



Universidad de Buenos Aires.

Facultad de Psicología.

Psicología Evolutiva Adolescencia.

Cátedra 1- José A. Barrionuevo.

# **ADOLESCENCIA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

Prof. Mabel N. Belçaguy

Lic. Magalí Cimas

Dra. Glenda Cryan

Lic. Hugo Loureiro

2015

## ADOLESCENCIA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

*“...las extraordinarias conquistas de la Edad Moderna, los descubrimientos e invenciones en todos los sectores y la conservación del terreno conquistado contra la competencia cada vez mayor no se han alcanzado sino mediante una enorme labor intelectual, y sólo mediante ella pueden ser mantenidos. Las exigencias planteadas a nuestra capacidad funcional en la lucha por la existencia son cada vez más altas, y sólo podemos satisfacerlas poniendo en el empeño la totalidad de nuestras energías anímicas. Al mismo tiempo, las necesidades individuales y el ansia de goces han crecido en todos los sectores; un lujo inaudito se ha extendido hasta penetrar en capas sociales a las que jamás había llegado antes; la irreligiosidad, el descontento y la ambición han aumentado en amplios sectores del pueblo; el extraordinario incremento del comercio y las redes de telégrafos y teléfonos que envuelven el mundo han modificado totalmente el ritmo de la vida; todo es prisa y agitación; la noche se aprovecha para viajar; el día, para los negocios, y hasta los `viajes de recreo' exigen un esfuerzo al sistema nervioso... La vida de las grandes ciudades es cada vez más refinada e intranquila. Los nervios agotados, buscan fuerzas en excitantes cada vez más fuertes, en placeres intensamente especiados, fatigándose aún más en ellos. La literatura moderna se ocupa preferentemente de problemas sospechosos, que hacen fermentar todas las pasiones y fomentar sensualidad, el ansia de placer y el desprecio de todos los principios éticos y todos los ideales, presentando a los lectores figuras patológicas y cuestiones psicopáticosexuales y fomentan sensualidad, el ansia sobreexcitada por una música ruidosa y violenta; los teatros captan todos los sentidos en sus representaciones excitantes, e incluso las artes plásticas se orientan con preferencia hacia lo feo, repugnante o excitante, sin espantarse de presentar a nuestros ojos, con un repugnante realismo, lo más horrible que la realidad puede ofrecernos”. (Freud, 1908)<sup>1</sup>*

En este trabajo nos proponemos reflexionar sobre los modos en que las tecnologías de la información y la comunicación impactan en la subjetividad de nuestra época y, en especial, en sus adolescentes.

La cita de Freud, de un artículo de 1908, nos sugiere que el problema no es del todo nuevo. Describe una economía caracterizada por la globalización incipiente e importantes avances tecnológicos, y plantea cómo el contexto de su época imponía a las personas un modo de vida acelerado, de una exigencia tal para su psiquismo que las precipitaba a una búsqueda de goces extremos acompañada de caída de ideales. Veremos de qué forma y con qué efectos esto tiene lugar en el mundo actual.

---

<sup>1</sup> Freud, S.: (1908) “La moral sexual “cultural” y la nerviosidad moderna”, *Obras Completas*, Amorrortu, vol. 9.

En nuestros tiempos, no podríamos pensar en los modos de adquisición y transmisión del conocimiento y en las formas de conexión interpersonal, sin la intervención de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, a las que se ha dado en llamar TICs. Su utilización ha explotado en las últimas dos décadas y encontró un público particularmente entusiasta entre los jóvenes y adolescentes.

Retomaremos el camino iniciado por Freud para pensar la articulación entre las exigencias que nos impone el momento histórico-socio-cultural actual, el empleo de las nuevas tecnologías por parte de la población joven y el impacto en su subjetividad.

### **Un poco de historia**

Si se comparan las tecnologías analógicas de información y comunicación, como los libros impresos, cuadernos y cartas, con las tecnologías digitales, como los celulares, la computadora e Internet, es posible considerar que estas últimas son fruto de una transformación histórica. “Dicha transformación ocurrió a lo largo de todo el siglo XX, con un énfasis a partir de los años ‘60 y ‘70 y una aceleración en las últimas décadas del siglo XX y en la década y media del siglo XXI” (P. Sibilia, 2014)<sup>2</sup>.

Vivimos inmersos en lo que se suele llamar una “sociedad de la información”. Si contamos con una computadora, un módem y una línea telefónica, podremos de un modo relativamente económico, obtener datos al instante sobre todos los temas y comunicarnos con personas o instituciones de todo el mundo. Esto se debe a un invento: Internet (contracción de Internetworksystem).

Allen Wyatt (1995)<sup>3</sup> refiere que en 1969, el Departamento de Defensa estadounidense, a través de la Agencia para Proyectos de Investigación Avanzada (ARPA), creó una red experimental de conmutación de paquetes utilizando las líneas telefónicas<sup>4</sup>. Esta red descentralizada con múltiples caminos entre dos puntos resultó ser un medio ideal para transmitir información entre diferentes organismos. De este conjunto inicial de redes nació ARPANet (Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada), uno de los primeros antecedentes de Internet, que permitió a

---

<sup>2</sup> Sibilia, P.: “Las mutaciones del sujeto, la “descorporificación” y la intimidad como espectáculo”, en *Imago Agenda*, N°186, noviembre de 2014.

<sup>3</sup> Wyatt, A.L.: (1995) *La magia de Internet*, México, McGraw-Hill, cap. 1.

<sup>4</sup> La información se divide en pequeños fragmentos de tamaño uniforme llamados paquetes, cada uno de los cuales se envía a través de la red hacia un destino común, pudiendo tomar rutas diferentes para llegar a destino; una vez allí, los paquetes se ensamblan en el orden correcto. Este sistema permite una mayor velocidad en la transmisión de información.

científicos, investigadores y personal militar de distintos lugares, comunicarse entre sí utilizando el correo electrónico o a través de conversaciones de computadora a computadora.

De ahí en más, el sistema tuvo una evolución espectacular en la medida en que se fueron sumando a ARPANet otras redes, de la consolidación de las cuales nació Internet.

A partir de la década del 90, los avances producidos en el ámbito de la informática y las telecomunicaciones dieron lugar a una increíble expansión de Internet, con la creación y difusión de una cantidad y variedad de herramientas: correo electrónico, páginas WEB, blogs, comunidades virtuales, Skype, redes sociales, telefonía móvil, con una lista interminable de aplicaciones sociales, recreativas, laborales e investigativas, entre otras. Para 2011 la cantidad de internautas en todo el mundo superaba los 2.000 millones.

Sin embargo, es preciso decir que Internet, que ha modificado nuestro modo de vida y permitido un acceso a la información impensable en otras épocas, no ha llegado a todos por igual; vastos sectores de la sociedad se encuentran excluidos o están muy limitados en el aprovechamiento de estos recursos. *“El poder adquisitivo, dice H. Roig (2011), diferencia los usos: el cibercafé como nueva esquina de los jóvenes de hogares pobres, o la tecno-habitación del joven de familias con mayor poder adquisitivo donde conviven una consola de videojuegos, el televisor, la computadora y el celular, entre otros equipos”*<sup>5</sup>.

También existe una brecha entre los denominados “nativos digitales”, los niños y jóvenes que nacieron en la era de la computación y detentan un vasto dominio de la informática, y sus padres y docentes que se desenvuelven, en general, con más dificultad en este campo. Esta brecha constituye un correlato inédito de la lucha generacional. En tal sentido, la confrontación que planteara Winnicott (1971)<sup>6</sup>, esencial para que el adolescente pueda consolidar un nuevo lugar simbólico distante del que ocupara en la niñez, encuentra así nuevas modalidades de expresión.

---

<sup>5</sup> Roig, H.I.: “La tarea de enseñar en la experiencia digital”, en *Revista Encrucijadas #53, La revista de la Universidad de Buenos Aires*, diciembre de 2011.

<sup>6</sup>Winnicott, D.W.: (1971) *Realidad y juego*, Barcelona, Gedisa, 1982, cap. 11

## Usos de Internet en adolescencia y juventud

En la actualidad, hay en Argentina más de 5.000.000 de hogares con servicios de banda ancha y se calcula que cerca del 90% de quienes utilizan Internet, participa en las redes sociales, lo que equivale a unos 20 millones de personas. Es el tercer país en el mundo donde los usuarios pasan más tiempo en las redes, con algo más de 9 horas promedio por mes <sup>7</sup>.

Un adolescente argentino se conecta a Internet todos los días y lo hace durante una hora y media cada vez, en promedio. Para quienes tienen acceso a la web desde su hogar, el vínculo con Internet aumenta: el promedio diario es de tres horas <sup>8</sup>.

UNICEF<sup>9</sup> realizó en 2013 una encuesta sobre “Acceso, Consumo y Comportamiento de los adolescentes en Internet”, entre 500 sujetos de 12 a 20 años. Se encontró que hacen uso de las redes sociales para relacionarse, entretenerse y buscar información para la escuela. “En cuanto a las actividades que realizan, el ranking lo lidera el chat con amigos o familiares (82%) seguido por 63% juegos online, 61% buscó información en sitios de enciclopedia, 59% vio una película o serie, 59% buscó información para hacer la tarea, 51% bajó música, software o juegos, 45% buscó información sobre entretenimiento”. El 43% de los niños y adolescentes sacaron su primera cuenta en una red social antes de los 13 años y el 42% entre los 12 y 13 mintieron sobre su edad.

Una encuesta realizada entre los alumnos de escuelas secundarias que cursaban el Programa de Educación a Distancia “UBA XXI” del CBC (Ciclo Básico Común de la UBA) muestra la rapidez con que se expandió la utilización de las tecnologías. En 1998, el 28% accedía a Internet y sólo el 24% tenía cuenta de correo electrónico individual; cinco años después, el 60% ya usaba correo electrónico y para 2005 el 93% dominaba algún programa de navegación por Internet<sup>10</sup>.

Si bien los estudiantes emplean estos recursos para la realización de tareas, su utilización se extendió en otros campos: en las redes sociales tales como Facebook,

---

<sup>7</sup> Consultora Comscore Media Metrix. Informe Futuro Digital Argentina 2013. <http://www.comscore.com/lat/Insights/Presentations-and-Whitepapers/2013/2013-Argentina-Digital-Future-in-Focus>

<sup>8</sup> Morduchowicz, R.: *Los adolescentes y las redes sociales*. En *Conexión Pediátrica*. Vol 5:1, 2012

<sup>9</sup> [http://www.unicef.org/argentina/spanish/media\\_26131.htm](http://www.unicef.org/argentina/spanish/media_26131.htm)

<sup>10</sup> Roig, H.I.: Op. Cit.

Twitter, chats, fotolog e Instagram entre otras. Por medio de la computadora o el celular es posible enviar mensajes, hacer nuevos amigos, jugar en red, compartir información, fotos, películas o videos, que permiten establecer nuevas formas de lazo al otro y al lenguaje.

Es frecuente la interacción simultánea con varias tecnologías, el “multitasking”, ya que se conectan on line, con la televisión encendida, mientras escuchan música del I Pod con sus auriculares.

El empleo de las TICs guarda una relación particular con la utilización del tiempo ya que no es necesario esperar para hablar con otros; es posible estar conectado, al instante, las 24 horas, todos los días del año, desde cualquier lugar. La comunicación virtual permite además que no haya pausas, intervalos ni demoras.

De esta manera, los celulares, por ejemplo, brindan un soporte técnico a una modalidad de vínculo fusional con el objeto, sin solución de continuidad; los adolescentes los usan en clase, antes y durante la proyección de una película, hasta el instante mismo en que comienza su sesión psicoterapéutica, no bien finaliza, y a veces miran también de reojo la pantalla en el curso de la misma cuando les entra un mensaje.

Cuando los adolescentes se refieren a sus mensajes vía Whatsapp, dicen “hablé”, estableciendo una equivalencia entre lo escrito y lo efectivamente hablado. Omiten de este modo que se trata de códigos diferentes, ya que en el Whatsapp se pierden el tono de voz, propio de la conversación telefónica, y el registro de la mirada, los gestos, las posturas corporales, inherentes a la comunicación frente a frente. Los emoticones hacen su aporte para reemplazar los matices de los que carece la palabra escrita pero son insuficientes; sabemos que el malentendido es una característica estructural de la comunicación humana, pero se observa que los malentendidos se multiplican en la comunicación virtual.

Entre los gadgets de los que nos provee la tecnociencia, el celular ocupa un lugar central en la adolescencia. Con sus innumerables funciones (música, direccionario, agenda, conexión a Internet, SMS, juegos, orientación en la calle), se convierte en una prolongación de sí, y su falta provoca un estado de angustia y vacío. Veremos más adelante que dicho estado ha recibido una denominación: nomofobia. Escuchamos: *“Si pierdo el celu, me muero”*. Privar a un adolescente del celular es, en

consecuencia, la penitencia preferida por los padres, seguida de la prohibición en el uso de la computadora y la “play”.

Para los padres, además de un medio de comunicación, constituye una herramienta de “rastreo” y control que los adolescentes evaden a través del sencillo expediente de apagarlo o no contestar con excusas diversas: “*porque no lo escucharon, porque había mucho ruido en el boliche, porque se quedaron sin batería*”. De este modo el celular, que podría asegurar la continuidad del lazo familiar al modo virtual, apaciguando la angustia que producen las diversas formas que asume el desasimiento de los hijos (“piyamadas”, salidas nocturnas, itinerarios no previstos de antemano), se vuelve siniestro ya que la esperada respuesta que indicaría una presencia tranquilizadora se transforma en silencio inquietante.

## **Problemas vinculados al uso de las TICs**

Los beneficios que genera en nuestra vida el uso de Internet, de las redes sociales y los dispositivos electrónicos son incuestionables, pero se han estudiado una serie de trastornos físicos y psicológicos ligados a su utilización inadecuada o excesiva, especialmente en los adolescentes. Describiremos brevemente algunos de ellos.

### ***Trastornos físicos***

Entre los trastornos físicos se destacan las ***lesiones por movimientos repetitivos*** por el uso constante de computadoras, tabletas, smartphones y celulares (las más conocidas son el síndrome del túnel carpiano y la tendinitis), la ***tensión ocular*** que se produce por permanecer más de ocho horas diarias frente a una pantalla (cansancio visual, deshidratación, ojos rojos o secos, dolores de cabeza, cansancio visual, fotofobia, visión doble y borrosa), los ***daños en la audición*** (escuchar música a todo volumen con audífonos puede provocar hipoacusia y problemas en el equilibrio) y el ***sobrepeso u obesidad*** debido a la gran cantidad de tiempo frente a la computadora o los dispositivos móviles, que llevan a adoptar un estilo de vida sedentario.

Un tema a destacar es el ***insomnio adolescente*** generado por el uso de múltiples redes sociales disponibles. Los adolescentes no se despegan de sus celulares, inclusive duermen con ellos, desconociendo los efectos negativos que produce la radiación de los mismos. Contestan llamadas durante la noche, responden

chats o mensajes instantáneos, y por ende, se interrumpe y se altera el ritmo del sueño (Alvarez, 2013)<sup>11</sup>.

### **Trastornos psicológicos**

La consultora TechHive<sup>12</sup> publica una recopilación de los trastornos psicológicos más comunes entre los usuarios de Internet en todo el mundo. Entre ellos se destacan los siguientes:

El **síndrome de la llamada imaginaria** hace referencia a que los usuarios de dispositivos móviles han sufrido alguna vez la alucinación de que su celular había sonado o vibrado sin que en realidad lo hubiera hecho.

La **nomofobia**, que es un término derivado de las palabras 'no', 'móvil' y 'fobia', describe la angustia causada por no tener acceso al celular, que puede variar desde una ligera sensación de incomodidad hasta un ataque grave de ansiedad.

El **cibermareo** que hace referencia al mareo que sienten los usuarios de aparatos de realidad virtual, parecidos a los que algunas personas sufren cuando viajan en un medio de transporte.

La **depresión del Facebook** alude a que algunas personas se deprimen porque tienen muchos contactos en las redes sociales, otros por la falta de ellos. Esto se debe a que lo habitual es entrar en Facebook para alabar a los amigos, subir fotos o escribir sobre acontecimientos agradables. Los usuarios que pasan mucho tiempo en las páginas de redes sociales de otras personas suelen sentirse deprimidos por su vida cotidiana al compararla con la que muestran los demás.

La **dependencia de Internet** es la necesidad enfermiza de estar todo el tiempo conectado a la red. En casos extremos, se configura un vínculo adictivo que puede llegar a afectar seriamente la vida privada y social.

---

<sup>11</sup>Alvarez, E. (2013) [en línea]. Por culpa de las TIC: enfermedades tecnológicas. *Colombia Digital*. <http://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/4404-por-culpa-de-las-tic-enfermedades-tecnologicas.html>

<sup>12</sup>Consultora TechHive (2013) [en línea]. Ocho nuevas enfermedades psicológicas causadas por Internet y los móviles. <http://actualidad.rt.com/sociedad/view/108759-nuevas-enfermedades-psicologicas-internet-moviles>

La **dependencia de videojuegos en línea**, muy extendida en los últimos tiempos, ha sido incorporada como adicción en el DSM-V (Carbonell, 2014)<sup>13</sup>. Se destacan los videojuegos denominados MMORPG ("Massively Multiplayer Online Role-PlayingGame") cuyas siglas significan "juego de rol multijugador masivo en línea", que permite a miles de personas interactuar en forma simultánea en un mundo virtual. El más popular es el *World of Warcraft* que cuenta con once millones de suscriptores en todo el mundo.

Las personas afectadas de **cibercondria** están convencidas de que padecen alguna o varias enfermedades de cuya existencia se han enterado por Internet.

El **efecto Google** ocurre cuando el cerebro se niega a recordar información como consecuencia de la posibilidad de acceder a ella en cualquier momento vía Internet. Esto lleva a las personas a preguntarse para qué aprender algo de memoria si los buscadores nos permitirán encontrar un dato cuando lo necesitemos.

Otro trastorno muy actual que se podría agregar a esta lista es el **síndrome del 'doble check'** que está relacionado con el uso del Whatsapp. Se trata de un estado de ansiedad que padece el sujeto al ver que el destinatario del mensaje no respondió pero ha estado conectado después de recibirlo o está 'en línea'. Se denomina así porque al mandar un mensaje por Whatsapp, cuando el destinatario lo recibe aparecen dos 'ticks' o 'vistos' que indican que le ha llegado y es posible saber a qué hora se ha conectado.

## **Riesgos**

La encuesta de Unicef antes citada <sup>14</sup> puso en evidencia que los adolescentes se ven, en ocasiones, expuestos a situaciones de peligro en la circulación por las redes. El 43% se encontró personalmente con alguien que había conocido por Internet, el 40% suele publicar o ha publicado su localización en las redes sociales, el 25% se contactó con personas que no conocía y el 14% dio su número de teléfono o dirección a un desconocido. Al 20% de las mujeres y al 7% de los varones, una persona que conocieron virtualmente les pidió el envío de fotos con poca ropa.

---

<sup>13</sup> Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones* vol.26, nº2

<sup>14</sup> Encuesta de Unicef 2013: op cit.

También pueden enfrentar momentos desagradables: el 23% contó que alguien posteó fotos que le daban vergüenza y el 17% recibió burlas por las suyas.

El **ciberbullying** es una de las formas de acoso cibernético más frecuente y riesgosa. Consiste en una acción entre pares, en la cual se atormenta, amenaza, hostiga, humilla o molesta a otro a través de Internet u otras tecnologías telemáticas. Se trata de una problemática grave dado el anonimato de quien lo ejerce, la no percepción directa e inmediata del daño causado y la adopción de roles imaginarios en la red. Algunas de las formas en que se manifiesta el ciberbullying son las siguientes (Jofre, 2014)<sup>15</sup>:

1. Subir a Internet una imagen comprometedoras (real o modificada), información personal sensible o cosas que avergüencen o perjudiquen a la víctima y se hace circular en su entorno de relaciones.
2. Crear un perfil falso en redes sociales con información difamatoria, contenido sexual o cualquier otro contenido falso y reprobable.
3. Hacerse pasar por la víctima en sitios de Internet o chats, y realizar acciones que no respeten las pautas del sitio, logrando así que el acosado quede excluido de ciertos espacios virtuales.
4. Realizar comentarios ofensivos o denigratorios en las redes sociales, en grupos, juegos online o por celular.
5. Usurpar la identidad del acosado o robar información, contraseñas de redes sociales o correo electrónico, obteniendo acceso a material de índole personal.
6. Hacer circular rumores sobre la víctima que supongan acciones reprochables o condenables, haciendo que otros, sin cuestionar lo publicado, acosen o maltraten a la víctima por tales hechos.
7. Enviar mensajes amenazantes por sms, e-mails u otras redes, persiguiendo y acechando a la víctima, provocándole una sensación de opresión constante.

---

<sup>15</sup> Jofre, C. (2014) ¿Qué es el Ciberbullying o acoso virtual?  
<http://www.campusvirtual.psi.uba.ar/joomla/images/divulgacion/ciberbullyng.pdf>

Otra práctica online muy frecuente es el denominado **grooming**, realizada por un adulto para ganarse la confianza de un menor, fingiendo empatía y cariño. Es un acto preparatorio de otro, de carácter sexual más grave, ya que el acosador, al ganarse la amistad y crear una conexión emocional con la víctima, disminuye sus inhibiciones y facilita el acercamiento progresivo, propiciando el abuso sexual fuera del ámbito virtual. Fernández Rodicio (2011)<sup>16</sup> considera que es un nuevo tipo de abuso, que tiene por objetivo minar y socavar tanto moral como psicológicamente a las personas, con el fin de conseguir su control a nivel emocional. Este tipo de comportamiento suele producirse a través de servicios de chat y mensajería instantánea, para obtener imágenes de contenido erótico con el objetivo de extorsionar a la víctima.

El **sexting** consiste en el envío de contenidos de tipo sexual producidos generalmente por el remitente, a través de celulares. Su denominación deriva de “sex”=sexo y “texting”=envío de mensajes de texto. El envío de fotografías y vídeos de contenido sexual, tomados o grabados por el protagonista de los mismos suele realizarse mediante el teléfono celular (Pérez; Flores; de la Fuente; Álvarez; García y Gutiérrez, 2011)<sup>17</sup>. Esta práctica supone la pérdida de privacidad, ya que los contenidos de temática sexual que una persona genera y envía a otra/s, pueden acabar en manos no deseadas (Fajardo Caldera, Gordillo Hernández y Regalado Cuenca, A.B., 2013)<sup>18</sup>.

Cuando el sexting es utilizado para chantajear a otro se lo denomina **sextorsión**, un procedimiento delictivo mediante el cual se amenaza con la publicación de fotos o vídeos para obtener algún beneficio, como medio de presión, chantaje o explotación. La difusión a terceros de las imágenes o textos de contenido

---

<sup>16</sup> Fernández Rodicio, C. (2011) El acoso telemático en menores: Ciberacoso y grooming. *Revista Psicología Científica.com*, 13(12). <http://www.psicologiacientifica.com/ciberacoso-grooming-en-menores>

<sup>17</sup> Pérez, P., Flores, de la Fuente, S., Álvarez, E., García, L. y Gutiérrez, C. (2011). *Guía sobre adolescentes y sexting: qué es y cómo prevenirlo*. Observatorio de la Seguridad de la Información de INTECO y Pantallas Amigas

<sup>18</sup> Fajardo Caldera, M. I., Gordillo Hernández, M., & Regalado Cuenca, A. B. (2013). Sexting: Nuevos usos de la tecnología y la sexualidad en adolescentes. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, Año XXV, N°1, Vol. 1

sexual "...puede suponer un estresor vital de tal magnitud que se ha relacionado con conductas de intento de suicidio y suicidio consumado" (Agustina, 2010)<sup>19</sup>.

Es interesante mencionar el caso de Amanda Todd, una estudiante canadiense de 15 años, que luego de haber denunciado varios abusos a través de las redes sociales, decidió suicidarse. En Youtube se puede ver una filmación en la cual la adolescente, con la cara tapada, cuenta su historia mostrando distintos papelitos en los cuales había escrito las diversas situaciones de acoso padecidas<sup>20</sup>.

### **Diferentes modos de utilización de las redes virtuales**

Para algunos adolescentes, la comunicación virtual reemplaza parcial o totalmente a la comunicación "real" y su aislamiento está apenas velado. En su imaginario conocen a otro/s y se dan a conocer, cuando en verdad se trata de vínculos de desconocimiento. Es posible fraguarse una identidad, sexo, edad, ocupación, y lo mismo puede hacer el interlocutor del otro lado de la pantalla, estableciendo una relación de aparente intimidad y confianza, aun cuando se trata, en realidad, de un extraño, con los riesgos que esto entraña, como expusimos en el apartado anterior.

Como contrapartida, el uso de las redes sociales ha representado para personas con limitaciones físicas, una vía de comunicación inédita. Pensemos, por ejemplo, en personas con discapacidad motriz, sensorial u otras, que han visto ampliadas sus posibilidades de relacionarse.

Lo mismo ha ocurrido en jóvenes con inhibiciones, para quienes la computación ha representado una suerte de espacio transicional, al modo en que lo ha trabajado Winnicott (1971)<sup>21</sup>, una "zona intermedia de experiencia", de transición entre el yo y el no-yo, facilitadora y a veces precursora de experiencias de socialización, de encuentros en el mundo externo.

Esta función intermediadora la encontramos también en otras situaciones, como cuando se "hace el aguante" por medio del celular a un amigo que cursa una

---

<sup>19</sup> Agustina, J. R. (2010). ¿Menores infractores o víctimas de pornografía infantil? Respuestas legales e hipótesis criminológicas ante el Sexting. *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*, núm. 12-11, 11:1-11:44

<sup>20</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=gHR5YM6r0h0>

<sup>21</sup> Winnicott, D. W.: (1971) *Realidad y juego*, Barcelona, Gedisa, 1982, cap. 1.

enfermedad, o cuando se hacen presentes por Facebook para “acompañar en el sentimiento” a un par, ante la muerte de un ser querido. Frente a la dificultad para hacerse físicamente presentes en circunstancias ligadas a la enfermedad o la muerte, toman de este modo contacto con lo traumático, al mismo tiempo que la distancia los preserva de una angustia mayor. Probablemente la utilización de las redes sociales para compartir con otros el pesar por una muerte, nuevos modos de “dar el pésame”, permitiría algo del orden de la elaboración compartida del proceso de duelo.

A menudo recibimos consultas referidas a una posible utilización adictiva de las redes sociales por parte de un adolescente. J. Barrionuevo (2013)<sup>22</sup> plantea que no es sencillo dilucidar la diferencia entre uso de las nuevas tecnologías y adicción a las mismas; a menudo se busca una respuesta en el tiempo de permanencia frente a la pantalla, cuando en realidad esta actividad puede ser un “...espacio de construcción del marco escritural del fantasma, o bien puede proveer tan sólo de reflejo especular. Por eso no es posible contestar si hay allí alienación o encierro narcisista, o intentos de respuesta al deseo del Otro sin escuchar a aquel a quien definen como adicto a la computadora.”

## **TICs y su impacto en la subjetividad de los adolescentes**

Marshall McLuhan, precursor en el estudio de los medios, fue quien acuñó el término “aldea global” para describir la interconexión humana a escala global generada por los medios electrónicos de comunicación. Afirmaba: “*La prolongación de cualquier sentido modifica nuestra manera de pensar, nuestra manera de percibir el mundo*”. Sostenía que los medios pueden considerarse extensiones de nuestro cuerpo y son esas extensiones las que reestructuran nuestra sensibilidad y cambian nuestra visión del mundo<sup>23</sup>.

Las TICs tienen, en efecto, esta propiedad de ampliar los órganos de los sentidos, pero además modifican los modos de interactuar, de pensar, de expresarse e informarse; en consecuencia, su impacto en la subjetividad es elevado. Este impacto

---

<sup>22</sup> Barrionuevo, J.: “Nuevas tecnologías de comunicación, relaciones virtuales y lazo social”, en *Actas del V Congreso Internacional de Psicología y XX Jornadas de Investigación*, Facultad de Psicología, UBA, noviembre de 2013.

<sup>23</sup> Carbone, A.: (2011) “Diseño y cultura prefigurativa”, en *Revista Encrucijadas*, UBA, N° 53, pag. 46.

es mayor entre quienes se encuentran atravesando esa “...*encrucijada fundamental que se da en llamar ‘adolescencia’*”<sup>24</sup>.

Ampliaremos este punto a partir del concepto de la fase del espejo, para pensar cómo incide la utilización de las redes en la tramitación de la imagen corporal en la adolescencia.

## **Redes virtuales e imagen corporal**

Como sujetos inmersos en este tiempo del capitalismo tardío o de modernidad líquida, al decir de Baumann (2005)<sup>25</sup>, sabemos de la importancia que adquiere la imagen a la hora de vincularnos con los demás. La sociedad de consumo nos seduce con un ideal de perfección que sería posible comprar, una imagen perfectamente amable si se “completa” con las prótesis que el mercado ofrece.

Una de las particularidades de la comunicación a través de las redes sociales reside en que el usuario puede generar una imagen virtual de sí mismo que lo presente como poseedor de los atributos que le otorguen completud imaginaria, al modo en que se produjo la experiencia del infans frente al espejo durante la fase del espejo descrita por Lacan<sup>26</sup>. Identificado con una imagen completa y valorada de sí, buscará cierta seguridad de ser aceptado por el otro, un otro que adopta la misma actitud, es decir, que también busca un “me gusta” de parte de su interlocutor.

El concepto de imagen virtual procede de la Física, y de la óptica en particular, y se asocia a lo que tiene existencia aparente, opuesta a lo real<sup>27</sup>. Ha adquirido una utilización en el ámbito de la informática y la tecnología para referirse a la realidad construida mediante sistemas o formatos digitales, que permitirían al usuario tener la sensación de estar inmerso en un mundo diferente al real.

---

<sup>24</sup> Barrionuevo, J.: (2011) *Adolescencia y juventud. Consideraciones desde el psicoanálisis*, Bs.As. Eudeba, partes I y II.

<sup>25</sup> Baumann, S.: (2005). *Amor Líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A., Buenos Aires.

<sup>26</sup> Lacan, J.: (1949) “El estadio del espejo como formador de la función del yo (je) tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica”. *Escritos 1*. México. Siglo XXI Editores.

<sup>27</sup> Lacan trabaja el tema de las imágenes real y virtual desde el punto de vista psicoanalítico en *El seminario. Libro 1: “Los escritos técnicos de Freud”* (1984), Paidós, Buenos Aires, cap. VII: par. 1 y 2, cap. X: par. 2, cap. XI: par. 2.

Los vínculos virtuales tienen la particularidad de que se pueden establecer sin necesidad de la presencia física del otro. A esto P. Sibilía (2014) <sup>28</sup> lo denomina descorporificación: nos comunicamos a través de un aparato con alguien que está en algún lugar, pero estamos en realidad en contacto con un aparato. *“Ese cuerpo está virtualizado, hay una descorporificación”*.

Este alejamiento espacial obliga a los individuos a identificarse de diferentes maneras, a través de frases utilizadas como nick, subnick y estado, así como la imagen de perfil. Por medio de estas herramientas es posible darse a conocer a otro/s de la manera deseada; el sujeto mostrará el aspecto más amable de sí o el que considere más efectivo a fin de establecer una relación con el interlocutor.

Las imágenes de perfil son muy variadas. Mientras algunos adolescentes eligen el anonimato, otros ponen fotos de sí mismos, de su mascota, de paisajes o personajes célebres, íconos religiosos, símbolos, animales, y cabe preguntarse qué es lo que muestran y por qué.

Sabemos del padecimiento de los púberes a causa de un crecimiento que dista de ser armonioso y de la falta de una imagen corporal unificada. En este momento de la vida, la atención se concentra en las supuestas imperfecciones: la altura, el peso, algunos rasgos faciales, el volumen de los muslos, el abdomen, están entre los aspectos más criticados.

A través de una imagen que lo representa (su mejor foto, un símbolo) el adolescente se mostrará ante el otro con una imagen integrada, lograda, de acuerdo a sus intereses, preferencias o ideales. La imagen elegida será aquella que lo acerque a la perfección deseada, que lo muestre como quisiera ser frente a su interlocutor.

En las relaciones frente a frente, no se tiene dominio sobre lo que el otro percibe, mientras que la imagen virtual ‘colgada’ en las redes sociales funciona como un espejo ubicado en el lugar indicado para que se refleje en él todo lo que se considera valioso y digno de ser mostrado. Si al adolescente no le agradan sus piernas, las fotos serán de la cintura para arriba. Si no se encuentra conforme con su altura, las fotos serán sacadas desde arriba al estilo selfie o autofoto. Si prefiere que un lunar no esté ahí, simplemente recurrirá al photo shop. Con estas herramientas se asegura que el otro no vea lo que considera sus defectos y se aproxima a su ideal a través de una imagen virtual.

---

<sup>28</sup> Sibilía, P.: Op cit.

Pero lo desmentido siempre retorna. Se puede engañar al otro alterando la propia imagen por medio de la tecnología pero cuando la computadora se apaga o el whatsapp se desconecta, el adolescente volverá a encontrarse a solas con lo real de su cuerpo.

Para sostener el engaño, será indispensable que el encuentro cara a cara de los participantes no se produzca, dado que haría añicos la imagen que se ha expuesto ante el observador. De modo que estos encuentros suelen ser evitados para no desilusionar al otro ni desilusionarse, en la medida en que, así como se ofrece una imagen embellecida de sí, es muy probable que el otro haya hecho lo propio. Cuando las citas se concretan, a menudo la experiencia resulta frustrante ya que cae la idealización y quedan expuestos sin velos los cuerpos verdaderos y las verdaderas identidades.

Sabemos de las dificultades del adolescente con su propio cuerpo 'metamorfoseado', tan propio y tan extraño al mismo tiempo, y del proceso de duelo que debe llevarse a cabo para tramitar los cambios que acontecen en un corto período de tiempo. También es muy fuerte el deseo de encuentro con otro que es temido en la misma medida en que se lo desea. Las experiencias en la red, dentro de ciertos límites, ayudan a tramitar los cambios corporales a través de la construcción de estas representaciones imaginarias con las que se identifica y también le darían la posibilidad de ir graduando el acercamiento/alejamiento del objeto real.

Por último, profundizaremos lo relativo a la utilización de las TICs en el marco de la sociedad de consumo actual, recapitulando sobre algunos de los temas tratados previamente.

## **Empleo de las TICs y sociedad de consumo**

La irrupción de las nuevas tecnologías, expresión del incesante desarrollo de la ciencia en tiempos del capitalismo tardío, nos convoca a examinar su incidencia en los procesos identificadorios que se llevan a cabo en la adolescencia.

El planteamiento de esta problemática supone, al menos, dos cuestiones a considerar:

- se trataría de la recreación o reformulación del lazo social en el contexto de una sociedad de consumo que promueve la constante apropiación de "gadgets"

- o bien pondría en evidencia la devaluación de la subjetividad, es decir, el predominio de lo virtual-imaginario sobre el orden simbólico, reforzando así la retracción narcisista de un goce en soledad que, paradójicamente, “conecta” al sujeto, en todo momento y en todo lugar, con una multiplicidad de otros, muchos de ellos casi anónimos y con una superficial implicancia afectiva.

Estas dos perspectivas, aparentemente opuestas, podrían articularse, toda vez que el lazo social se despliega en el contexto socio-cultural que lo moldea y le suministra los escenarios (estructuras familiares, instituciones de diverso tipo y complejidad, grupos de pertenencia) a través de los cuales se pone en juego.

Podríamos afirmar que existe un Otro de la tecnología cuyos efectos se vinculan con un estado de saturación que abrumba al sujeto con un exceso de información, que conviene diferenciar, como ya se ha expuesto, de otras posibilidades que las herramientas virtuales proporcionan, tales como la incorporación de conocimientos y saberes que favorecen la eficaz inclusión del adolescente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La diversidad de herramientas tecnológicas de última generación, en tanto oferta del mercado, no supone la satisfacción de “nuevas” necesidades, sino la creación de las mismas: el sujeto se dirige, sin más, a su encuentro, sellando así el vínculo con el objeto. Es éste, en consonancia con el discurso capitalista, el que imprime ciertas particularidades a la subjetividad de nuestro tiempo, situación que desde el imaginario social se legaliza en la ilusión de un goce para todos.

Lo apuntado adquiere particular relevancia si consideramos que el adolescente es atravesado por una “*conmoción estructural*” cuyas implicancias, entre otras, se relacionan con el replanteamiento del sentimiento de sí, de la identidad del sujeto (Barrionuevo, 2011)<sup>29</sup>, dejando atrás los lazos identificatorios de la infancia que serán sustituidos por el advenimiento de nuevas identificaciones asentadas en el grupo de pares o tribus, y en otros personajes idealizados de la cultura.

Considerando, de acuerdo a Lacan (1949)<sup>30</sup>, que el yo (moi) se constituye por alienación en una exterioridad-gestalt que lo sustenta, de manera tal que “el yo es otro”, es indudable que aquellos vínculos virtuales que el adolescente establece con

---

<sup>29</sup> Barrionuevo, J.: (2011) Op cit.

<sup>30</sup> Lacan, J.: (1949) Op cit.

un universo casi infinito de otros, abrirán paso a una diversidad de identificaciones que reproducen la dramática propia de la fase del espejo, a la que nos referimos en un apartado anterior. La fragmentación corporal que reaparece en la adolescencia puede ser velada por el amplio abanico de “espejos” que las nuevas tecnologías proporcionan.

En tal sentido, no resulta infrecuente la adicción a estos nuevos medios de comunicación; se observa una suerte de “toxicidad virtual”, en tanto la utilización compulsiva de dichos medios revelaría un imperativo de goce que comanda la acuciante “necesidad” de permanecer conectado para ser parte de un mundo que ofrece estilos de vida, imágenes corporales, quehaceres con marcados ribetes de ficción; en definitiva, producciones virtuales que ocupan un lugar significativo en la cultura posmoderna. Se conforma así un “Gran Hermano global” que todo muestra, que todo observa.

El observar-ser observados se inscribirá en dirección a ser aceptados por la mirada del Otro: aquellos otros-contactos-twittereros que forman parte del universo de pares, amigos, familiares o casi desconocidos.

Las redes sociales ofrecen imágenes y textos de caracteres acotados, testimonios de la vida privada que deviene en pública, y en los cuales la imagen corporal posee un papel central. Bajo tal modalidad se establece la relación que esta mostración-exposición guarda respecto de la reestructuración de la imagen corporal, al irrumpir, con el advenimiento de la pubertad, nuevas modalidades de goce.

¿Qué lugar ocupa lo privado en el mundo global? Parecería que todo puede o debe ser público.

P. Sibilía (2014)<sup>31</sup> plantea que en los siglos XIX y XX el espacio público (de las calles, bares, foros, donde se discutían las cosas del ámbito público) y el espacio privado (delimitado por paredes, puertas, cortinas y también por el pudor y la discreción) eran excluyentes. Pero a partir de los años 60 y 70 las redes atraviesan esas paredes y muestran públicamente la intimidad en un nuevo espacio. *“No es en la calle exactamente pero también es en un espacio que es público porque los otros tienen acceso y esto es muy complicado porque entonces pareciera que la intimidad dejó de existir. ...Habría un desplazamiento del eje que abandona ese núcleo interior*

---

<sup>31</sup> Sibilía, P.: Op cit.

*para depositarse cada vez más en lo que se ve*". Se trata de una verdadera transformación en el plano de la subjetividad en donde "...es cada vez más en la visibilidad donde construimos lo que somos y los vínculos con los demás".

En relación a este nuevo fenómeno podríamos rescatar el término "extimidad", neologismo que inventa Lacan, y que aparece esbozado por primera vez en el seminario sobre "La ética del Psicoanálisis" (1959-60)<sup>32</sup>. Es J.A. Miller (2010)<sup>33</sup> quien lo trabaja y le dedica un escrito.

Extimidad alude a lo más íntimo reconocido en el afuera, un hacer externa la intimidad. Se trata de la paradoja respecto de lo más íntimo que se encuentra en el exterior, en tanto vacila la dualidad interior-exterior. Al respecto, recordemos que Lacan (1961-62)<sup>34</sup> emplea la imagen de una banda de Moebius para dar cuenta de una superficie que posee una sola cara, en la que interior y exterior se confunden.

Si el sujeto contemporáneo se encuentra exiliado de sí mismo, parecería encontrar su ser más íntimo en aquello que está por fuera de él; en tal sentido se trataría de un real en lo imaginario.

De acuerdo a la afirmación de Lacan, el término extimidad posee esta particularidad: "*lo que es lo más íntimo justamente es lo que estoy constreñido a no poder reconocer más que fuera*" (Lacan 1968-69)<sup>35</sup>. Por lo tanto, no debemos concebir la extimidad como el opuesto a intimidad, sino como un interjuego entre ambas; tal dinámica colaboraría en la construcción de la propia identidad, problemática central en el proceso adolescente.

Desde tal perspectiva podemos sostener que el sujeto no se muestra tan sólo para compartir algo con sus interlocutores, sino que se genera una interacción a través de la cual construye una imagen con la que se identifica ante el otro, y también se identifica con las imágenes ofrecidas por el/los otro/s. En este doble juego

---

<sup>32</sup> Lacan, J.: (1959-60). *Seminario VII La ética del Psicoanálisis*. Buenos Aires. Editorial Paidós. 2007.

<sup>33</sup> Miller, J.A.: (2010) *Más interior que lo más íntimo*. Bs.As. Sección Psicología. Diario Página/12

<sup>34</sup> Lacan, J.: (1962-63) Seminario X. *La angustia*. Buenos Aires. Editorial Paidós. 2008.

<sup>35</sup> Lacan, J. (1968-69). *Seminario XVI. De un Otro al otro*. Bs. As. Editorial Paidós.

identificadorio, se exhibe al modo de un personaje y utiliza a los otros como espejos para reafirmarse.

De tal manera, se conforman diversas ficciones que se articularán, en lo esperable, con los recursos simbólicos de los que el adolescente disponga en dirección a la progresiva construcción del “fantasma”, respuesta subjetiva desde la cual intentará inscribirse en el enigma que representa el deseo del Otro.

Si enfocamos la temática abordada desde una óptica diferente, podemos considerar que la utilización de los medios virtuales podría concebirse como una modalidad, acorde al tiempo actual, del reposicionamiento subjetivo inherente al proceso adolescente.

Los vínculos con las herramientas virtuales suelen constituirse en los escenarios donde se despliegan modismos, jergas particulares, enunciados identificatorios, que operan como el marco simbólico que regula y contiene las relaciones imaginarias, al modo que el Ideal del yo interviene legalizando el vínculo imaginario de la fase del espejo (Lacan, 1949)<sup>36</sup>.

## **A modo de cierre**

El vertiginoso desarrollo científico-tecnológico que, desde una lectura lacaniana, forcluye al sujeto, promueve un apego ininterrumpido al objeto. Estos gadgets, pequeños objetos *a*, concentran una diversidad de funciones, como se expuso cuando nos referimos a los usos del celular.

Acorde a la velocidad del actual modo de producción de mercancías-objetos y la estimulación del consumo que el discurso capitalista promueve, el aparato tecnológico de última generación pronto será reemplazado por otro que, al cabo de un lapso de tiempo más o menos breve, será también obsoleto.

La promesa en juego es que dichos objetos conducen al logro de la felicidad, posibilitando un goce pleno al obturar la falta. Tal supuesto implícito en el discurso capitalista, opera en detrimento del deseo, ya que éste queda reducido o degradado a la necesidad (instinto), que logra su satisfacción a través de un objeto apropiado, precisamente aquel que el mercado proporciona.

---

<sup>36</sup> Lacan, J. (1949). Op cit.

La ilusión de un goce solitario y generalizado representa no sólo un imperativo de consumo, sino una modalidad de disciplinamiento de la que los adolescentes son protagonistas privilegiados, aunque no de manera exclusiva.

Mientras que otros adolescentes, como se ha expuesto, podrán utilizar las nuevas tecnologías "...como espacio transicional, de preparación para el encuentro-desencuentro con amigos y con partenaire, con sus satisfacciones y problemas, y con el "malentendido" inevitable que, el psicoanálisis sostiene, es de estructura." Estas tecnologías pueden ponerse al servicio "...del trabajo psíquico específico del reposicionamiento adolescente, como apoyo desde lo imaginario para fortalecer lo simbólico que supone ese consolidarse como ya no más niño en camino de definiciones subjetivas" (Barrionuevo, 2013)<sup>37</sup>.

Nuestras observaciones en lo cotidiano y en la clínica con adolescentes serán el material que nos permita continuar con estas reflexiones en futuros trabajos.

## **Bibliografía**

- Agustina, J. R. (2010) ¿Menores infractores o víctimas de pornografía infantil? Respuestas legales e hipótesis criminológicas ante el Sexting. *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*, núm. 12-11, 11:1-11:44.
- Alvarez, E. (2013) [en línea]. Por culpa de las TIC: enfermedades tecnológicas. *Colombia Digital* [citado 20 de octubre 2014]. Texto completo disponible en Internet: <http://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/4404-por-culpa-de-las-tic-enfermedades-tecnologicas.html>

---

<sup>37</sup> Barrionuevo, J. (2013). Op cit.

- Barrionuevo, J. (2011). *Adolescencia y Juventud. Consideraciones desde el Psicoanálisis*. Bs. As. Eudeba

(2013) "Nuevas tecnologías de comunicación, relaciones virtuales y lazo social", en *Actas del V Congreso Internacional de Psicología y XX Jornadas de Investigación*. Facultad de Psicología UBA, 27 al 30 de noviembre de 2013.

- Baumann, Z. (2005). *Amor Líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A., Buenos Aires.

- Carbone, A.: (2011) "Diseño y cultura prefigurativa", *Revista Encrucijadas #53*, Revista de la Universidad de Buenos Aires, diciembre de 2011, pag. 47

- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones* vol.26, nº2

- Consultora TechHive (2013) [en línea]. Ocho nuevas enfermedades psicológicas causadas por Internet y los móviles. [citado 20 de octubre 2014]. Texto completo disponible en Internet: <http://actualidad.rt.com/sociedad/view/108759-nuevas-enfermedades-psicologicas-internet-moviles>

- Fajardo Caldera, M. I., Gordillo Hernández, M., & Regalado Cuenca, A. B. (2013). Sexting: Nuevos usos de la tecnología y la sexualidad en adolescentes. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, Año XXV, Nº1, Vol. 1

- Fernández Rodicio, C. (2011) El acoso telemático en menores: Ciberacoso y grooming *Revista Psicología Científica.com*, 13(12). Texto disponible en: <http://www.psicologiacientifica.com/ciberacoso-grooming-en-menores>

- Freud, S.: (1908) "La moral sexual "cultural" y la nerviosidad moderna", en *Obras Completas*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, vol. 9, 1994

- Jofre, C. (2014) [en línea]. ¿Qué es el Cyberbullying o acoso virtual? [citado 20 de octubre 2014]. Texto completo disponible en Internet: <http://www.campusvirtual.psi.uba.ar/joomla/images/divulgacion/ciberbullyng.pdf>

- Lacan, J. (1949). "El estadio del espejo como formador de la función del yo (je) tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica". *Escritos 1*. México. Siglo XXI Editores.

- Lacan, J. (1959-60). *Seminario VII La ética del Psicoanálisis*. Buenos Aires. Editorial Paidós. 2007.

- Lacan, J. (1962-63). *Seminario X La angustia*. Buenos Aires. Editorial Paidós. 2008.

- Lacan, J. (1968-69). *Seminario XVI. De un Otro al otro*. Buenos Aires. Editorial Paidós. 2008.

- Miller, J.A. (2010). Más interior que lo más íntimo. Artículo publicado en Sección Psicología. Bs. As. Página/12

- Morduchowicz, R.: Los adolescentes y las redes sociales. En *Conexión Pediátrica*. Vol.1, 2012 .<http://www.conexionpediatrica.org/index.php/conexion/article/viewFile/259/281>
- Pérez, P., Flores, de la Fuente, S., Álvarez, E., García, L. y Gutierrez, C. (2011). Guía sobre adolescentes y sexting: qué es y cómo prevenirlo. *Observatorio de la Seguridad de la Información de INTECO y PantallasAmigas*
- Roig, H.I.: (2011) “La tarea de enseñar en la experiencia digital”, *Revista Encrucijadas #53*, Revista de la Universidad de Buenos Aires, diciembre de 2011, pag. 42.
- Sibilia, P.: “Las mutaciones del sujeto, la “descorporificación” y la intimidad como espectáculo”. Entrevista en *Revista Imago Agenda, N°186*, Letra Viva Libros, Bs.As., Noviembre de 2014
- Winnicott, D.W.: (1971) *Realidad y juego*, Barcelona, Gedisa, 1982, cap. 1 y 11.
- Wyatt, Allen L.: (1995) *La magia de Internet*, México, McGraw-Hill.

### **Referencias bibliográficas**

- Barrionuevo, J. y Loureiro, H. (2010). *El Otro y el discurso capitalista*. Ficha de Cátedra. Of. de Publicaciones - Fac. de Psicología – UBA
- Freud, S. (1930). “El malestar en la cultura”. Buenos Aires. AE. OC. Vol. XXI. 1983.
- Montserrat Castellana Rosell, Xavier Sánchez-Carbonell, Carla Graner Jordana y Marta Beranuy Fargues. (2007). *El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos*. [www.papelesdelpsicologo](http://www.papelesdelpsicologo)
- Departamento de Comunicación Ed. Baluard (2011). *Extimidad. Arte, intimidad y tecnología en Ed. Baluard*. [www.arteenlared.com/españa/exposiciones/extimidad-arte-y-tecnología](http://www.arteenlared.com/españa/exposiciones/extimidad-arte-y-tecnología).