



TERRITORIALIDAD ADOLESCENTE: NAVEGANDO EN EL ESPACIO DE LO VIRTUAL

AUTORES/AS:

Cabezas Pilar; Rubinacci Giuliana María.

giuliana.rubinacci@gmail.com

INSTITUCIÓN QUE ACREDITE O FINANCIÉ LA INVESTIGACIÓN:

Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata.

Eje: Formación y actualización en el campo de la Psicología frente a las problemáticas actuales.

Tema: Psicología del Desarrollo, enfoques y producciones en el devenir subjetivo.

Modalidad de trabajo: ponencias libres.

Nuestra ponencia se enmarca en el Proyecto de Investigación de la cátedra de Psicología Evolutiva II titulado *TERRITORIOS DE SUBJETIVACIÓN ADOLESCENTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: VÍNCULOS, LAZOS Y CONTACTOS CON PARES EN UN MUNDO EN TRANSFORMACIÓN*, cuyo objetivo general es indagar sobre las modalidades que tienen los y las adolescentes de nuestra región de vincularse a través de las tecnologías digitales con sus pares, en espacios extrafamiliares. Este objetivo se encadena con proyectos previos, en donde se hizo foco en la relación con los padres y madres, y en el vínculo con los adultos mayores.

Este primer año del proyecto contempla una actualización bibliográfica y la búsqueda de nuevas referencias teóricas, mientras que para el segundo año se planifican herramientas para ir a escuelas secundarias y contrastar estos desarrollos con el campo que representan los y las adolescentes de nuestra ciudad.

En este primer acercamiento a la temática, al explorar los aportes teóricos de diversos autores, surgieron nuevos interrogantes en torno al espacio que ofrece lo virtual y al cuerpo que allí se pone en juego. Por ello, nos propusimos repensar al cuerpo en relación a los registros Imaginario-Simbólico-Real de Jacques Lacan, en relación a la novedad que implica la tecnología en la actualidad.

¿Qué espacio ofrece lo virtual? ¿Cuáles son sus características? ¿Cuáles son sus efectos en el proceso adolescente? Para pensar esto hablamos en coordenadas de *territorios de subjetivación*,

que hacen referencia a aquellos espacios vinculares y de significación, donde se da lugar al movimiento exploratorio. La adolescencia se configura como un momento por excelencia para la exploración de nuevos territorios subjetivos, ya que el trabajo psíquico que la caracteriza implica realizar un movimiento de extraterritorialidad por fuera del seno familiar; y el sujeto adolescente, condenado a explorar, sale a buscar nuevas referencias identificatorias y objetos libidinales.

En el escenario actual, vemos que no sólo se trata de un tiempo privilegiado, sino que lo virtual se configura como un *espacio privilegiado* en donde suceden los procesos identificatorios (Lemus, 2017). Una territorialidad que si bien trasciende a los objetos materiales y al encuentro cara a cara, propicia una exploración más amplia y una redefinición de los tipos de vínculos posibles.

Lo virtual como *potencialidad* oferta un abanico más amplio de elementos identificatorios, que funcionan a modo de *sostén* para la identidad y posibilitan un nuevo espacio para ser/estar con otros.

La ampliación de las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías hace repensar los registros Imaginario-Simbólico-Real, en torno al cuerpo que allí se pone en juego. Cabe preguntarnos entonces sobre ¿Qué cuerpo hay en las experiencias a través de las redes/juegos? Un primer análisis de este aspecto permitirá profundizar luego en una línea imaginaria narcisista sobre la intimidad dentro de las redes sociales, y una investigación sobre el papel específico de los juegos virtuales entre adolescentes, en tanto sujetos que se ven compelidos a la reelaboración de su proceso identificatorio y condenados a explorar más allá de lo familiar parental y lo ya conocido.

En articulación con la teoría de Jacques Lacan, podemos articular los tres registros con la experiencia adolescente en el desafío que comprende el armarse un cuerpo, tomando en cuenta las dimensiones que posibilita la tecnología.

Por un lado, un *cuerpo simbólico*, cuya construcción va a depender de los elementos identificatorios que el sujeto encuentre y se apropie en su exploración.

Por otro lado, un *cuerpo imaginario*, que implica una operatoria de identificación a esa imagen y de reconocimiento de y en esa imagen; esto involucra a las marcas que se inscriben en el psiquismo producto de ese encuentro con lo especular, es decir, con la mirada que devuelven esos otros en el espejo.

En último lugar, un *cuerpo real* que tiene que ver con el goce en el cuerpo, goce que implica un más y un menos de satisfacción, y que en la actualidad se presenta bajo el imperativo discursivo de gozar más y mejor. A su vez, se puede pensar a este cuerpo real en las fronteras con el límite del universo subjetivo mismo, por ende, es el escenario en donde vemos las manifestaciones que traen los afectos que no logran ligarse - o lo hacen de forma incompleta - a algunas de las representaciones ofrecidas por los otros registros. En el devenir adolescente, muchas de las descargas pulsionales pasan por el encuentro con el dolor físico, la vivencia del pánico, y demás presentaciones de la angustia que se escapan a otros sentidos.

En una realidad cotidiana cada vez más atravesada por la tecnología, vemos a los y las adolescentes frente a desafíos: construirse una historia, inventarse un cuerpo, y apropiarse de nuevas

modalidades de vinculación . Esta investigación promete arrojar luz sobre cómo los adolescentes navegan y construyen sus identidades en un mundo en constante transformación.

Palabras clave (4): Cuerpo, Adolescencia, Virtualidad, Tecnología.

Abstract

Our Paper is part of the Research Project for the course in Developmental Psychology II titled "ADOLESCENT SUBJECTIVITY TERRITORIES AND NEW TECHNOLOGIES: BONDS, TIES, AND CONTACTS WITH PEERS IN A CHANGING WORLD." The general objective is to investigate the ways in which adolescents in our region engage with their peers through digital technologies in extracurricular spaces. This objective is connected to previous projects that focused on the relationship with parents and elderly individuals.

The first year of the project includes a bibliographic review and the search for new theoretical references, while the second year is planned to involve tools to be implemented in high schools to contrast these developments with the experiences of adolescents in our city.

In this initial exploration of the topic, as we delve into the theoretical contributions of various authors, new questions have arisen regarding the space offered by the virtual realm and the role of the body within it. Therefore, we aimed to reconsider the body in relation to Jacques Lacan's Imaginary-Symbolic-Real registers, considering the novelty introduced by technology in today's context.

What space does the virtual world offer? What are its characteristics? What are its effects on the adolescent process? To ponder this, we operate within the coordinates of subjectivation territories, referring to those relational and meaningful spaces where exploratory movement unfolds. Adolescence is configured as a pivotal moment for the exploration of new subjective territories because the psychological work it entails involves moving beyond the family circle. The adolescent subject, compelled to explore, seeks new identification references and libidinal objects.

In the current scenario, we see that it is not only a privileged time but that the virtual realm also emerges as a privileged space where processes of identification occur (Lemus, 2017). This territoriality, while transcending material objects and face-to-face encounters, encourages broader exploration and a redefinition of the types of possible relationships.

The virtual, as potentiality, offers a broader range of identifying elements that can serve as support for identity and enable a new space for being/interacting with others.

The expansion of possibilities offered by new technologies prompts a reevaluation of the Imaginary-Symbolic-Real registers concerning the body's role within them. Therefore, we must ask, what kind of body is present in experiences through social media and games? A preliminary analysis of this aspect will allow us to delve into a narcissistic imaginary line regarding privacy within social networks and an investigation into the specific role of virtual games among

adolescents, as individuals compelled to rework their identification process and explore beyond parental and familiar realms.

In alignment with Jacques Lacan's theory, we can connect the three registers with the adolescent experience in the challenge of forming a body, taking into account the dimensions made possible by technology.

Firstly, a symbolic body, the construction of which depends on the identifying elements that the individual encounters and appropriates during exploration.

Secondly, an imaginary body, which involves an operation of identification with that image and recognition of oneself within that image. This includes the marks inscribed in the psyche as a result of encounters with the specular, i.e., the gaze reflected by others in the mirror.

Lastly, a real body related to bodily pleasure, involving both increased and decreased satisfaction. In today's context, this body is presented under the discursive imperative to enjoy more and better. Furthermore, this real body can be considered at the boundaries of the subjective universe itself, serving as the stage for manifestations of affects that fail to bind - or do so incompletely - with some of the representations offered by the other registers. In the adolescent journey, many of the instinctual releases involve encounters with physical pain, experiences of panic, and other presentations of anxiety that elude other senses.

In an everyday reality increasingly permeated by technology, we see adolescents facing challenges: constructing a narrative, inventing a body, and embracing new modes of connection. This research promises to provide insight into how teenagers navigate and construct their identities in an ever-changing world.

Keywords (4): Body, Adolescence, Virtuality, Technology.

Nuestra ponencia se enmarca en el Proyecto de Investigación de la cátedra de Psicología Evolutiva II (UNLP) titulado **TERRITORIOS DE SUBJETIVACIÓN ADOLESCENTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: VÍNCULOS, LAZOS Y CONTACTOS CON PARES EN UN MUNDO EN TRANSFORMACIÓN**, cuyo objetivo general es indagar sobre las modalidades que tienen los y las adolescentes de nuestra región de vincularse a través de las tecnologías digitales con sus pares, en espacios extrafamiliares. Estos objetivos se encadenan con proyectos de investigación previos, en donde se hizo foco en la relación con los referentes parentales, y en el vínculo con los adultos mayores.

Con respecto a la metodología del proyecto, la misma será de carácter cualitativo. Durante este primer año se contempla una actualización bibliográfica y la búsqueda de nuevas referencias teóricas. Todos los insumos teóricos que nos permitan pensar nuevas perspectivas respecto de la temática, tendrán su impacto en el segundo año, cuando planifiquemos herramientas de recolección de datos (encuestas y focus group) para ir a escuelas secundarias, y contrastar estos desarrollos con el campo que representan los y las adolescentes de nuestra ciudad.

A su vez, como tesis nos encontramos en el proceso de investigación y redacción de nuestras tesis, que tienen como punto en común la relación existente (y en permanente transformación) entre las adolescencias y las tecnologías. La presente ponencia es el puntapié inicial para luego avanzar en aspectos específicos como la noción de intimidad y los vínculos en los juegos virtuales, que serán abordados en los próximos trabajos.

Objetivo:

En este primer acercamiento a la temática, al explorar los aportes teóricos de diversos autores, surgieron nuevos interrogantes en torno al espacio que ofrece lo virtual y al cuerpo que allí se pone en juego. Por ello, el objetivo de esta ponencia consiste en repensar a la virtualidad como potencialidad, a la tecnología como espacio privilegiado de la adolescencia y al cuerpo adolescente en relación a los registros Imaginario-Simbólico-Real definidos por Jacques Lacan. A partir de dicho objetivo se abren dos grandes líneas: por un lado, lo epocal y, por otro, lo corporal.

Lo epocal:

Con lo epocal hacemos referencia al rasgo propio del proceso adolescente y al uso de la tecnología en la actualidad, irreductibles ambos a una versión estática o naturalizada de los mismos. Resulta imposible pensar a la adolescencia como una etapa inalterable, al contrario, sostenemos que la adolescencia es un proceso e implica un trabajo psíquico de reelaboración en el devenir de un sujeto. Sujeto que, a su vez, consideramos histórico-social, por lo cual hay que comprenderlo en el marco de las transformaciones socioculturales que hacen a su construcción subjetiva.

Hemos visto, en las encuestas realizadas, que los adolescentes reinterpretan los recursos que brinda la tecnología y cada uno se apropia de éstos de diferente manera: usan la tecnología para “contactarse” con amigos, encontrarse personalmente, comunicarse, compartir imágenes, jugar, entretenerse o aprender. Esto se debe al simple hecho de que los adolescentes buscan y encuentran sus propios modos, singulares, de estar con los otros, de nombrarse y de hacerse un lugar en el mundo real y virtual.

¿Qué espacio ofrece lo virtual hoy? ¿Cómo se articula con el proceso adolescente? Para pensar estos interrogantes, tomamos la noción de **territorios de subjetivación**, concepto que da nombre y sustento al proyecto de investigación.

Para dar lugar a estas cuestiones, tenemos que primero posicionarnos con respecto a los efectos reorganizativos del proceso adolescente. La transgresión aparece como un triunfo en la desligadura de los ideales parentales, si se pone al servicio de Eros y del aspecto placentero de la experiencia vital, encontrando nuevas fuentes de satisfacción que quedan por fuera del espacio familiar; es decir, abriendo el panorama a vías colaterales que permiten acceder a nuevos recorridos posibles a compartir con otros. Sin embargo, esta reorganización puede tornarse destructiva si en lugar de ligar nuevos elementos, se produce un efecto de desmentida,

en donde el sujeto parece quedarse sin un lugar para habitar, y dejado a su propia suerte; este desamparo afectivo que no posibilita nuevos lazos puede incluso poner en riesgo la integridad de los adolescentes.

Por ello, la adolescencia implica una apuesta hacia lo desconocido, un relanzamiento del proceso identificador a la aventura de crecer en un espacio caótico, en una geografía sin jerarquías, sin hoja de ruta e invadida por múltiples sentidos. Este momento clave en el devenir se configura como un tiempo propicio para la exploración de nuevos territorios subjetivos, ya que el trabajo psíquico que la caracteriza - la metabolización de los cambios corporales, los vínculos con otros y la construcción de su historia - implica realizar un movimiento de extraterritorialidad por fuera del seno familiar; y el sujeto adolescente, condenado a explorar, sale a buscar nuevas referencias identificatorias y objetos libidinales.

Por un lado, estos trabajos no son sin un otro/s que acompañen esas trayectorias y que sean los portavoces de esos otros mundos posibles. Por el otro, la noción de territorialidad nos permite pensar a las tecnologías, en sus diversos formatos de presentación, como un soporte para el sujeto adolescente, ya que abre la puerta del acontecimiento. Por lo tanto, si comprendemos la adolescencia como un momento de apuesta para que el acontecimiento devenga y a las tecnologías como aquellos soportes que favorecen su producción, podemos concluir que también ellas tienen capacidad de actuar como un espacio que privilegia la dimensión del acto, es decir, que permiten el surgimiento de un sujeto - en contraste con ser un objeto resto de la fantasmática familiar o ser mero receptor pasivo de las ofertas de la virtualidad - que pueda posicionarse más allá de cualquier otro que simbolice por él o ella. (Otero, M. E., 2018)

En el escenario actual, vemos que no sólo se trata de un tiempo privilegiado, sino que lo virtual se configura como un *espacio privilegiado* (Lemus, 2017) en donde suceden los procesos identificatorios. Una territorialidad que si bien trasciende a los objetos materiales y al encuentro cara a cara, propicia una exploración más amplia y una redefinición de los tipos de vínculos posibles.

Lo virtual como *potencialidad*, oferta un abanico más amplio de elementos identificatorios que funcionen a modo de *sostén* para la identidad y posibiliten un nuevo espacio para ser/estar con otros. Elementos identificatorios que no están sometidos a una actualización, sino que operan en otra espacialidad en el vínculo con pares, y que podrían o no ser (re)inscritos a posteriori en la conformación yoica. (Missonier, 2015)

En síntesis, en un primer momento tomamos como punto de partida las diferencias entre lo virtual/online y lo presencial/offline, que considerábamos que incidían en los vínculos entre pares. Sin embargo, en el curso de nuestro trabajo con los y las adolescentes nos encontramos, como hemos ejemplificado anteriormente, con el hecho de que la mayoría de los adolescentes no hace tal diferenciación al momento de autopercebirse o pensar sus encuentros con otros. En cambio, lo que aparece es un énfasis en la confianza, la posibilidad de hablar y de estar conectado, dando cuenta de que sus procesos identificatorios no siguen dicha lógica dicotómica,

sino una confluencia entre lo virtual y lo presencial, cuyos límites parecen ser cada vez más indefinidos. Frente a esto, nos encontramos con la necesidad de revisar los aportes teóricos previos y de plantearnos nuevos interrogantes que respondan a las lógicas actuales de pensar las adolescencias.

Lo corporal:

La ampliación de las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías hace repensar los registros Imaginario-Simbólico-Real, en torno al cuerpo que allí se pone en juego. Cabe preguntarnos entonces sobre ¿Qué cuerpo hay en las experiencias a través de las redes/juegos? Un primer análisis de este aspecto permitirá profundizar luego en una línea imaginaria narcisista sobre la intimidad dentro de las redes sociales y una investigación sobre el papel específico de los juegos virtuales entre adolescentes, en tanto sujetos que se ven compelidos a la reelaboración de su proceso identificadorio y condenados a explorar más allá de lo familiar parental y lo ya conocido.

En relación a la teoría de Jacques Lacan, podemos articular a los tres registros con la experiencia adolescente en el desafío que comprende el armarse un cuerpo, tomando en cuenta las dimensiones que posibilita la tecnología.

Por un lado, un cuerpo simbólico cuya construcción va a depender de los emblemas que el sujeto encuentre y se apropie en su exploración. Por otro lado, un cuerpo imaginario que implica una operatoria de identificación a esa imagen y de reconocimiento de y en esa imagen; esto involucra las marcas que se inscriben en el psiquismo producto de ese encuentro con lo especular, es decir, con la mirada que devuelven esos otros en el espejo. Por último, un cuerpo real que tiene que ver con el goce en el cuerpo, goce que implica un más y un menos de satisfacción, y que en la actualidad se presenta bajo el imperativo discursivo de gozar más y mejor.

Esta investigación promete arrojar luz sobre cómo los adolescentes navegan y crean sus identidades en un mundo en constante transformación.

Con respecto a los tres registros de Lacan, si lo articulamos con el **simbólico**, podemos pensar en cómo los adolescentes se sostienen de *emblemas identificadorios* para construir su subjetividad y pertenecer a la lógica del conjunto. (Piera, 1975) Pensemos en aquellos adolescentes que se agrupan según su estilo musical favorito, su club deportivo, sus ideales políticos, su modo de vida más introvertido o más extrovertido, etcétera, se juega aquí la posibilidad de postularse como representante de una clase. Se produce en este orden una selección de esas referencias identificadorias que el sujeto adolescente tomará o no, en el borde ampliado que ofrecen las tecnologías.

A partir de la función simbólica, cada término (amigo, mejor amigo, novio, seguidor, hermano) estará ligado a un sistema relacional simbólico, - universal, dentro de una cultura dada - es decir, a una ley que definirá cada uno de estos conceptos, independientemente de la posición que el sujeto ocupe. Siguiendo a Piera Aulagnier, esta configuración "engendra una formalización de lo real que permite pasar de lo individual hacia valores universales" (1975, pp.179).

El hecho de que el adolescente pueda representarse al conjunto de los elementos de una red relacional como algo estable y perdurable, implica para yo, a partir de la posición que ocupa en el campo, identificar un antes y un después en los cuales pueda reconocerse. Es entonces el orden simbólico el que establece el marco para que los procesos identificatorios, en el campo de lo imaginario, se desplieguen.

Lo novedoso de las tecnologías es el uso singular que cada uno puede hacer y hacerse con ella; como afirma Lemus (2017) existe una *electividad relacional* que permite seleccionar cómo, cuándo y con quiénes relacionarse, agruparse e identificarse. Por ejemplo, ante la pregunta “¿Cómo usás la tecnología y las redes para vincularte con pares?” una adolescente de diecisiete años responde: “Como una herramienta facilitadora para encontrar puntos en común y comunicarme con dichas personas”.

Distanciándonos de otro tiempo en el cual la familia, como agente socializador primario, era la encargada de elegir aquel afuera exogámico, hoy en día las tecnologías ofrecen múltiples posibilidades de elección.

Cabe mencionar que es justamente porque nos situamos en este registro que estas cuestiones se pueden verbalizar, el registro de lo simbólico une al sujeto con el lenguaje. Las palabras cobran valor en función de las relaciones interpersonales que se dan dentro de un sistema de significaciones compartidas. Al pensar en el universo de *significaciones imaginarias sociales* que plantea Cornelius Castoriadis (1975) en su obra, y frente a las nuevas posibilidades de diálogo que conllevan las últimas tecnologías, podemos reflexionar sobre el politeísmo de valores que se presenta en la virtualidad, colmada de significados encarnados en múltiples significantes. Para el adolescente se tratará entonces de ir armando su propia caja de significaciones, poniendo en tela de juicio los sentidos que aquellos valores pueden tomar.

Dentro de las diferentes plataformas que ofrece lo virtual como espacio privilegiado, el adolescente seleccionará aquellas con las que pueda habitar con la menor interferencia posible de sus referentes parentales.

Si lo pensamos desde el registro de lo **imaginario** pensamos al cuerpo y sus transformaciones posibilitadas por el soporte de lo virtual, como en los avatares, o en las fotos elegidas para las redes, o en los cosplays, que permiten un reconocimiento en esa imagen virtual. Hay algo en ella que produce efectos formativos en el cuerpo del adolescente, es decir, que implica una operatoria de identificación a esa imagen y de reconocimiento de y en esa imagen.

En la búsqueda por una imagen del cuerpo propia, se suma lo especular, en el sentido de la mirada que devuelve el otro, aquel al que se le demanda una respuesta. Dentro de las redes se puede observar una espera constante de respuesta por parte de un otro, una reacción en forma de like, de comentario, de emoji y demás. Hay un pasaje del Otro al otro, ya no se trata de indagar en el deseo de un gran Otro que nos de la garantía de quiénes somos, qué deseamos, etcétera, sino de (re)crear espacios en donde la mirada que priorizamos sea la de los pares.

Los adolescentes buscan entre sus perfiles, sus juegos favoritos, sus imágenes alguna respuesta que reafirme su propia trayectoria identificatoria. Por ejemplo, un adolescente de doce años al preguntarle “¿Cómo usás la tecnología y las redes para vincularte con pares?”, responde “Me escribo, miro lo que suben, etcétera”.

En palabras de Aulagnier “Diremos que el registro de lo imaginario define al conjunto de los enunciados que poseen la función de emblemas identificatorios y la imagen especular que debe servirles como punto de anclaje” (1975, pp.184)

Dichos enunciados deben volverse propiedad del yo para que la nominación del yo sea posible. El sujeto adolescente en esta identificación imaginaria realizará consecutivos ensayos para constituir un saber de yo sobre yo en un momento de cambio, clave del devenir subjetivo. La virtualidad con su gran abanico de posibilidades (añadir, seleccionar, borrar, cambiar) da lugar a que este trabajo fluctúe con rapidez.

En una época de influencers y métricas para aumentar la producción y el consumo, algoritmos de inteligencia artificial que se acercan cada vez más a eso que podemos llamar “humano” y con amplios mercados en donde estos productos culturales se instalan, se hace necesaria la reflexión acerca de cómo esta lógica del consumo, de tenerlo todo, de ser todo y de estar siempre, no encuentra significantes que lo agoten. Queda claro que lo **real** en el cuerpo se pesquisa cuando los otros registros no están brindando palabras ni símbolos para este acontecimiento adolescente.

En ese panorama, atestiguamos diariamente cómo la falicidad del goce se vuelve cada vez más voraz: pasaje del sujeto consumidor - de vídeos, drogas, juegos, series y otros objetos de consumo - al sujeto reducido como objeto a ser consumido (a través de la evaluación de numerosos otros, muchas veces anónimos), lo cual no es sin sufrimiento para el yo.

Hoy en día más que síntomas positivos de las clásicas estructuras neuróticas, nos cruzamos con trastornos de ansiedad, ataques de pánico, hiperactividad, trastornos del espectro autista, depresiones, acting out y pasajes al acto, que se expresan sea en publicaciones de imágenes fugaces o sea en intentos de suicidio filmados. Manifestaciones de una época en donde más satisfacción inmediata significa una consecuente y simultánea pérdida de la misma. Es desde este menos de satisfacción que el sujeto queda como objeto resto compelido a buscar otra dosis de la misma.

Como señala Hornstein:

“La clínica del adolescente ha oscilado entre enfatizar sufrimientos, violencias, duelos y una idealización como tiempo pleno de vida. Su padecer se manifiesta como oscilaciones del autoestima y de la identidad; desesperanza; inhibiciones diversas; apatía; trastornos del apetito; ausencia de proyectos; identidades borrosas; impulsiones; adicciones y labilidad en los vínculos, auto y hetero destructividad”. Esto no señala en sí mismo una linealidad entre las tecnologías y el sufrimiento, sino que este ha tomado una nueva modalidad de presentación intrincándose con las posibilidades que ofrecen los espacios virtuales” (2015, pp. 178)

Es necesaria una profundización en estos nuevos avatares clínicos, para poder descifrar cuales son las potencialidades que los espacios virtuales traen consigo, y que pueden aportar a las primeras vinculaciones en el territorio exogámico y a las exploraciones de los sujetos adolescentes en relación a la satisfacción de su cuerpo erógeno. Consideramos que lo virtual permite explorar nuevas formas de sentir el cuerpo.

Definitivamente, como afirma Amalia Passerini (2018), hay cuerpo en la experiencia virtual. Los aportes de Freud y de Lacan que retoma esta autora, permiten pensar al yo corporal como un objeto otro, como una alteridad que el adolescente reencuentra y que halla, ya no en un gran Otro del espejo, sino en otros (pares, anónimos, múltiples) el asentimiento a partir del cual su imagen corporal será reconocida como unidad, de la cual podrá apropiarse. Ya no se trata de Narciso viéndose en el reflejo del lago, sino de un sujeto adolescente viéndose reflejado en diversas pantallas.

Conclusiones generales:

Por un lado, las dimensiones analizadas en lo tocante al cuerpo, que hemos interpretado desde la perspectiva lacaniana, en el acontecer adolescente, se implican simultánea y mutuamente dentro de la subjetividad de los y las adolescentes. Como hemos dado cuenta a lo largo de este trabajo, concebimos a lo corporal como unidad que el sujeto deberá apropiarse en los diferentes escenarios donde éste se ponga en juego.

Por otro lado, articulando con lo epocal, los matices que ofrece la virtualidad hoy influyen en cómo las modalidades de vinculación y los procesos identificatorios, propios del devenir adolescente, se constituyen.

El estudio de las adolescencias deberá continuarse, considerando los aspectos presentados en relación a lo epocal y lo corporal, desde una perspectiva que no reduzca la complejidad de estos trabajos psíquicos a una vertiente de padecimiento subjetivo ni a una idealización del proceso adolescente.

Bibliografía

- Aulagnier, P. (1975). *La violencia de la interpretación*, Buenos Aires: Amorrortu.
- Bravetti, G. (2019). Momentos claves del devenir. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/75050>
- Castoriadis, C. (1975). *La institución imaginaria de la sociedad*. Siglo XXI Editores.
- Hornstein, L. (2015) Capítulo 13: El padecer adolescente. En *Culturas adolescentes. Subjetividades, contextos y debates actuales*
- Lacan, J. (1973). *El Seminario, Libro 11: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Siglo XXI Editores.

- Lemus, M. (2017). Jóvenes frente al mundo: Las tecnologías digitales como soporte de la vida cotidiana. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15 (1), pp. 161-172.
- Missonier, S. (2015) Capítulo 10 Nuevos territorios: lo virtual. En *Culturas adolescentes. Subjetividades, contextos y debates actuales*.
- Morduchowicz, R. (2012). Los adolescentes y las redes sociales: La construcción de la identidad juvenil en Internet. Fondo de Cultura Económica.
- Otero, M. E. (2018) Territorios Adolescentes. Cartografías de un devenir. En Grassi, A. Córdoba, N. (comp) (2018) Territorios adolescentes y entretiempos de la sexuación. Buenos Aires: Entreideas.
- Passerini, A. (2018). El cuerpo en la experiencia virtual desde una perspectiva psicoanalítica (Tesis doctoral). Universidad Nacional de La Plata.
- Proyecto de investigación I + D: *"Territorios de subjetivación adolescente y nuevas tecnologías: vínculos, lazos y contactos con pares en un mundo en transformación"*. Facultad de Psicología. Acreditado por la Universidad Nacional de La Plata. Ministerio de Cultura y Educación de La Nación.
- Proyecto de investigación I + D: *"El impacto de las tecnologías digitales en el vínculo entre padres e hijos adolescentes, de La Plata y Gran La Plata"*. Código: S065. Facultad de Psicología. Acreditado por la Universidad Nacional de La Plata. Ministerio de Cultura y Educación de La Nación.
- Rodulfo, R. (2013). Los lugares donde se trama la subjetivación. En *Andamios del psicoanálisis* (pp. 79-97). Paidós.
- Rojas, M.C. (2015) Capítulo 11: Adolescencia y virtualidad. En *Culturas adolescentes. Subjetividades, contextos y debates actuales*.
- Rojas, M.C. (2017). Intimidad, familias y subjetivación. *Revista de la Sociedad Argentina de Psicoanálisis*, 20, pp. 57-70.
- Sibilia, P. (2005). El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.
- Urresti, M. (2013). "Los adolescentes, las culturas juveniles y las tecnologías digitales de comunicación" [Video]. Conectate ICIEC-UEPC. https://www.youtube.com/watch?v=izg--Tw_q40 y <https://www.youtube.com/watch?v=M0BnR4ElpKU>