que históricamente estaba ligado al aprendizaje escolar, al libro y la institución familia. Por lo tanto, no es aprendida en la escuela, sino que adviene de las exploraciones que hacen los chicos de las computadoras.

Cantú y Alvarez (2011) en su investigación, a través de entrevistas a los jóvenes sobre dicho modo de escritura, obtuvieron como respuestas que aprendieron a usar las computadoras por medio de un hermano, amigos o compañeros, es decir, de sus pares. Este dato no es menor ya que si la escritura en papel conlleva la mirada de un adulto que juzga, evalúa y califica la producción escrita, la escritura en pantalla se libera de las normativas adultas y alude a la relación simétrica con los pares.

Entonces si la escritura en papel es considerada inalterable y permanente, la escritura en pantalla se relaciona con el aquí y ahora situacionales, puede ser borrada sin dejar marcas, copiada instantáneamente sin errores, alterada en tamaño, color y forma. De este modo exonera exigencias de perfección y ataduras normativas que lo acercar a las funciones del discurso oral sin perder su especificidad escrita. (Cantú y Alvarez, 2011)

La escritura en pantalla será entonces un espacio para la producción subjetiva ya que favorecen las posibilidades singulares de producción simbólica. Igualmente la posibilidad de producción simbólica dependerá de la modalidad de construcción de sentido de cada sujeto.

“El uso lúdico del lenguaje, la posibilidad de 'saltar' de un tema a otro, la utilización de signos, colores y emoticones que singularizan el código, muestran y favorecen las posibilidades singulares de producción simbólica” (Cantú y Alvarez, 2011, p.158).

Mayans (2002) hace referencia al chat como un género chat, el cual es un complejo proceso de aprendizaje e integración social, comunicativa y simbólica. Esto quiere decir que la necesidad de escribir rápido por las exigencias del medio (economizar el tiempo) conlleva a una adaptación de los usuarios y además factores simbólicos tales como apropiarse de que escriben “así”.

Desde una perspectiva lingüística, se considera que las características propias del tipo de interacción en el chat tales como las alteraciones del código normativo escrito (incorrecciones normativas) no corresponden a déficits en los jóvenes sino que lo consideran un género discursivo en sí mismo, voluntario de los usuarios. (Mayans, 2002)

Lo mismo planteaba Balaguer y Canoura (2010), afirmando que son nuevos alfabetizados.

Mayans (2002) en su investigación con respecto a la “Incorrección normativa en los chats” menciona dos funciones importantes del mismo. Una de ellas es la utilidad humorística; según los jóvenes, les entretiene el uso del chat, siendo así una utilidad humorística de la incorrección normativa. Al igual que, los demás autores, Mayans encuentra el chat como un espacio de uso lúdico para los jóvenes. (Cantú y Alvarez, 2011; Balaguer, 2005)

La segunda función sería que además del humor que les genera el *antinormativismo*, es que para transgredir el código normativo hay que conocerlo, es decir, los jóvenes tienen la voluntad de deformarlo para que tenga un sentido, una motivación simbólica. Hay una construcción del humor en el espacio del chat y un uso del código normativo diferente. Esto hace a la apropiación simbólica del uso del código normativo y del dispositivo chat como mencionaba Cantú en los procesos de subjetivación. Los jóvenes desde este punto de vista quieren mostrar que escriben “mal”, son transgresores del código normativo, característica que corresponde también

a la etapa adolescente, donde buscan transgredir reglas institucionales, familiares, etc. (Mayans, 2002)

Cantú y Alvarez (2011), consideran que las alteraciones del código normativo, funcionarían como marcas personalizadoras, el código se individualiza por parte de los usuarios y forma parte de ellos mismos, es decir, se subjetiviza. De esta manera, se utiliza como sustitutivo a la falta de elementos extralingüísticos tales como los gestos, entonaciones, posturas, etc. que hacen a lo que se quiere transmitir o producir.

Estas prácticas entonces constituyen formas de construcción y transmisión de sentido para el otro, ya que cada sujeto utiliza determinadas modalidades de expresión en el chat, habiendo así nuevos modos de plantear las relaciones intersubjetivas.

Las formas de interactuar en el chat modifican sus representaciones y sus demandas, de este modo constituyen formas de construir pensamiento y discurso a partir de la información que se intercambia, lo que posibilita la construcción de subjetividad.

Entonces es una utilización “subjetivada y subjetivante” (Cantú y Alvarez, 2011, p.159) del código escrito ya que el dispositivo permite que los sujetos construyan formas de interpretación de su propia realidad psíquica y de su propia experiencia con otros.

En algunos casos puede ser que esto no ocurra, los sujetos se ven limitados a formas discursivas con sentido singular pero con déficits en la transmisibilidad, reduciéndose en estos casos a un instrumento de comunicación o expresión. El sujeto transmite información sobre determinado tema o exterioriza en el chat aspectos de su interioridad ya construidos. Esto quiere decir que no hay producción simbólica, el sujeto no permite un proceso de producción y enriquecimiento de las representaciones de sí mismo y de sus relaciones con su mundo interno y con los otros, es decir, pone afuera lo que ya tenía dentro. En estos casos los jóvenes no son afectados, tienen procesos rigidificantes para el aparato psíquico y no hay subjetivación, se reducen a meros consumidores de imágenes proporcionadas externamente por la tecnología sin elaboración ni distanciamiento. (Cantú y Alvarez, 2011)

4. d Procesos identificatorios, Identidad-es adolescentes

En referencia a las teorías psicoanalíticas que refieren si la identidad es unitaria o múltiple, durante todos estos años se han planteado diversas teorizaciones sobre el tema hasta que, frente a Internet, se afirma que el mismo ha contribuido a pensar a la identidad en términos de multiplicidad. Esto sería ya que en Internet, nos “autocreamos” (Turkle, 1997, p.227), las personas pueden construir un yo al “merodear por muchos yos” (p.227).

Del mismo modo, Cantú y Alvarez (2011) aclaran que, si hablamos de una sociedad red y la variedad de recursos que forman nuestras experiencias mediadas, ya no se estaría hablando de un yo estable ni de una identidad única.

Cuando las personas se sumergen en las comunidades virtuales, reconstruyen sus identidades frente al espejo. Los MUD dice Turkle (1997), son ejemplos de cómo la “comunicación mediada por ordenador puede servir como un lugar para la construcción y reconstrucción de la identidad” (p.21).

Desde el punto de vista de las modalidades de elaboración de sentido frente al chat, los adolescentes se identifican con ellas y depositan deseos de realización. Es así como las nuevas modalidades de simbolización que asumen los adolescentes como propias para la interpretación de la realidad, sirven para la elaboración de sus referentes identificatorios, es decir, interactúan con sus recursos simbólicos para la elaboración de su propia identidad. (Cantú y Alvarez, 2011)

En el chat, el usuario debe elegir un nickname, un apodo o perfil para poder participar. El mismo lo identifica como usuario y a su vez repercute en los otros. Este perfil según Cantú (2009), responde a ciertas intencionalidades y tiene en cuenta características del sujeto, es decir, hablaría de los aspectos que se quieren destacar de uno mismo y que sirva para que otros usuarios lo identifiquen o interpreten sus intenciones.

“Algunos de los sujetos entrevistados comentaban que eran capaces de inferir la identidad de quien escribía a partir de esos rasgos de la forma en que se expresaban en el chat” (Cantú y Alvarez, 2011, p.158).

Entonces al igual que los modos de escritura empleados en el chat como marcas personalizadas, el perfil, es una marca personalizada de su identidad. Además de la construcción de sentido para uno mismo, estas modalidades constituyen

formas de construcción y transmisión de sentido para los otros, redefiniendo las relaciones intersubjetivas. (Cantú y Alvarez, 2011)

Balaguer (2005) asimismo expone que el perfil sería como la creación de un personaje, el mismo no es fijo, sino que los adolescentes lo pueden modificar. Entonces sí el perfil sirve como una marca personalizada para que los otros lo identifiquen, podríamos suponer que es así que los procesos identificatorios varían, y son regulados por los adolescentes en el proceso de configuración de su identidad, ya que dichos juegos tienen cierta intencionalidad de ver las expectativas y exigencias de los demás.

De esta manera, podríamos sostener que los jóvenes y adolescentes conforman sus identidades en un “como si” en relación al ser, con la idea de una identidad permanente que nunca se alcanzaría. A esto es lo que Balaguer (2005) llama el proceso de autofabricación del yo y búsqueda de identidad. Las transformaciones permanentes que nos requieren hoy en día se ven escenificadas en los chats. El juego que vemos con la identidad es la “posibilidad de recreación de la misma una y otra y otra vez” (p.94).

Balaguer (2005), aclara además que estos contextos electrónicos se ponen en juego la plasticidad de los sujetos, es decir una capacidad para transformarse y poder transitarlos. La posibilidad de crear un personaje también tendrá la imposibilidad que otro lo descubra. Los adolescentes de esta manera pueden mostrarse diferente en uno u otro territorio y sabrán que quien está del otro lado puede ser o no como o quien dice ser.

Goffman (2009) plantea que cuando alguien interpreta un papel y la interacción con otros pueda producirse, el otro deberá aceptar al individuo en buenos términos, es decir, debe confiar en que ese individuo es quien dice ser. Bien sabemos que los sujetos pueden fingir ser quien no son en verdad, pero también esa “máscara puede ser nuestro 'sí mismo' más verdadero, el yo que quisiéramos ser” (p.34).

Del mismo modo ocurre debido a que los dispositivos electrónicos restringen la visibilidad directa de las personas, los adolescentes se dirigen hacia los otros que no los pueden percibir sino solo representar. (Cantú, 2009).

Balaguer (2005) también menciona que el chat les permite poner en escena aspectos de la personalidad difíciles de ser presentados en la vida pública y que el resultado que buscarían los jóvenes sería la posibilidad de probar las reacciones de los otros frente a lo que exponen de sí mismos.

Esto podría explicar el hecho de que muchas personas detrás de la pantalla se dicen y hacen cosas que nunca, o casi nunca harían o dirían frente a frente. En estos casos los adolescentes no pueden dejar de ser uno mismo pero tampoco pueden serlo del todo.

A modo de ejemplo, se expone el relato de una usuaria de los MUD:

“No le mentí sobre nada en especial, pero me siento muy diferente cuando estoy conectada. Soy mucho más extrovertida, menos inhibida. Diría que me siento más como yo misma. Aunque esto es una contradicción. Me siento más como quien desearía ser”. (Turkle, 1997, p.227)

La autora aclara además que los jóvenes cuando crean sus personajes en el MUD, lo hacen en un entorno que concuerda con su yo ideal; hay proyección de sus fantasías. Algo similar pasaría en el chat, los jóvenes plasman en el dispositivo lo que quieren mostrar de sí mismos, lo que ellos son, lo que querrían ser. (Turkle, 1997)

Aquí vemos un aspecto de las construcciones sociales sobre cómo se espera que sean las personas. Los conceptos sobre belleza por ejemplo, se construyen sobre lo que refiere ser bello en determinada sociedad teniendo en cuenta las condiciones sociohistóricas para su construcción. Dichos estereotipos conllevan a que las personas construyan un sentimiento sobre sí mismos que refieren al yo.

Al igual que en el mito de narciso donde su reflejo en el agua le devuelve una imagen de sí, a nosotros sería un otro el que nos devuelve nuestra imagen como reflejo. Según la teoría de Lacan (2009) sobre El estadio del espejo, sería la madre la que al mirar a su bebé, devolvería una imagen de sí completa para que pueda reconocerse y que su yo advenga. De esta forma el niño se identifica con su imagen especular de sí, con la ayuda de y en relación a un otro semejante.

Gwinnell (1999, citado en Balaguer, 2005) afirma que en varias oportunidades ese personaje creado reviste características del ideal, los sujetos arman su personaje con lo mejor de sí mismas y sus ideales.

En los chats vemos una construcción de lo que las personas desearían ser y lo que sienten que pueden ser. Lo que desearían ser son construcciones de una imagen idealizada de sí mismos, siendo así lo que muestran en el chat. La distancia entre lo que desearían ser y lo que logran en el chat, genera un sentimiento de lo que podrían llegar a ser. Esto tiene un nivel de sufrimiento del sujeto donde la imagen que les devuelve el otro de sí no sería lo que son (yo) ni lo que siente que pueden ser. Los

jóvenes en el chat, crean alternativas para llenar la distancia entre sus ideales y lo que sienten q puede ser.

Entonces, dichas presentaciones ideales según Gwinnell (1999, citado en Balaguer, 2005), suelen ser causantes de posteriores decepciones al darse encuentros cara a cara y constatar que la realidad no concuerda con la virtualidad.

Otra característica del chat en relación a los procesos de identificación es que mediante ellos los jóvenes y adolescentes se agrupan por afinidades e intereses comunes, donde fortalecen sus lazos sociales. (Balaguer y Canoura, 2010)

Balaguer (2005) aclara además que, la participación o no en estos encuentros virtuales puede ser la clave de estar dentro o fuera de cierta realidad juvenil. A través del mismo pueden habitar un lugar de pertenencia, un espacio a su vez de referencia que le brinda “nuevas formas de acceso a una identidad adolescente común”. (p.86)

Dicha noción se podría relacionar con lo que plantea Freud (1921) en “Psicología de las masas y análisis del yo”. Los adolescentes se verían formando parte de una masa donde comparten nuevos códigos de producción simbólica que le sirven para la interpretación de sus experiencias.

Pertenecer a un grupo significa también dejar de estar solo, que muchas veces es lo que viven los adolescentes en esta etapa. Sentirse parte de una masa les da un lugar y un sentimiento de pertenencia, donde los ideales son compartidos y se identifican entre ellos.

Ya que las formas de interpretación de la experiencia conllevan marcas singulares frente a la elaboración de sentidos, con dicho concepto podríamos explicar por qué los adolescentes parecen actuar de similar manera frente a la red, comparten los mismos ideales mientras se identifican entre ellos como nativos de la era digital, “nativos digitales”. (Piscitelli, 2009, p.39)

VII. Conclusiones

En esta instancia plantearemos las conclusiones del trabajo frente a los objetivos establecidos. Se realizó la revisión bibliográfica de artículos e investigaciones que referían a como los adolescentes actuaban en relación a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, especificando los usos del chat. Observamos particularmente el desarrollo de la comunicación en el mismo y sus posibles influencias en los procesos identificados en relación a la conformación de un perfil (nickname) y su escritura.

Como bien sabemos, hoy en día muchos jóvenes y adolescentes pasan horas frente a sus computadoras personales o más aún sobre la conexión interminable que les permiten sus teléfonos celulares. Planteamos entonces que, habitan un espacio en la red y se comunican, se mantienen en contacto y se relacionan constantemente, muestran nuevas formas de conocer, percibir, que hacen a nuevas herramientas para la simbolización, para la socialización y producción de subjetividad.

Analizamos que el concepto de sociedad red de Castells (2006) define a la forma de organización que se produce en los adolescentes. Allí se presenta la flexibilidad que les permite reconfigurarse en función a los cambios del entorno. Además les concede la interacción en cualquier momento sin importar el lugar, posibilitando nuevos procesos de expansión y crecimiento, tanto del cuerpo como de la mente humana. Las definiciones de tiempo y espacio en la red representan lo escenificado en el chat con relación al instante, determinan múltiples temporalidades donde lo que importa es intercambiar información, para mantener los flujos de la misma. Se redefine una subjetividad del instante.

Desde la revisión realizada, se encontraron diversas perspectivas sobre si nos estaríamos refiriendo a una comunicación verdadera, nuevos lenguajes o nuevas formas de producción de subjetividad. Aclaramos que dichos procesos no son ajenos a las identificaciones adolescentes y están íntimamente relacionados ya que el accionar de los jóvenes frente a los chats hace a su socialización e identidad actualmente. Parecería ser una cultura emergente característica de los jóvenes, no representarían solamente formas de percibir y concebir el mundo, sino nuevas formas de comunicación y expresión.

Sobre la comunicación adolescente en el chat, pudimos analizar que la apropiación de las nuevas tecnologías conlleva a nuevos lenguajes que estarían entre la escritura y la oralidad, definidos como estilos conversacionales o nuevas formas de

comunicación. Por el contrario también se afirma que no es comunicación sino solo mantenerse en contacto, dicha afirmación se relaciona con el concepto de modernidad líquida de Bauman (2006), donde las relaciones de hoy en día se vuelven conexiones.

Con respecto a mantener el contacto y la comunicación, el chat también podrá ser usado como un espacio transicional. Esto les permitiría crear una presencia en ausencia del otro, regulando las comunicaciones al ritmo psíquico y subjetivo tolerable. Del modo contrario, puede usarse para denegar la ausencia del otro. El aparato psíquico no tolera la ausencia y puede ser desmentida o tapada por el exceso de información, sosteniendo una ilusión de presencia constante. (Cantú y Alvarez, 2011)

Sobre el lenguaje, se plantea el reconocimiento del alfabeto pero en relación a nuevos alfabetizados o usos peculiares del mismo. Serán formas escritas veloces, sin requerimiento de revisiones, poca elaboración para respetar la velocidad y evitar la disolución de la comunicación. Estas modalidades además de ser marcas personalizadas, formas de adaptación y creadoras de subjetividad, serán categorizadas con determinado nivel humorístico ya que entretiene a los usuarios.

Aclaremos que estas nuevas modalidades no anularían las anteriores como sería la escritura letrada, sino que conviven, las alimentan y constituye una nueva forma de expresión y comunicación. Es así como los nuevos códigos normativos para la comunicación no empobrecen el lenguaje de los jóvenes ni se perciben como déficits, como creen los adultos u otras investigaciones, sino que podemos percibirlo como un emergente propio de los adolescentes y nuevas formas de construcción y transmisión de sentido para el otro.

Es así como las formas de interactuar en el chat modificarán sus representaciones y sus demandas constituyendo formas de construir pensamiento y discurso a partir de la información que se intercambia. La utilización del código escrito es subjetivada y subjetivante ya que el dispositivo les permite construir formas de interpretación de su propia realidad psíquica y de su propia experiencia con otros. Por el contrario, puede ser que esto no ocurra, el sujeto no permite un proceso de producción y enriquecimiento de las representaciones de sí mismo y de sus relaciones con su mundo interno y con los otros, no siendo afectados, produciendo procesos rigidificantes para el aparato psíquico y sin subjetivación. (Cantú y Alvarez, 2011)

Sobre la interacción al chatear, será como si hablaran entre ellos y no como si estuvieran enviando mensajes. Esto quiere decir que se apropian simbólicamente de dichos espacios, le cambian el sentido general, dándole un sentido propio. Entonces

su uso podrá atravesará su experiencia inmediata o no, como también sus herramientas simbólicas para su interpretación.

A través de este medio podrán decir cosas que no son ciertas o que no dirían cara a cara, ya sea por que estén inhibidas, ocultas y camufladas o solamente por tener restricciones de visibilidad. Cabe destacar que esto puede ocurrir también debido a las exigencias sociales sobre cómo se espera que seamos hoy en día, creando en los jóvenes distancia entre lo que desearían ser (ideales) y lo que logran ser en el chat. Frente a dicho fenómeno el sujeto debe enfrentarse al sentimiento angustiante de no ser como su ideal ni tampoco como la imagen que les devuelven los otros de sí.

Con respecto a los aspectos relativos a los procesos identificatorios y a la identidad adolescente, Internet ha contribuido a pensarla en términos de multiplicidad. Los autores plantean un juego con la identidad donde los jóvenes y adolescentes tienen la posibilidad de autocrearse, recrearse o crear personajes. Dichas afirmaciones nos llevan a pensar en la identidad como algo que nunca acaba, sin la fijeza de un estado final del desarrollo hacia el adulto.

Desde el principio vimos como bajo las influencias del paradigma de la información y la comunicación, estos jóvenes se identificaron con sus pares para poder hacer uso y apropiación de tecnologías.

En el trabajo se planteó un juego con la identidad la cual podemos analizar desde diversas perspectivas. Una de ellos es debido a la rapidez de los cambios que vulneran la identidad adolescente y los tiempos para su asimilación, el juego les permitiría la elaboración de los mismos.

Otra perspectiva sería la de poder interpretar las intenciones, expectativas y exigencias de los otros. Entonces además de la construcción de sentido para uno mismo, también establecen formas de construcción y transmisión de sentido para los otros en relación a la identidad. Esto sucede con la elección del nick o perfil, el mismo lo identifica como usuario y a su vez responde a ciertas intencionalidades para destacar de si, frente a los otros y ser identificado. Lo mismo refiere a los códigos normativos que utilizan, los adolescentes afirman que pueden inferir la identidad de los otros mientras chatean y como grupo se identifican escribiendo en el chat de una forma antinormativa.

Un punto a destacar es que los perfiles que son utilizados varían con el tiempo, es decir, los jóvenes los modifican. Si los perfiles representan aspectos de las identidades de los adolescentes, al cambiar, podríamos decir que los procesos de

identificación varían, considerando a la identidad no como fija sino en constantes cambios. Dichos periodos de cambio por así llamarles son propios de la adolescencia, no sabrían bien quienes son ya que deben duelar su cuerpo infantil y explorar en el afuera nuevas identificaciones.

Otra característica del chat en relación a los procesos de identificación es que mediante ellos los jóvenes y adolescentes se agrupan por afinidades e intereses comunes, obteniendo prestigio y estatus frente a los otros fortaleciendo sus lazos sociales. Entonces muchas veces, la participación o no en estos encuentros virtuales puede ser la clave de estar dentro o fuera de cierta realidad juvenil. Es así como guardan relación con los comportamientos de masa planteados por Freud. Comparten sus ideales frente a la red y se identifican con ellos como nativos digitales.

Por último, con respecto a la distancia generacional planteada, ésta siempre estuvo presente en la historia. El adolescente busca diferenciarse e instaurar una distancia frente a sus padres. Verificamos que actualmente lo que estaría sucediendo es que los roles de transmisión de conocimientos han cambiado con respecto a las nuevas tecnologías. Cantú y Alvarez (2011), afirman que los jóvenes crean sus propias herramientas para la producción simbólica y creación de sentido e interpretación de la realidad, es decir una nueva subjetividad. Entonces podemos aseverar que conviven diferentes subjetividades donde se muestran diferentes modos de ser y estar en el mundo; y señalan que en determinada época hay determinados parámetros subjetivos.

Los jóvenes estarían representando una subjetividad que se asemeja a la subjetividad mediática y los adultos serían inmigrantes donde sus herramientas para la producción simbólica y de sentido no serían las mismas, generando sensaciones de extrañeza y desconfianza frente a los adolescentes. (Corea, 2004)

Para finalizar, aclaramos que al mismo tiempo que se plantean cambios vertiginosos dificultando las asimilaciones en el mundo de hoy, lo mismo pasaría con este trabajo; la diversidad de opiniones con respecto al tema hace a los cambios (sociohistóricos) y a la singularidad de las personas. Como vimos, las formas de interactuar, comunicar, jugar y socializar están cambiando y no solamente para los jóvenes, sino también para los niños y los adultos. Estamos frente a una realidad social que convive con tecnologías de la información y comunicación. Sería interesante para futuros estudios, ver la realidad de los jóvenes y adolescentes que están por fuera de la red, del chat, de la realidad digital.

Referencias

- Aguirre Baztán, A. (Ed.). (1994). *Psicología de la Adolescencia*. Recuperado de: <http://books.google.com.uy/books?id=ENVMNZqyxQIC&pg=PA215&lpg=PA215&dq=socializacion+adolescente&source=bl&ots=n4Msztlo7E&sig=DY-2FNVyZpkRXOhrvqijQkZwt3E&hl=es&sa=X&ei=BcFGVLu5LKeG8gHjj4HABw&ved=0CDgQ6AEwBA#v=onepage&q=socializacion%20adolescente&f=false>
- Alvarez, P. y Cantú, G. (2011). Nuevas tecnologías: compromiso psíquico y producción simbólica. *Anuario de investigaciones*, 18, 153-160. Recuperado de: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16862011000100017&lang=es
- Aparici, R. (2010). *Conectados en el Ciberespacio*. Recuperado de: http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=JCB0jleuU_oC&oi=fnd&pg=PA5&dq=ciberespacio&ots=riCE1AyATF&sig=ICsHaWunHOa1Il-a7j1Dea3xBSs#v=onepage&q=ciberespacio&f=false
- Balaguer Prestes, R. (2005). *Vidasconnect@das.com. La pantalla: lugar de encuentro, juego y educación en el siglo XXI*. Montevideo: Frontera.
- Balaguer Prestes, R. y Canoura, C. (2010). *Hiperconectados. Guía para la educación de los nativos digitales*. Montevideo: Santillana, SA.
- Barlow, J. P. (1996). *Declaración de independencia del ciberespacio*. Recuperado de: http://biblioweb.sindominio.net/telematica/manif_barlow.html
- Bauman, Z. (2006). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bernárdez, A. (2006). A la búsqueda de “una habitación propia”: comportamiento de género en el uso de internet y los chats en la adolescencia. *Adolescencia y comportamiento de género. Revista estudios de juventud*, 73, 69-82. Recuperado de: <http://www.injuve.es/sites/default/files/revista73completa.pdf>
- Bove, L. (2003). La adolescencia indefinida en el mundo. En D. Le Breton (Dir.), *Adolescencia bajo riesgo: cuerpo a cuerpo con el mundo*, 149-162. Montevideo: Trilce
- Cantú, G. (2009). El chat como espacio hipertextual: los usos singulares de las nuevas tecnologías. *Educatio Revista de investigación educativa*, 7, 26-37. Recuperado de: <http://www.educacion.ugto.mx/educatio/PDFs/educatio7/Cantu.pdf>
- Cantú, G. (2005). Leer y escribir en los tiempos del chat. *Perspectivas en Psicología. Revista de Psicología y ciencias afines*, 2, (1), 106-110.
- Castells, M. (Ed.). (2006). *La sociedad red: una visión global*. (Trad. F. Muñoz de Bustillo). Madrid: Alianza.

- Corea, C. (2005). *Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas, familias perplejas*. Buenos Aires: Paidós.
- Day, R. (2005). *Cómo escribir y publicar trabajos científicos*. (Trad. M. Sáenz). (3a ed.). Organización Panamericana de la Salud. (Publicación Científica y técnica N° 598). Recuperado de: <http://www.bvs.hn/Honduras/pdf/ComoEscribirYPublicar.pdf>
- Doltó, F. (1992). *Palabras para adolescentes o el complejo de la langosta*. Buenos Aires: Atlántida
- Etimología de Habitar (2014). Recuperado de <http://etimologias.dechile.net/?habitar>
- Freud, S. (1915). *Pulsiones y destino de pulsión*. Obras completas, 14. Buenos Aires: Amorrortu.
- (1921). *Psicología de las masas y análisis del yo*. Obras completas, 18. Buenos Aires: Amorrortu.
- (1923). *El yo y el ello*. Obras completas, 19. Buenos Aires: Amorrortu.
- Galera, C. (2010). Nuevo escenario de socialización del lenguaje: el chay y los adolescentes. *Perspectivas de la comunicación*, 3, (1), 81-90. Recuperado de: <http://publicacionescienciassociales.ufro.cl/index.php/perspectivas/article/view/87/70>
- Goffman, E. (2009). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. (Trad. H. Torres y F. Setaro). (2a ed.) Buenos Aires: Amorrortu.
- Lacan, J. (2009). *El estadio del espejo como formador de la función del yo [je] tal como se nos revela en la instancia psicoanalítica*, 1, 99-105. Recuperado de: arditiesp.files.wordpress.com/2012/10/lacan_estadio_del_espejo.pdf
- Laplanche, J. y Pontalis, J.B. (2012). *Diccionario de Psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Le Breton, D. (2003). La vida en juego, para existir. En D. Le Breton (Dir.), *Adolescencia bajo riesgo: cuerpo a cuerpo con el mundo*, 25-46. Montevideo: Trilce
- Levis, D. (2002). Videojuegos: cambios y permanencias. *Comunicación y pedagogía*, 184, 65-69. Recuperado de: http://diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Comunicacion_Pedagogia2002_v6.4.pdf
- Lewkowicz, I. y Sztulwark, P. (2003). *Arquitectura plus de sentido*. Buenos Aires: Altamira.
- Mayans, J. (2002). De la incorrección normativa en los chats. *Revista de investigación lingüística*, 5, (2) 101-116. Recuperado de: <http://revistas.um.es/ril/article/view/5441/5311>

- Noblia, M. V. (2000). Los chats en la comunidad virtual. *Conversación y comunidad. Revista iberoamericana de discurso y sociedad*, 2(1), 77-99.
- Organización Mundial de la Salud (2014). *Temas de Salud: salud de los adolescentes*. Recuperado de http://www.who.int/topics/adolescent_health/es/
- Piscitelli, A. (1995). *Ciberculturas: En la era de las maquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.
- (2009). *Nativos Digitales: Dieta cognitiva, Inteligencia colectiva y Arquitectura de participación*. Aula XXI. Montevideo: Santillana, SA.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española*. (22a ed.). Recuperado de: <http://www.rae.es/>
- Rice, P. (1997). *Desarrollo humano: Estudio del ciclo vital*. (Trad. M. E. Ortiz). (2da ed). Recuperado de: <http://www.biblioteca-pdf.com/2013/05/desarrollo-humano-2ed-estudio-del-ciclo.html>
- Spiegel, A. (Coord.) (2007). *Nuevas tecnologías, saberes, amores y violencias: construcción de identidades dentro y fuera de la escuela*. Buenos Aires: Noveduc.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- Ulriksen de Viñar, M. (2003). Presentación. En Le Breton, D. (Dir.), *Adolescencia bajo riesgo: cuerpo a cuerpo con el mundo, 9-14*. Montevideo: Trilce
- Viñar, M. (2009). *Mundos adolescentes y vértigo civilizatorio*. Montevideo: Trilce.
- Volnovich, J. C. (2011). Los jóvenes y sus golosinas digitales. Conectados ¿en soledad? *Revista Imago Agenda*, 15. Recuperado de: <http://www.imagoagenda.com/articulo.asp?idarticulo=1535>
- Winnicott, D. (1979). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.