

**Jornada de Investigación UCES 2009**  
**Adolescencia media y comunidades virtuales**

**LA “CIBER- ESFERA” Y EL UNIVERSO FLOGGER**

**Lic. Abel Zanotto**

> Las siguientes puntuaciones intentan acercarse al entramado adolescencia / tecnologías informáticas por ser un fenómeno social de fuerte visibilidad; de alto impacto en usos y costumbres y de planteos desafiantes a instituciones sólidamente arraigadas en el campo e imaginario colectivo.

> Ese entretejido entre juventud y tecnologías se expresa, notoriamente, en denominaciones muy actuales. Como se sostuvo en otros momentos, siempre existió la tendencia a categorizar a la juventud según diferentes generaciones. “Generación x” –o en sus posteriores versiones de “g”, “y”, “z”- fue una expresión inaugural para designar y englobar a jóvenes compartiendo experiencias vitales similares.

> Pero desde 2006 –y a partir de una campaña realizada por la “Cesi” para promover el estudio de carreras terciarias y universitarias ligadas al conocimiento de las ciencias informáticas- comenzó a circular la expresión “**generación ti**” que agrupa a adolescentes tardíos especializados en dichos conocimientos y que integran un mercado laboral específico con marcas particulares: significativa oferta de posibilidades de trabajo; escaso número de profesionales; alta rotación; dificultades para localizar a los expertos y retenerlos y, sobre todo, elevados niveles de ingresos que, en el caso de algunos especialistas que trabajan a tiempo libre y según objetivos particulares, superan con creces los ingresos de sus empleadores.

> Por otra parte y como un fenómeno llamativo en algunos sitios de la ciudad en el verano de 2008, se visualizó y se consolidó en el escenario social y en el mediático, un grupo de adolescentes, en este caso pertenecientes a la etapa conocida como “adolescencia media”, que con una estética particular y con el consumo de ciertos bienes culturales, comenzó a diferenciarse de otros agrupamientos. La conexión con las reflexiones anteriores en relación a la inclusión bajo la categoría genérica “generación” no se manifiesta en este caso: la relación manifestada en el nombre “**flogger**” está adjudicado desde el uso mismo y específico de la tecnología informática. No se trata, en definitiva, de designaciones ambiguas –una letra, un número- sino que, cargadas de sentido, evidencian ese complejo entramado entre juventud e informática.

**. El aporte del psicoanálisis**

> La psicología evolutiva psicoanalítica se basa en la observación de conductas manifiestas y en la continuidad y secuencias de las mismas pero desafía los conceptos tradicionales de cronología y evolución; comparte, de alguna manera, ciertos enfoques de otras ciencias sociales (la sociología, por ejemplo) que sostienen que la edad –y el sexo- son simples ordenadores de la realidad pero vacíos de contenido en sí mismos. Desde esta perspectiva, las variables citadas interesan en tanto se estén llevando a cabo determinadas tareas psíquicas y sociales.

> Puede señalarse que se agregan significados latentes provenientes del inconciente; transformaciones en el yo que se dan paso a través de diversas formas preconcientes y mecanismos que poseen leyes y se sustentan en distintas lógicas. El trasfondo de todo este proceso es la eficacia psíquica de la historización del adolescente en el complejo pasaje del mito de la infancia como legado parental hasta su propio sentido de la vida.

> Suele hablarse, entonces, de la adolescencia como una etapa de la vida dividida en fases. Es conocida la división tradicional de “adolescencia temprana, media y alta”. Las

observaciones presentes se ubican en la adolescencia media –y más específicamente, en su versión “urbana” - que está comprendida entre los 15 y 18 años de edad coincidiendo, en determinados sectores de la población, con los últimos años del colegio secundario.

> De esta fase nos referiremos a ciertos contenidos básicos: el desasimiento de las figuras parentales se va perfilando con mayor énfasis para alcanzar su máxima expresión en la fase final; se profundiza la necesidad de la relación con el grupo de pares y tiende a consolidarse la figura del “iniciador”.

> En este momento podemos efectuar un primer cruce entre el aporte psicoanalítico y el sociológico. En relación al primero y en referencia al eje “desasimiento de las figuras parentales” es imprescindible mencionar el aporte freudiano que rescata a esta tarea como decisiva para el individuo y la sociedad.

> Se visualiza, en este sentido, un “tránsito” desde los vínculos familiares - regidos por códigos personales e íntimos- a la cultura, estructurada por códigos abstractos y consensuales. Dentro de la modernidad, dicho desasimiento giraba entramado con las instituciones tradicionales como eran la familia, la escuela y el grupo de amigos y se expresaba en la consolidación laboral, la estabilidad amorosa y la independencia vital. Una hipótesis actual y provocativa señala que, bajo paradigmas culturales propios del post-modernismo, dicho “desasimiento” o “emancipación generacional”, según otra denominación, se expresaría a través del consumo y la conexión informática.

> En este sentido, los instituidos consagrados de socialización y limitados al clásico triángulo ya mencionado de familia, escuela y grupo de pares, han sido conmovidos por la acción de nuevas agencias del espacio social con funciones de socialización y subjetivación cada vez mayores como serían los medios de comunicación (en especial el pasaje de la televisión generalista a la televisión segmentada de la década del 90) y las nuevas tecnologías informáticas.

#### **. El aporte de la sociología de la cultura:**

> Para acercarnos más adecuadamente al fenómeno “flogger” es necesario, entonces, articular los conceptos del apartado anterior con aportes de la “Sociología de la cultura”, una rama que analiza la producción, difusión y consumo de contenidos culturales. Desde esta perspectiva, y con la ayuda de la historia, es posible fijar un comienzo de la denominada “cultura juvenil” que arrancaría a partir de la mitad del siglo XX y que tendría dos marcas visibles: el protagonismo juvenil en películas y la aparición y la posterior consolidación del rock.

> En relación al cine, el filme “Rebelde sin causa” protagonizado por James Dean, es el primer hito de visualización masiva de la adolescencia actual. Pero tanto el séptimo arte como la música son, hasta principios del siglo XXI, propiedad del adulto quien ubica al adolescente como figura central y destinatario de los productos. Habrá que esperar hasta la llegada de la versión 2.0 de la web para que se produzca una revolución cultural de alcances impensados. Las comunidades virtuales de la actualidad, y en especial los “floggers”, han producido una torsión significativa: ya no son sólo protagonistas y destinatarios sino también productores. La categoría “prosumidor” señala, en este sentido, una nueva condición de ser, simultáneamente, “productor” y “consumidor”. Esta clasificación, ubicable en las actuales comunidades virtuales, nos habla de jóvenes que “bajan” y “suben” contenidos generalmente en forma anónima; que realizan dichas tareas en simultaneidad con otras –o “multitasking”, en su versión globalizada- y que se produce una instantaneidad y fragmentación significativas.

> Pero también podríamos extender el significado de “productor”: los floggers no sólo producen contenidos que se propalan por Internet sino que, al constituir una moda, un estilo efímero y en permanente movimiento, deben “producir-se”. La estética –

expresada fundamentalmente en ropa, calzado, accesorios y cortes de pelo- enfatiza una intensa “producción” (o “fabricación” de sí mismos) que les permite expresarse, diferenciarse de otras modas y otros movimientos y configurarse como una identidad específica, distinta y estable pero en permanente cambio.

#### **. Por qué la “cultura popular” y la “cibercultura”**

> Algunos especialistas indican que la época actual es el auge de la denominada “cultura popular” que, basándose fundamentalmente en la producción y circulación de música e imágenes, ha desplazado o desafía el imperio de la denominada “cultura alta”, estructurada alrededor de la palabra impresa y el texto.

> La “cibercultura”, dentro de la esfera mayor de la “cultura popular”, es un observable indiscutido que afianza el espacio intertextual, el hipertexto y las ya mencionadas tareas en simultáneo y que destaca la íntima relación entre jóvenes y las tecnologías comunicativas más avanzadas. De hecho, las más importantes firmas y empresas de Internet –“Google”, “Twister”, “ICQ”, “Naspter”, “Fotolog” y “Facebook”, entre otras, fueron fundadas por jóvenes entre 19 y 25 años.

> Pero, al mismo tiempo, este hecho ha creado dos nuevas categorías de clasificación social: por un lado, están los “nativos digitales” –o sea, nacidos y criados después de la aparición de la computadora- y los “migrantes digitales” que, como la metáfora lo indica, abarca a quienes nacieron antes de la PC y deben “migrar” de un “continente” a otro. Además, el uso de las tecnologías comunicativas también es otro hito en la confrontación generacional: mientras que los adultos se acercan para buscar información y realizar tareas, Internet es, para los jóvenes, un entorno, un mundo en que se mueven –mejor dicho, navegan- con absoluta tranquilidad y confianza. Este énfasis en metáforas espaciales y juventud nos reconecta con el consumo ya mencionado. De hecho, la conexión a Internet posibilita un aquí y ahora con cualquier persona de cualquier parte del mundo. Mientras que los adolescentes tardíos, en especial los pertenecientes a la “generación ti” suelen ser considerados “ciudadanos del mundo” por la facilidad para desplazarse, ubicarse y desplazarse nuevamente, a los adolescentes en general se les ofrece “estar” en el mundo consumiendo determinados productos o formar parte del mundo en general siendo de ciertas comunidades comerciales.

#### **Comunidades virtuales**

> Es en este punto donde se relacionan variables psicológicas y sociológicas. La importancia del grupo en la adolescencia ha sido señalada en numerosas oportunidades como un espacio transicional fundamental en el lento proceso de la salida exogámica. Diferentes denominaciones –“pandilla” y “barra”, entre otras- han señalado una actividad estructural pero que adquiere manifestaciones epocales.

> La difusión y afianzamiento de los sistemas comunicativos informáticos son el soporte material para la expresión actual de esa realidad juvenil “ahistórica” y le brindan algunas especificaciones: la expresión “comunidad virtual” se refiere, básicamente, a ámbitos de encuentros entre jóvenes desde y a través de la computadora. En ellos, la distancia “real” se anula por la cercanía “virtual” pero también tiene sus matices. Existen algunas comunidades, armadas alrededor de un tipo de música, que suelen ser sólo virtuales. Otras, en cambio y aquí puede incluirse al grupo “flogger”, suelen tener una doble vía de ingreso e interacción. Los adolescentes no iniciados suelen acercarse a alguna página de Internet para ver posibles grupos de encuentros prefijados con anterioridad; concurren por primera vez a algún espacio de la ciudad (las chicas suelen ir acompañadas por algún mayor, por lo general una madre, que mantiene una distancia prudencial), se relacionan con los “expertos” y después, por lo general en la intimidad de los hogares y en especial en el cuarto propio, se integran a algún sitio, en especial creando su propio fotolog.

> Esta interacción es tan intensa (de hecho, los floggers más conocidos han recibido millones de visitas en poco tiempo) que les brinda a estos adolescentes y brinda al resto de la sociedad, una imagen de sí, una identidad diferenciada y una conciencia social de ser parte de una generación autoincluyente y excluyente de otras identidades grupales. “Ser flogger” es una articulación de sentido que engloba gustos, tendencias, consumos culturales, prácticas simbólicas separadas de otras articulaciones de sentido (“ser emo”, o “alternativo” o “rapero” o “skater”); les da un asentamiento presente y les permite delinear cierto futuro entramado constitucionalmente con las tecnologías informáticas.

> Es en estas comunidades donde se visualizan dos fenómenos actuales muy importantes: las transformaciones de lo íntimo y nuevas formas de agrupamiento. En relación a lo primero, también se puede observar otra diferenciación generacional porque, mientras las personas de cierta edad se resisten a mostrar lo íntimo en lo espacio público pues han sido atravesadas por instituciones celosas del pudor y el recato, los adolescentes se abren con estas tecnologías a una exhibición de lo privado casi ilimitada. Hay quien sostiene que la actual ciber-desinhibición sería el estado superior de la cultura del espectáculo en la que el yo siempre debe ser mostrado.

> En relación a lo segundo –recordemos “nuevas formas de agrupamiento”- estas comunidades pueden considerarse un híbrido entre grupos reducidos de pertenencia y grupos ampliados de referencia generándose nuevos espacios de pertenencia y referencia colectiva donde lo individual parece diluirse en la impronta general. De temporalidad instantánea, con una comunicación rápida aunque por momentos vertiginosa y con objetivos relativamente comunes, Internet facilita que la extensión y la diferenciación sean “ad-infinitum”.

#### **. Universo flogger**

> La denominación “flogger” nos habla del uso del “fotolog”, un recurso cibernético que es una antología de imágenes fechadas, comentarios del autor y de los amigos; reseña de otros sitios y de enlaces favoritos. Los requerimientos técnicos son mínimos pero indispensables: el acceso a una computadora; una cámara digital y un teléfono celular. Tres dispositivos que articulan un mundo usado para divertirse y socializarse; un mundo cargado de huellas particulares; “un sitio ritual, como señaló una investigadora, para publicar rituales”. ¿Cuál será la duración de este fenómeno? A los floggers no les interesa. Cumbio, la líder e iniciadora por autonomasía, dice en la página 4 de su libro: “No sé hasta cuándo va a durar esto... Será hasta que la gente lo decida o hasta que lo decida yo”.

> Para estos adolescentes, Internet es “todo”, “mi corazón”, “mi vida”; el fotolog es “una página que uso para mostrarme como soy”; ser flogger “es un corte de pelo, los chupines, los colores, la vestimenta”.

> Los tiránicos dictados de la moda hablan de conductas altamente restrictivas. Detrás de la aparente libertad –“hago lo que quiero”, dijo una entrevistada- se intuye un universo preformado y estricto. Una observación en el Shopping “Abasto”: una flogger comía un chupetín esférico. Pasó un flogger de más edad y le dijo: “Los floggers no comemos esos chupetines” mientras seguía su recorrida autorizando ciertas zapatillas, ciertos colores y ciertos accesorios

> Pero la libertad se muestra en la elección de la música. Mientras que en otras comunidades la fidelidad a cierto ritmo es fundamental, entre los floggers hay más amplitud. Conviven, así, el reggaeton con temas electros, cumbia, hip-hop, punk y pop.

> En relación al resto de los adolescentes se asemejan en la valoración de la política: la ven “lejana”, “ajena”; “no me va ni me viene”; “no leo ningún diario” y “a veces veo un noticiero”. ¿Frívolos? ¿Auténticos? ¿Libres? ¿Manipulados? A ellos estas inquietudes parecen no importarles. Si son una moda, ya aparecerá o crearán otra cuando quieran.

**. Bibliografía:**

- . Cumbio (2009); “Yo Cumbio”. Planeta, Bs. As.
- . Maldavsky, D ( 1984); “Transformaciones representacionales constituyentes del aparato psíquico en la adolescencia”. En “Adolescencia: de la metapsicología a la clínica”.
- . Margulis, M (1996); “La juventud es más que una palabra”. Editorial Biblos. Bs. As.
- . Morduchowicz, R (2008); “La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes”. Paidós, Bs. As.
- . Neves, N y Hasson, A (1994); “Del acontecer psíquico”. Edic. Nueva Visión. Bs. As.
- . Quiroga, S (2000); “Adolescencia: del goce orgánico al hallazgo de objeto”. Eudeba. Bs. As.
- . Urresti, M (2008); “Ciberculturas juveniles”, Ediciones La Crujía, Bs. As.
- . Wortman, A (2004); “Imágenes publicitarias/nuevos burgueses”. Prometeo, Bs. As.
- . Zusman. S Arbiser, de (1986) “Acerca de la iniciación sexual en la adolescencia”. Apartado: “Acerca de los iniciadores como objetos transicionales en la adolescencia”. Revista APA, T 43; N° 2; Bs. As.