

Pontificia Universidad Católica Argentina  
*“Santa María de los Buenos Aires”*  
FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN

Licenciatura en Psicología



---

GRUPOS EN CONEXIÓN

LA IDENTIDAD ADOLESCENTE, LOS GRUPOS Y REDES VIRTUALES

---

AUTOR: Lic. Gonzalo Pérez Bardeci

- Año 2011 -

## INDICE

1. Delimitación del objeto de estudio, objetivos y su fundamentación.	
1.1 Delimitación del objeto de estudio: La identidad adolescente y la comunidad virtual.	3
1.2 Objetivos.	6
1.3 Fundamentación de la necesidad de estudio.	7
2. Metodología.	10
3. Desarrollo Conceptual	
3.1 Aproximación al concepto de identidad en la adolescencia.	12
3.2 La importancia del grupo en el desarrollo de la adolescencia..	15
3.3 La situación de grupo en el adolescente de hoy: La tribu urbana como un modelo de grupo de pertenencia.	18
3.3.1. El acercamiento a la tribu urbana: Los Floggers	19
3.4 La era 2.0.	
El avance tecnológico: Web 2.0. Perfiles Generacionales: La Generación de la tecno – sociabilidad.	22
El uso de internet en los adolescentes: ¿Qué son las redes sociales? ¿Cómo y cuándo nacieron? ¿Cuáles son las más frecuentadas? La influencia de las redes sociales en los adolescentes.	26
La red social como espacio de transición para la conformación de la identidad.	30
4. Síntesis y conclusión.	33
5. Referencias Bibliográficas	36

## 1. Delimitación del objeto de estudio, objetivos y su fundamentación

*“Existen tres aspectos importantes para la realización del hombre. Por él se procura el ingreso necesario para adquirir los bienes con que atender las necesidades. A su vez, además de ennoblecer la materia, debe lograr su propia perfección. Por último, crea bienes y servicios que sirven a las necesidades de la sociedad”.*

*Juan Pablo II*

### 1.1 Delimitación del objeto de estudio

La identidad adolescente y la comunidad virtual.

En los últimos años la tecnología mediática se ha integrado a la vida pública y privada de las personas, a las organizaciones, a las empresas, y principalmente en los grupos adolescentes, conformando una herramienta de socialización y desarrollo en todo el mundo.

La elección del tema de estudio surgió a partir de la observación del mundo adolescente de hoy, sus intereses y su búsqueda de la identidad, que aparecen mediados por el avance tecnológico. Esta situación se da en el contexto de una sociedad sumergida en la Era de la Información y de la Comunicación donde la juventud y principalmente los adolescentes, se socializan, y construyen su identidad en interacción con “comunidades virtuales”.

Howard Rheingold, especializado en las implicaciones culturales, sociales y políticas de las nuevas tecnologías de la información, como Internet y la telefonía móvil, define las comunidades virtuales como: “agregados sociales que emergen en la Red [Internet] cuando suficientes personas llevan a cabo discusiones públicas por suficiente tiempo y con suficiente sentimiento humano, para formar nexos de relaciones personales en el ciberespacio” (1993, pp. 5).

Salazar Vilches, Dr en Psicología venezolano, en su estudio titulado “Comunidades Virtuales: Una definición y caracterización tentativa” afirma que la explicación de Rheingold acerca de las raíces de la formación de comunidades virtuales se basa en la necesidad innata del hombre en llenar el vacío social que dejan las sociedades actuales, e incluso alude a su carácter hiperreal: “las comunidades virtuales...ofrecen un

semblante de comunidad pero carecen de algún requerimiento fundamental para ser una verdadera comunidad” (Rheingold, 1993, pp. 299).

Salazar hace un breve pero profundo análisis del término comunidad virtual, tomando referencias de varios autores, y concluye que no hay acuerdo entre los investigadores acerca de los parámetros y elementos a tomar para llegar a una definición representativa. De allí que deduce definiciones o caracterizaciones tentativas del fenómeno.

- La comunidad virtual es un objeto hiperreal en tanto que simula ser una comunidad real, pero carece de algunas características de esta.
- Está integrada por una serie de cibernautas que se identifican y comparten el contexto, valores y normas de la comunidad y han desarrollado un sentido de pertenencia hacia la misma.
- Está ubicada en una parcela o zona del ciberespacio compartida y frecuentada por sus miembros y en cuyo lugar estos establecen un contacto social a través de la CMC (comunicación mediada por computador).
- Es manifiesto un contenido que gira en torno al proceso de inclusión al grupo por medio de la tarea y de la satisfacción de necesidades emocionales y en torno al alcance del contexto en que se lleva a cabo la comunicación.
- Sus miembros se relacionan con el otro a partir del desarrollo de una identidad dentro del medio, esa identidad se considera la identidad virtual

El adolescente posee una identidad en construcción, su personalidad social no está definida completamente, su lugar o rol a cumplir es hasta cierto punto un desconcierto que sumado a los cambios psico-biológicos que atraviesa, lo llevan hacia una búsqueda incesante de sí mismo.

Algunos autores concuerdan en que la identidad se empieza a construir desde la primera infancia, a partir de la relación con los otros significativos, es decir, los padres.

Para Erikson (1968), este proceso que se inicia desde la primera infancia, se va enriqueciendo a la largo de la vida por medio de las identificaciones, de manera que durante la adolescencia se va dando un proceso de sustitución de identificaciones, donde van adquiriendo mayor importancia los referentes externos. Este proceso suele emerger

cuando se plantea una cierta ruptura con los padres, el cuerpo y las exigencias sociales de la infancia. Implica cierta independencia de la familia donde el grupo de pares va tomando mayor protagonismo.

El adolescente, anteriormente, tenía a su disposición un modelo de adulto con quién identificarse, situación que en la actualidad se encuentra, en ocasiones, desdibujada. En el contexto sociocultural del siglo XXI, la sociedad tiende a neutralizar la diferencia entre la generación adulta y la adolescente. Dicen, Marta P. Vega, Mabel Belcaguy y Verónica Vega “El adulto deja de existir como modelo y los adolescentes no tienen con quien confrontar” (2009, pp. 32).

En la actualidad, esta búsqueda incesante del adolescente lo sitúa en un espacio diferente al del aquí y el ahora, en donde Internet le presenta la oportunidad de recrearse a sí mismo, actuar un personaje, le permite relacionarse con personas al otro lado del mundo, le posibilita adentrarse en una cultura de la simulación, lo que algunos llaman «cibercultura». “Ahora no sólo tenemos Internet, sino la Web 2.0, que implica que los usuarios no sólo bajan información, sino que se convierten en creadores activos, debaten en diversos foros, intercambian información, fotos y conocimiento”. (Pbro. Guillermo Marcó, 2008)

“El ciberespacio le permite a cada adolescente convertirse en el ser que desee. Él mismo es el contenido del propio ciberespacio y, de esta manera, bajo los esquemas de una cultura de innovación y valor, que la modernidad aprecia y promueve, cada adolescente, en búsqueda de su identidad, se auto construye “virtualmente” a los ojos de quienes están del otro lado de la pantalla”. (Gasparin, 2000, pp7)

Como afirma Sherry Turkle (1997,) en Internet, la identidad se vuelve compatible con una multiplicidad de identidades, hay un “yo descentrado que existe en múltiples mundos e interpreta múltiples papeles al mismo tiempo” (pp.21). En la sociedad actual el acceso al grupo de pares ya no se adscribe solamente a un entorno geográfico próximo, sino que este campo se amplía a través del uso de las tecnologías con fines de entretenimiento y socialización.

## 1.2 Objetivos

### Objetivo general

Analizar la relación entre los grupos virtuales y la conformación de la identidad adolescente.

### Objetivos específicos

- Describir las características del concepto de identidad, grupos adolescentes y redes virtuales.
- Conocer las implicancias que tiene el grupo en la etapa de la adolescencia, y su participación en la consolidación de la identidad.
- Exponer las investigaciones mas recientes respecto de las redes o comunidades virtuales y el proceso de desarrollo de la adolescencia.

### 1.3 Fundamentación de la necesidad de estudio

En los primeros años de la adolescencia y mientras se busca la propia identidad, el pertenecer a un grupo y demostrar esta pertenencia para lograr aceptación es sumamente importante para la autoestima y el desarrollo de la autoaceptación a partir de los otros. En la infancia, esta aceptación la daban los padres y por ello niñas y niños hacían lo posible por agradarles. En la adolescencia esta función la ejercen las y los compañeros ya sean escolares, de equipos deportivos, pandillas, fans de música u otros. Con el advenimiento de Internet y las nuevas tecnologías de la comunicación tenemos que incorporar, como agentes participantes en el desarrollo de la identidad adolescente, a las llamadas redes sociales o comunidades virtuales, que permiten que el usuario elija a quiénes añadir como amigo, mantenga ciberamistades y exprese sus intereses, hobbies e ideologías, buscando así establecer su espacio en el mundo. (Salazar Vilches, 1999).

El acceso de los jóvenes a estas nuevas herramientas abre un nuevo campo de estudio e investigación para muchas disciplinas, sobre todo para la psicología, la sociología y la educación y surgen de esto algunos nuevos cuestionamientos ¿Es Internet una herramienta que posibilita la conformación de la identidad adolescente? ¿Cómo se dan los roles en los comunidades virtuales y que diferencias o semejanzas existen entre estos y los grupos de pares tradicionales? ¿Podrían ser las redes o comunidades virtuales sustitutas del grupo adolescente? ¿Por qué el mundo del adolescente gira alrededor de la pantalla?

Facebook tiene un total de más de 350 millones de usuarios activos en todo el mundo y en su página principal invita al usuario a participar con el lema: “Giving people the power to share and make the world more open and connected” (Facebook Statistics, 2009). Según un estudio realizado por Pew Internet & American Life Project hacia finales del 2008 en los Estados Unidos el 65% de los adolescentes tenían un perfil en red social (BBC, 2009), a su vez, si consultamos Internet World Stats vemos como ha aumentado en el mundo el uso de internet en el último año a 1.733.993.741 de usuarios.

Existen discusiones que hacen referencia a la cantidad de tiempo que se emplea frente a la pantalla, tiempo que para algunos investigadores podría ser muy perjudicial y para otros puede resultar realmente productivo. “Las horas que pasan los adolescentes

en internet - sobre todo en redes sociales tipo Tuenti o Facebook - no son en absoluto tan peligrosas como empiezan a pintarlas algunos medios de comunicación ni una pérdida de tiempo como insisten en señalar desde generaciones anteriores” (Ortiz, 2008, pp.2). Tamar Lewin, reportero nacional de New York Times especializado en educación, en un artículo publicado en noviembre de 2008 hace referencia a una investigación presentada por MacArthur Foundation en la cual evaluaron 800 adolescentes estadounidenses durante 3 años concluyendo que las redes sociales son muy valiosas para los adolescentes en términos de cultivar habilidades sociales y técnicas. En este sentido Ms. Mizuko Ito -investigadora científica en el Departamento de informática de la Universidad de California- quien tuvo a cargo la investigación afirmó que “some parental concern about the dangers of Internet socializing might result from a misperception”. *“La preocupación de los padres acerca de los peligros de socialización en internet podría resultar de una percepción errónea”*. (Lewin, 2008)

Para otros autores el avance de internet y las comunidades virtuales despierta alguna preocupación como lo expresa Strom A. King en su disertación “The Therapeutic value of virtual self-help groups”: “The normal information that tells someone what kind of an individual one is communicating with is missing... and assume things about others based not on facts but on their own projections”. (King, 2004, pp19) *“La información normal que a uno le dice con que tipo de persona se esta comunicando está faltando...se asumen cosas de los demás basadas no en los hechos sino en sus proyecciones”*. “It is hard to tell much about who someone is and what their motives are when all you see is the text the write”. (King, 2004, pp.19) *“Es difícil decir quién es esa persona y cuales son sus intenciones cuando lo que ves es solo el texto que escribe”*.

La adolescencia es una etapa fundamental de la vida ya que es el tiempo de preguntarse y definir “quién quiero ser”, qué caminos debo transitar para convertirme en ese que deseo ser y con quiénes cuento para lograrlo. Focalizarse en el estudio de la repercusión de internet y las redes virtuales en la consolidación de la identidad del adolescente es un aporte para la psicología y la educación.

Si bien existen muchas investigaciones en donde se presentan diferentes posturas frente al avance tecnológico, se considerarán, en esta investigación, los aportes del tema que se vinculen directamente con los grupos adolescentes y la identidad.

Este será un trabajo de compilación bibliográfica. El análisis crítico y la sistematización teórica de esta compilación que se propone realizar resultarán

significativos para conocer el estado actual de las ciencias en relación al tema elegido, y para el desarrollo de nuevos interrogantes sobre la dinámica de la identidad adolescente.

## 2. METODOLOGÍA

El presente trabajo consistirá en un estudio cualitativo descriptivo mediante una consulta documental de la bibliografía sobre el tema identidad adolescente, los grupos y las redes virtuales.

En cuanto a la restricción temporal, se seleccionarán artículos publicados en el período histórico 1999-2011, no obstante, para hacer una breve aproximación histórica al tema se considerarán, únicamente para tal fin, las publicaciones clásicas sobre el desarrollo de la identidad y los grupos.

Se consultarán las siguientes fuentes de información: “Red de revistas científicas de América Latina y El Caribe, España, Portugal” (Redalyc); “Ebsco” (amplio catálogo de bases de datos bibliográficos y a texto completo a través de Internet); “Psiquiatria.com” (Portal de psiquiatría en castellano); la base de datos “Literatura Latinoamericana y del Caribe en Ciencias de la Salud” (Lilacs); “Scientific electronic library online” (SciELO) e “Imbiomed”(Catálogo de revistas latinoamericanas especializadas en temas de salud); “Programa de Naciones Unidas para el desarrollo” (PNUD); y artículos de diarios y revistas de la Argentina.

Se tendrán en cuenta las publicaciones realizadas por la Sociedad Argentina de Pediatría y APSA (Asociación de Psiquiatras Argentinos).

Se considerarán artículos únicamente publicados en idiomas español e inglés. Si bien la bibliografía consultada es de autores americanos y europeos básicamente, los trabajos de investigación son multicéntricos y abarcan grupos étnicos diversos, lo que amplía el contexto geográfico y socio-cultural abordado.

Otro criterio de restricción de la búsqueda será la consideración exclusiva de estudios que se basen en la población adolescente y joven.

Se eligieron como términos de búsqueda, en un principio, las siguientes palabras claves: “adolescencia”, “identidad”, “Internet”, “grupos”, “redes o comunidades virtuales”.

La metodología de trabajo consistirá en un análisis teórico y crítico sobre estos conceptos y su estado de discusión actual que luego servirá de base para el desarrollo de mi reflexión final.

### 3. DESARROLLO CONCEPTUAL

#### 3.1 Aproximación al concepto de identidad

La pregunta central en el período de desarrollo de la adolescencia es ¿Quién soy? y el tema central que esta pregunta trae aparejado es la búsqueda de la identidad, aquello que hace a cada persona un individuo diferente de cualquier otro. “Esta pregunta comienza a formarse en la infancia cuando los bebés descubren por primera vez el estado de separación de sus madres, y con el paso del tiempo se van adquiriendo algunas respuestas tentativas en la medida en que los niños aprenden las fronteras del propio yo, liberan su pensamiento y miden sus habilidades y valores en espejo del grupo de iguales”. (Papalia, Diane & Wendkos Olds, Sally, 1998, pp376)

De este aporte del texto Psicología del Desarrollo Humano de Papalia, Diane & Wendkos Olds, Sally se desprenden dos importantes ideas. Por un lado, el desarrollo de la niño se va dando paulatinamente en la diferenciación del propio yo, el rol de los padres es muy importante para ir logrando cierta independencia. Por otro lado, aparece otro agente participante en este desarrollo de identidad que es el grupo de pares. El adolescente se va reconociendo a si mismo, no solo en el distanciamiento de su hogar sino también en la comparación con su grupos de pares.

#### La noción de identidad

G. Stanley Hall, la primer persona que estudia el niño y el primero en obtener un doctorado en psicología en Estados Unidos, fue también el primero en describir la adolescencia como un período de gran “tormenta y stress” por los cambios sufridos en la pubertad. Para él, la pubertad era un tiempo de incapacidad emocional y su explicación de los cambios observados en el adolescente era de tipo biológicos. Con el paso del tiempo esta postura se fue desprestigiando y fueron desarrollándose nuevas ideas. Sigmund y Anna Freud sí reconocían cierto desequilibrio psíquico y conflicto emocional en esta etapa del desarrollo. (Rice, 1997, pág. 328)

El pensamiento y la investigación respecto de la adolescencia fueron derivando en una explicación más de tipo psicosocial y no tanto biológica. Para Erik Erikson la

principal tarea psicosocial de la adolescencia es el logro de la identidad. La identidad tiene muchos componentes, características sociales, físicas, psicológicas, morales, ideológicas, vocacionales, entre otras (Rice, 1997, pp. 329)

Erikson desarrolla ampliamente el concepto de identidad y señala que el término identidad refleja que el individuo tiene una noción integrada de si mismo. “La identidad expresa la interrelación que implica simultáneamente una constante mismidad en uno mismo (self-sameness) y una constante participación en ciertos rasgos esenciales de los demás” (E. Erikson, 1974, pp. 268)

“La formación de la identidad es un desarrollo que dura toda la vida y vendría a ser un único concepto dentro de una más vasta concepción del ciclo de vida humana que mira al gradual desarrollo de la personalidad a través de crisis psicosociales durante fases específicas” (Erikson, pp. 287, 1983). La búsqueda de la identidad es de toda la vida, tiene su mayor expresión en la adolescencia pero también podría repetirse en la edad adulta. Sin embargo, el autor sostiene que la adolescencia es una etapa crucial en el desarrollo de la personalidad ya que se espera que el individuo obtenga, al término de la misma, algunas adquisiciones lógicas fundamentales como ser: “la identidad del Yo”. (Erikson, 1974)

En la teoría del desarrollo psicosocial (Erikson, 1983), las fases del desarrollo son ocho cada una de ellas se caracteriza por un conflicto entre las necesidades internas y las demandas sociales. El fracaso en la resolución de los conflictos en una de ellas puede desembocar en un desorden psicológico.

En la adolescencia se atraviesa una definida y necesaria crisis de identidad, denominada “Identidad vs. Confusión de roles o Difusión de la identidad”. No se trata de una enfermedad sino de una crisis normativa del desarrollo, caracterizada por un aumento de conflictos pero a su vez una significativa energía disponible y aumento considerable del potencial del yo.

La virtud específica que surge de la crisis en la adolescencia es la “fidelidad” y la contraparte es el “repudio del rol, confusión de roles o difusión de la identidad”. Erikson afirma que este último es el principal riesgo de esta etapa, pero que en la adolescencia se pueden dar una cierta cantidad de confusiones y eso para él es normal.

Estas confusiones responden en gran medida a la búsqueda incesante del adolescente y la “moratoria psicosocial”. Erikson la describe como una “etapa mas o menos sancionada, entre la infancia y la adultez, durante la cual se permite elaborar una pauta de identidad interna y facilita el desarrollo de un yo esencial” (pp280, 1974). El adolescente puede retroceder, analizar y experimentar con varios roles sin asumir ninguno. (...) Se trata de un período que está caracterizado por una permisividad selectiva por parte de la sociedad y de provocativa tendencia al juego por parte de la juventud. (...) Tales moratorias muestran variables altamente individuales (...) y existen variaciones institucionales de acuerdo con los modos de vida de las culturas y subculturas. Cada sociedad y cada cultura institucionaliza una cierta moratoria para los jóvenes” (pp. 135, 1974). “Tiene libertad para experimentar y encontrar una identidad y rol socialmente aceptables”. (Rice, 1997, pp330)

Durante esta etapa, Erikson señala que, algunos adolescentes, desconcertados por su incapacidad de asumir nuevos roles, pueden evadirse de distintas maneras: aislándose, abandonando los estudios, refugiándose en comportamientos extravagantes. Para evitar el sentimiento de confusión de identidad utilizan defensas como puede ser sobre identificarse temporariamente con héroes o ídolos, intolerancia contra aquellos que se ven diferentes, etc. Hay jóvenes que manifiestan un cuadro clínico conocido como difusión de la identidad, por no lograr responder a las exigencias y compromisos a los que se enfrentan. Reactualizan conflictos pasados no resueltos, no son capaces de comprometerse con una visión única de si mismos y no se identifican con los roles que le ofrece la sociedad. Evitan elegir y comprometerse, generando un sentimiento de aislamiento externo, vacío interior, angustia y apatía. (Erikson, 1983)

Si la crisis se resuelve positivamente, el adolescente alcanzará un sentimiento de congruencia interna, de continuidad y mismidad propiedades esenciales de la identidad. A su vez la virtud de la fidelidad, fe y lealtad continuas. La fidelidad representa un nivel más alto de la virtud de la confianza, desarrollada durante la infancia: no solamente en la capacidad de confiar en otros y en si mismos, sino la capacidad de ser confiables.

### 3.2 La importancia del grupo en el desarrollo de la adolescencia

*“La identidad personal es un carné de identidad social “(Dubar, 2002 pp 198)*

El adolescente en desarrollo se abre a una vida social en la que el lugar de su propia familia progresivamente se va desplazando. En este proceso van surgiendo cosmovisiones y valoraciones no necesariamente acordes con los mandatos de la tradición heredada. La adolescencia es un período conflictivo, no solo en el interior del sujeto que vive la transformación sino también en su entorno. “La identidad es personal e individual: no es solo el “Yo”, sino también, social y colectivamente, el “nosotros” dentro de grupos y de la sociedad”. (Rice, 1997)

Erikson en *Ética y Psicoanálisis* (1993, pp73) afirma “...la verdadera identidad depende del apoyo que el joven recibe del sentimiento colectivo de identidad, que caracteriza a los grupos sociales que son significativos para el...”

En la adolescencia, la edad, según Papalia y W. Olds (1998), se vuelve un poderoso agente de alianza, más fuerte que cualquier otro. Los jóvenes emplean mucho tiempo con personas de su misma edad y es ahí donde sienten comodidad y experimentan sensaciones de absoluta libertad. Se sienten abiertos, parte de un grupo, se sienten emocionados, motivados y encuentran espacios donde se pueden identificar. “Tienden a creer que muchos otros adolescentes comparten sus valores personales mientras mucha gente vieja no lo hace” (1998) Sin embargo, aunque ven al grupo de iguales como compañeros en la lucha por la independencia, en ocasiones importantes vuelven a sus padres, donde se sienten seguros. Como afirman Papalia y W. Olds, los valores de los jóvenes permanecen más cerca de los de sus padres de lo que la gente se da cuenta (1998). Es decir, en el adolescente queda la impronta de lo que aprendió en su casa, simplemente a veces no lo ve o no lo quiere ver porque podría ser una amenaza para la continuidad en el grupo, pero en el fondo si está presente.

El sociólogo y docente de la U.B.A. Marcelo Urresti, en su ensayo “Adolescentes, consumos culturales y usos de la ciudad” (2002), afirma que “...los adolescentes expanden las redes de relaciones en las que normalmente actúan y van construyendo espacios propios”. En estos espacios buscan identificaciones que van componiendo las distintas facetas de su identidad. Entre los múltiples factores que actúan en esta fase hay dos especialmente importantes por el efecto que producen, el primero y más

importarte es el grupo de pares, el otro, el sistema de escenarios y ámbitos institucionales que hacen de marco de encuentro y la cotidianidad de dichos grupos. Explica, que estos dos, se van articulando, junto con la familia y la escuela para ir completando el proceso de socialización en el que se modulan las identidades que se continuaran en la edad adulta.

El grupo le proporciona al adolescente una plataforma distinta para ver el mundo. Por lo general están conformados por miembros de una misma edad y género. Esto no imposibilita la existencia de grupos mixtos o grupos en los que los miembros tengan diferentes edades. Estos grupos son la primer ampliación de la red de relaciones en las que entran los adolescentes, “son verdaderos laboratorios de actividad simbólica en los que se practica concientemente la diferenciación social”(Urresti, 2002, pp. 5).

Como afirmaban Papalia, Diane & Wendkos Olds, Sally, (1998), Silva (2002, pp. 4) dice que “el joven, en este proceso de búsqueda y afirmación de su propio yo, abandona su familia, el grupo inicial de referencia, por otro que esta fuera de su hogar, que se constituye a partir de otros que como el o ella, se encuentran a la intemperie, a la caza de elementos y rostros que les dé una identidad, es decir, una seguridad mínima sobre la cuál armar su propia visión de lo que son y lo que desean ser”.

En este movimiento de indagación, el joven busca a otros, de ahí que la conformación de la identidad, al menos en un primer momento, se haga en referencia a otros. Es decir, que la identidad personal se edifica a partir de conocer y reconocerse en otros. Aquí es donde toma protagonismo el grupo de pares o el de referencia porque “el pertenecer” le permitirá pensar de una manera, vestir de una forma determinada, y actuar según el resto del grupo. “El yo individual se sustituye por un yo colectivo... así, el adolescente busca en el grupo lo que no puede configurar interiormente y una vez instalado se sentirá seguro...” (2002) Como resalta Silva, esto es algo que se da en un primer momento y podemos hacer referencia aquí a la moratoria psicosocial de Erikson, ya que se le permite al joven tomarse este espacio de grupo y este tiempo para pensar de manera colectiva, resguardarse en el grupo y desde allí ir desarrollando su yo individual.

Urresti (2002, pp. 4) también hace hincapié en la seguridad obtenida de los pares. “son los grupos de pares los que construyen la novedad en la vida de las personas que atraviesan la adolescencia. Estos grupos definen espacios y tiempos en los que van construyendo un mundo compartido, que será fundamental para el resguardo de las

identificaciones adolescentes, distantes de la familia y de la escuela, los dos ámbitos característicos del desarrollo previo”

El paso por el grupo no es permanente sino que es temporal (Silva, 2002), aunque sí puede haber grupos con comportamientos más duraderos, la necesidad de pertenencia con esta intensidad como la que vive el adolescente, es momentánea. “Mas allá de la persistencia de algunos lazos afectivos duraderos, la red definida por los grupos de pares se va aflojando poco a poco, perdiendo consistencia, activándose en encuentros más espaciados, menos duraderos, con lo que se reduce en su tamaño y todo esto en coincidencia con las nuevas aperturas de relaciones que va exigiendo la vida adulta en los ámbitos de estudio, trabajo y participación social” (Urresti, 2002, pp 8).

El grupo de pares permite al adolescente sentirse contenido en una zona intermedia que no es la familia, ni es aún la sociedad. Es un espacio de transición, y por eso, tiende a disolverse una vez cumplido su objetivo, o sea, el logro de la identidad, lo que también quiere decir el logro de la inserción. Se disuelve el grupo y van surgiendo así, nuevas formas de integración social: la pareja, la nueva familia, los amigos en pareja, el trabajo, la política y otros.

El fin del espacio de grupo como facilitador de la conformación de la identidad y el encuentro con uno mismo, depende en gran medida del ingreso del adolescente a los canales sociales correspondientes a la vida adulta, Urresti afirma que este ingreso actualmente es lento y que el problema consiste en que estos canales de transición a la vida adulta tampoco están bien definidos.

De todas maneras, somos seres sociales y vivimos inevitablemente (por definición y porque es parte de nuestra condición) en grupos y colectividades. (Sinay, 2011)

### 3.3 La situación de grupo en el adolescente de hoy. La tribu urbana como un modelo de grupo de pertenencia.

Desde mediados del siglo XX los adolescentes y jóvenes comenzaron a tener mayor protagonismo, haciéndose más visibles tanto por su forma de actuar, de vestir y de comunicarse que lo hacían diferente a los mayores. Se fueron generando subculturas juveniles, empujadas por los medios de comunicación y bautizadas “tribus urbanas” (Molina, 2009).

En este mismo tiempo la juventud comenzó a ser considerada una etapa vital activa y a tener un fuerte peso en la cultura popular y en la vida cotidiana de las ciudades” (Molina 2009, pp. 32). Comenzó a pensarse la cultura y las expresiones artísticas en función de los adolescentes, las obras eran dirigidas a los adolescentes y es así como esto fue reflejado en la música, en nuevas formas estéticas, y hasta en cambios en la forma de vivir.

Las primeras tribus estaban muy comprometidas políticamente, es el caso del movimiento hippie, protestando contra la guerra de Vietnam, eran pacifistas y denunciaban a la sociedad de consumo. A la par de los hippies nacieron los Beats, emparentados con la música de The Beatles y The Kinks y en la argentina fueron Los Gatos en esa época.

De la fusión y mezcla de estos dos primeros, surgieron muchos grupos en los años sesenta y setenta, luego con el advenimiento de la democracia surgió el Punk, un movimiento importado de Europa, que nació como un grito de libertad y oposición a lo establecido.

Hoy en día existe en nuestro país una gran cantidad de tribus urbanas, algunas de las más importantes en nuestro país son: Punks, Floggers, Cumbieros, Emos y Rolingas. Existen muchas otras más como los Góticos, Straight Edge, Hiphoperos, Skinheads, S.H.A.R.P.S., Rastas, Rude Boys, Metaleros, sobre las que no haremos referencia en este estudio.

El autor afirma que estas tribus son para el adolescente de hoy grupos de pertenencia que le permiten sentirse integrado, uniforman su apariencia y regulan sus formas de pensar y actuar.

Molina (2009) define a las tribus clásicas o primitivas como clanes que se adueñan de un territorio determinado, delimitan su campo de acción dentro de márgenes geográficos, crean y desarrollan una cultura y una identidad propia a través de una serie de simbologías y de señas características (lenguaje, rituales, costumbres, creencias) y viven al margen de la civilización, bajo el imperio de sus propias normas.

En cambio, las tribus urbanas, a diferencia de las clásicas, no conforman grupos autónomos, independientes y marginales del resto de la sociedad, sino que por el contrario, están inmersos en ella, sus integrantes son jóvenes adolescentes que en este caso, no tienen una pertenencia territorial tan delimitada, si bien muchos grupos se referencian con lugares y espacios públicos de la ciudad (esquinas, parques, centros comerciales, etc.), cuando abandonan esos sitios siempre regresan a sus hogares y a los ámbitos en los que se mueven por fuera de la tribu. A todos estos espacios el autor propone agregarles uno de tipo virtual: el ciberespacio. “Internet no solo se convirtió en un sitio de encuentro y experimentación entre los integrantes de muchas tribus urbanas; también se constituye, en la razón de ser de alguna de ellas” (Molina, 2009, pp15)

### 3.3.1 El acercamiento a la tribu urbana: Los Floggers

Tal como veníamos observando que sucede con los grupos en la adolescencia, el interés por la tribu comienza a darse en la medida en que el joven empieza a armar su propio sistema de ideas y de valores y empieza a hacerse cuestionamientos sobre el mundo que lo rodea.

Siguiendo esta línea de pensamiento, Molina (2009) dice que este proceso se transita con mucha inseguridad y es ahí dónde el adolescente siente la necesidad de la compañía y ayuda de pares que posean ese mismo interés de agruparse en núcleos sólidos, con las mismas dudas y certezas.

Los adolescentes escogen sus amigos parecidos a ellos, una vez que son amigos, influyen los unos en los otros para parecerse más. Tienden a imitar comportamientos luchando por diferenciarse de sus padres. (Papalia, 1998, pp. 386). En el caso de la Tribu, la elección se puede dar de varias maneras, en algunos influyen factores más estructurales, como ser el lugar donde vive, el contexto socioeconómico de su familia y entorno y otros, también muy comunes, como son la música que escuchan , gustos

estéticos. El acercamiento puede darse de varias formas, puede ser que sea llevado por amigos que ya están participando del grupo y lo inviten a integrarse allí. Puede ser porque el adolescente se siente identificado o atraído por alguna idea que surge del grupo. En este punto, Molina (2009) afirma que internet ayuda en este proceso porque funciona como puente que facilita la comunicación entre personas y el acceso a información. Los floggers son aquellos que se diferencian del resto de las tribus por no presentar fuertes ideologías, hacer culto a la estética y fundamentalmente son los que están más vinculados al mundo virtual, pasan una gran cantidad de tiempo en un espacio no físico concreto.

Los Floggers, son la tribu de la comunicación virtual y el culto a la estética. Son adolescentes argentinos, usuarios de fotolog. “El fotolog es un sitio web preparado para que cada uno suba a su espacio una fotografía” (Molina, 2009, pp71). Los demás usuarios de internet, pueden visitar los distintos fotologs y dejar comentarios de lo que ven, de allí es que se mide la popularidad de cada sitio, cuanto más comentarios reciben más populares se vuelven. Los usuarios de fotolog alcanzan los dos millones y medio en la argentina y no a todos se los considera floggers. A diferencia de otras tribus, esta es la primera que nació de un soporte digital como es la web, y para participar también hay que cumplir requisitos estéticos, en el peinado y vestimenta y ciertos gustos y códigos comunicacionales. Otra diferencia de tribus es que en este caso, el territorio no es un espacio físico sino virtual, que se da en internet, el conocimiento de sus miembros y el desarrollo de las relaciones interpersonales se da en la web. Es así en una primera instancia, luego a medida que se van conociendo e integrando, se anima a citarse en algún lugar físico. Existe para este grupo un decálogo que hay que cumplir, donde se describen las 10 reglas para pertenecer. Entre ellas, publicar fotos, difundir el nombre del fotolog donde vayan, tener el fotolog como página principal, comprar una cámara de fotos o celular con cámara, siempre tener el mensaje prendido, poner lo que uno hace todo el tiempo, sumar contactos, dejar comentarios en otros posteos, usar pantalones chupines, grandes anteojos de sol, etc. Todo grupo tiene reglas y normas para permanecer y convivir pero como afirma Molina (2009, pp78) “los floggers son un producto directo de la sobre exposición personal que trajo aparejada la aparición de internet 2.0, la mayor revolución que la tecnología produjo en la forma de comunicarse entre los integrantes de la sociedad”.

La preocupación que se desprende del nacimiento de estas nuevas modalidades de grupos, es que “la comunicación interpersonal se circunscriba cada vez menos al encuentro y proximidad física y cada vez más al mouse y la pantalla de la computadora... Los blog, fotologs, foros y redes sociales funcionan, en muchos casos como los reemplazantes virtuales de los lugares de encuentros como las esquinas, las plazas, donde se juntaban a jugar los chicos de otras épocas” (Molina, 2009, pp79).

### 3.4 La Era 2.0

La revolución tecnológica, cuya expresión más importante o significativa son los adelantos en materia de telecomunicaciones, ha dado lugar a una sociedad sin fronteras. El desarrollo de la ciencia y de la técnica, ha contribuido a la tarea de ejercer un dominio sobre el mundo a través de la actividad con la que el hombre cultiva los bienes naturales y produce nuevos bienes no naturales. La Conferencia Episcopal Argentina publicaba “Dios, el hombre y la conciencia” (pp.45) en 1983, en ese entonces ya afirmaban que “...el hombre moderno ha aumentado en medida asombrosa su capacidad de usar de la materia produciendo una enorme cantidad de bienes, organizando técnicas que hacen menos penoso el trabajo y disponen de más tiempo para el disfrute personal”. En la actualidad, este aumento en la producción de bienes continua profundizándose notoriamente y una de las máximas expresiones de este fenómeno es, sin dudas, el advenimiento de internet.

La Era 2.0 refiere a este avance tecnológico que esta desplegando la utilización de la web 2.0 pero más que un desarrollo tecnológico innovador es una reorganización y una nueva concepción de lo que hay en Internet y de lo que se está construyendo y la interacción que se produce con el usuario. “La web 1.0 fue el concepto original para hablar de internet. Consistía en páginas estáticas escasamente actualizadas, los usuarios acudían a ellas para obtener datos y no participaban del contenido. La web 2.0 es internet en la nueva era, dónde los usuarios pueden producir contenido propio, añadir, cambiar y borrar información de un sitio y crear el suyo propio, esta modalidad de internet permite a los usuarios interactuar entre ellos, como sucede en los blogs y las redes sociales” (Min. Educación de la Nación, 2010, pp 8)

Internet es una tecnología nacida a finales de los años sesenta, y a mediados de la década de los noventa se produce su privatización y extensión generalizada; por lo menos, en los países más desarrollados y particularmente en los Estados Unidos. Es en este último y más reciente periodo cuando la red provoca y modela transformaciones económicas y sociales que parecen encaminarnos hacia una nueva era, la Era Internet.

A este nuevo fenómeno, el informe sobre Desarrollo Humano para el Mercosur del PUND (2009, pp. 46) lo denomina informacionalismo y globalización, porque solo en las dos últimas décadas del siglo XX se ha constituido un sistema de información,

telecomunicaciones y transportes que ha articulado todo el planeta en una red en la que confluyen las funciones y unidades estratégicamente dominantes de todos los ámbitos de la actividad humana.

En la Era 2.0 se utiliza Internet para comprar, vender, conocer una pareja, hacer amigos, conseguir un trabajo, hacer publicidad de una empresa, otorgar promociones y beneficios, estudiar, leer libros, escribir libros, mantenerse informado y conectado con el mundo, hacer terapia psicológica y muchas otras cosas más. La web ofrece un sinfín de posibilidades de uso y esta herramienta, poco a poco va generando ciertos cambios culturales y sociales.

### Perfiles Generacionales

La transición de un niño a adulto posee distintos sentidos y niveles que se ven afectados por las condiciones objetivas y subjetivas de las sociedades, que son las que permitirán una suerte de unidad generacional. (PNUD, 2009, pp45) En concordancia con estas ideas, Molina (2009) afirma que para los adolescentes de hoy, que ya nacieron inmersos en esta nueva era 2.0, esta experiencia de innovación permanente resulta común y ordinaria.

La unidad generacional es un grupo etéreo que ha sido impactado por determinados eventos, los cuales han instalado creencias, valores, patrones de conducta, preferencias, lenguajes, hábitos, modelos de referencia y reglas propias que lo caracterizan. El cambio generacional se produce aproximadamente cada 20 años. En otras palabras, una generación abarca aproximadamente la misma cantidad de años que requieren las personas para convertirse en adultos (RHO, 2008).

Según el informe del Programa de desarrollo de capacidades de liderazgo (RHO, 2008) podríamos distinguir cuatro perfiles generacionales que se han dado a lo largo de la historia:

- Tradicional (nacidos antes de 1942) En época de guerras mundiales. Edad aproximada: mayores de 66 años.
- Babyboomers (nacidos entre 1943-1960) Participaron de la explosión demográfica y posguerra. Edad aproximada: entre 48 y 65 años.

- Generación X (nacidos entre 1961-1981) Los llaman también hijos de divorcios, participaron de la era de la información, violencia) Edad aproximada entre 27 y 47 años.
- Generación Y o Yo (nacidos 1982-2002) En la Era de la Web 2.0, un mundo sin fronteras. Edad aproximada: entre 18 y 26 años. Aquellos a los que Jorge Sinay (2007) llamaría “hijos huérfanos”, adolescentes y niños a la deriva, librados a un destino incierto, educados por adultos que se comportan como ellos, inmaduros.

El informe de RHO afirma que las generaciones pueden definirse con respecto a varios aspectos: motivación, compromiso, comodidad con la tecnología, estilo comunicacional, expectativas. Sin embargo, en la actualidad estos cambios generacionales van principalmente acompañados de los cambios en las nuevas tecnologías, los productos se diseñan con actualizaciones tan rápidas que no alcanza el tiempo para poder aprender las funcionalidades que estas nuevas herramientas traen y es así que hoy es más difícil poder hacer una descripción delimitada de las nuevas generaciones. Podríamos decir que en la Era 2.0, internet, también establece criterios generacionales.

### La Generación Y o de la Tecno sociabilidad

El informe sobre Desarrollo Humano para Mercosur 2009-2010 “Innovar para Incluir: Jóvenes y desarrollo humano, toma al concepto de la Generación de la Tecno-Sociabilidad para referirse a la juventud de hoy y las problemáticas que los aquejan, en términos de desigualdad, exclusión, pobreza y seguridad. Tomaremos este concepto para hacer referencia a los jóvenes de la generación digital.

“El concepto de la tecno sociabilidad pone énfasis en las tecnologías de la comunicación, no como herramientas sino como contextos, condiciones ambientales que hacen posibles nuevas formas de ser, nuevas cadenas de valores y nuevas sensibilidades sobre el tiempo, el espacio y los acontecimientos culturales.” (PNUD, 2009, pp46) Los jóvenes de la generación Y, millenials o de la tecno sociabilidad son nativos digitales o Net Gen, a diferencia de aquellos nacidos antes del advenimiento de las notebooks que se los llama inmigrantes digitales (Esquivel, 2009).

Lo que distingue a esta generación de jóvenes es un conjunto de experiencias sociales, culturales y tecno-informacionales que el informe del PNUD resume en algunas de las siguientes tendencias:

- *Aceleración de la velocidad de cambio*: mientras mayor sea la velocidad de cambio histórico, mayor será la distancia entre generaciones. El joven vive en un presente continuo.
- *Cambio de los patrones de socialización*: Los mecanismos de socialización por los que una generación se hace adulta, autónoma y productiva, se han transformado. El tránsito de la educación al empleo es cada vez más problemático y lo mismo pasa con la emancipación. El rasgo más distintivo podría ser la mutación de los patrones de socialización clásicos, la escuela, el barrio y la familia, y su redefinición en relación a los medios de comunicación. Es una nueva sociabilidad vinculada a la utilización de las nuevas tecnologías. Surgen nuevas formas de organización familiar, más horizontales y abiertas. El mundo virtual de la red recrea los lazos primarios y cambia la calidad de las instituciones de educación y convivencia, la familia y la escuela.
- *Diferenciación social más compleja y fragmentada*: El mundo de la comunicación acerca a los jóvenes pero también los separa. Algunos acceden y otros no.
- *Inseguridad y convivencia pública*: Fundamentalmente vinculado con el miedo al otro, al distinto, al diferente, miedo a la exclusión y al riesgo. Obliga a la pregunta por la convivencia cotidiana y los espacios públicos de esta generación.
- *Convivencia entre lo colectivo y la individualización*: como puede la necesidad de autodeterminación personal articularse con la necesidad de construir una comunidad compartida.

Estos jóvenes tienen acceso generalizado a internet, muestran familiaridad con esta tecnología. Los usos son diversos, en general están ligados a la sociabilidad: chatear, comunicarse con amigos, conocer gente de otros lugares, bajar música o simplemente navegar en la red. “Se trata de una generación para la cuál poseer conocimientos básicos de informática e internet forma parte del umbral mínimo necesario para no estar excluido” (PNUD, 2009, pp 133).

## El uso de internet en los adolescentes

El Ministerio de Educación de la Nación hacia finales de 2010 publicó un informe titulado “Los Adolescentes y las redes sociales” (Morduchowicz, Marcon, Sylvestre y Ballestrini, 2010) en dónde hacen referencia al uso que los jóvenes en la Argentina le dan a internet. La evaluación fue a través de una encuesta a 3500 alumnos del nivel secundario donde afirma que los adolescentes se exponen diariamente al uso de internet, ya sea en su casa o en un locutorio, y pueden estar hasta más de dos horas conectados. Generalmente navegan solos, sin la compañía de nadie y un 90% de ellos lo hace a través del Chat, el 45% crea su propio blog, el 75% disfruta mirando el blog de otros y el 70% tiene un perfil propio en alguna red social.

Existen 200 redes sociales y las mismas son utilizadas por 800 millones de usuarios en todo el mundo.

En la Argentina el 80% de visitantes de redes sociales son personas entre 12 y 25 años.

## Que son las redes sociales?

En el segundo capítulo de La Galaxia Internet, Manuel Castells (2001) trata el tema de la cultura de internet y destaca cuatro grupos superpuestos que juntos conformaron las primeras ideologías de la red. “La cultura tecnomeritorática”, compuesta por investigadores dedicados al progreso tecnológico, “los hackers”, “los emprendedores”, los primeros en ver el uso rentable de la red y “las comunidades virtuales”, aquellos que hacen un uso personal de la red, que establecen vínculos con otros para compartir una ideología o afición común.

Según el informe del Ministerio “Los adolescentes y las redes sociales” (2010), Las redes sociales son comunidades virtuales. Es decir, plataformas de internet que agrupan personas que se relacionan entre si y comparten información e intereses comunes. Este es su principal objetivo, entablar contactos con gente, ya sea para reencontrarse con antiguos vínculos o para generar nuevas amistades.

Pertenecer a una red social le permite al usuario construir un grupo de contactos que puede exhibir como su “lista de amigos”. Estos amigos pueden ser amigos personales que él conoce, amigos de amigos, o bien personas que se conocieron a través de la web.

### Cómo y cuándo nacieron?

El primer antecedente se remonta a 1995, cuando un ex estudiante universitario de Estados Unidos creó una red social en internet, a la que llamó *classmates.com*. Lo hizo para mantener el contacto con sus antiguos compañeros de estudio. Dos años después, en 1997, aparece *SixDegrees.com* (SeisGrados.com) y se genera el primer sitio de redes sociales, tal como se conocen hoy.

A comienzos del año 2000, y entre 2001 y 2002 aparecen los primeros sitios web que promueven el armado de redes basados en “círculos de amigos en línea”. Este era el nombre que se utilizaba para describir las relaciones sociales en las comunidades virtuales. Estos círculos se popularizaron a partir del 2003 con la llegada de las redes sociales actuales, con una variedad de posibilidades de contactos y espacios de intereses afines. (Morduchowicz, Marcon, Sylvestre y Ballestrini, 2010)

### Cuáles son las redes sociales más frecuentadas?

El informe (Morduchowicz, Marcon, Sylvestre y Ballestrini, 2010) describe la existencia de redes de todo tipo: artísticas, profesionales, musicales, de universidades, etc. Hay redes para cada tema, sin embargo, las redes más populares en los últimos años no responden a un tema específico sino que son redes cuyo principal objetivo es reencontrarse con viejos amigos o conocer gente nueva. Estas son Facebook, My Space, y Twitter.

- Facebook: es la más popular en la actualidad, fue creada en 2004 por un estudiante de la Universidad de Harvard.
- My Space: Nació en 2003 y es la segunda más visitada, si bien se define como un sitio social, ganó popularidad por ser un sitio que permite crear perfiles para músicos, convirtiéndose en una plataforma de promoción de bandas.
- Twitter: no es de las más masivas pero es posiblemente la que más creció en los últimos años desde su comienzo en 2006. Su particularidad es que permite al usuario enviar mini textos, mensajes muy breves denominados tweets, de no más de 140 caracteres. Las estadísticas del sitio indican que circulan más de 3 millones de tweets por día.

### Influencia de las redes sociales en los adolescentes.

En el artículo publicado en Vida digital. Tecnología Internet y Ciencia (2009) afirman que la influencia de las redes sociales por Internet en adolescentes no se puede desconocer y que una red social tiene sus valores positivos que se ven a simple vista, y son que:

- Ayudan a la afirmación del joven dentro de un grupo. Sentirse social es una de las partes fundamentales del desarrollo humano.
- Les permite conocer distintos puntos de vista alternos a los suyos propios, demostrándoles que no todos los entornos son iguales en el mundo.
- Pueden ser un excelente medio para consultar tareas, realizar investigaciones, pedir asesorías sobre algún tema en especial que necesiten aclarar.
- En muchos casos, ayudan a mantener un contacto permanente con el círculo íntimo (familiares y amigos más cercanos), sobre todo si se encuentran lejos.
- Son excelentes vitrinas para desarrollar la creatividad creando interfaces gráficas -tapices, dibujos, letras-, subiendo archivos propios como videos, powerpoints, textos, o creando determinados grupos de opinión.

A la vez subyace la otra cara de la moneda; las consecuencias negativas a largo plazo que podrían generar si no se les concede un uso adecuado:

- En los países donde existe la brecha digital muchos usan el hecho de que un joven no esté inscrito en una red social como un acto discriminatorio. Esta dificultad de exclusión también es tratada por el PNUD en el informe del Mercosur, entienden que hay que disminuir esa distancia que existe entre aquellas personas que tienen acceso permanente y aquellos que no pueden acceder a este tipo de tecnología.
- La constante interacción en una de estas redes puede alejar gradualmente a un pequeño o muchacho de sus relaciones en el mundo exterior.
- Anclado a lo anterior, existen numerosos casos de demostraciones de apatía y falta de compromiso por el uso casi adictivo de estas plataformas.
- Los numerosos enlaces y “amigos” que puede llegar a tener un niño o adolescente en sus contactos, lo hacen más una experiencia en masa que un contacto personal.

- Algo que preocupa a muchas personas: Si estas redes sociales llegaran a cerrar sin previo aviso, ¿qué pasará con toda esa cantidad de información?

En el estudio “Los adolescentes y las redes sociales” ((Morduchowicz, Marcon, Sylvestre y Ballestrini, 2010, pp. 5) los autores afirman que los jóvenes eligen las redes sociales como nueva forma de comunicación principalmente por dos motivos, en primer lugar, para construir su propia página web y en segundo lugar para estar en contacto permanente con sus amigos, hacer nuevos amigos y construir una red de amigos. Un estudio desarrollado por los mismos investigadores sobre un total de 2400 sitios personales indica que cada usuario tiene un promedio de 65 amigos.

Asimismo, el informe del PNUD también se propone la necesidad de analizar las posibilidades que ofrecen las TICs “Tecnologías de la Información y Comunicación” en el marco de la sociabilidad. En primer lugar, las nuevas tecnologías facilitarían la comunicación con amigos de otros ámbitos. En segundo lugar, la red permite comunicarse con amigos, conocidos o parientes que viven lejos, mantener contacto con aquellos que han migrado, algo que actualmente en la Argentina es muy frecuente. Pero también facilita el contacto con personas que resultan interesantes, justamente por vivir en zonas alejadas y culturalmente distintas. Posibilita hacer nuevos amigos, pero en muchos casos, no les interesa hacer contacto cara a cara sino mantener la relación virtual. Muchos jóvenes distinguen a sus amigos de los vínculos que construyen en la red. “Ninguno de los jóvenes entrevistados se refirió a internet como el ámbito de donde provienen sus amigos. Esto implica que la red no sustituye la sociabilidad juvenil tradicional, sino que la amplía”. En gran medida porque las formas de comunicación permiten otro tipo de relación. Internet permite una “versión retocada” de la vida real; el juego de ir modelando la identidad que se presenta a otros. Cualquiera puede inventar el personaje que se desea (PNUD, 2009, pp134).

La relación con la verdad que se juega en los vínculos cara a cara es diferente en internet, que permite libertad para decir lo que se desea con relación a la identidad, lo estético, variables sociales y temas sexuales. Pueden subir a la red contenidos o imágenes que en las relaciones cara a cara serían consideradas íntimas, pero que en el anonimato de la red tienen un status diferente, amparados en la red, pueden contar a un desconocido detalles de su vida privada y de su subjetividad (PNUD, 2009).

### La red social como espacio de transición hacia la conformación de la identidad.

Los autores tradicionales han considerado lo social como componente fundamental en la conformación de la identidad. Philippe Rice (1997) sostiene que en la transición del adolescente a la adultez lo más importante es la socialización, es decir, aprender y adoptar las normas, valores, expectativas y roles sociales requeridos por un grupo particular. Es el proceso que prepara al adolescente para vivir con los demás.

A su vez, el autor (1997, pp 334) afirma que para convertirse en adulto hay que completar de manera exitosa una serie de tareas de desarrollo, que va permitiendo entrar en el siguiente período o fase. En el caso de la juventud, él presenta 9 tareas psicosociales:

1. Lograr autonomía
2. Moldear una identidad
3. Desarrollar estabilidad emocional
4. Establecer y consolidar una carrera
5. Encontrar intimidad.
6. Convertirse en parte de grupos sociales
7. Seleccionar una pareja y ajustarse al matrimonio
8. Establecer residencia y aprender a manejar un hogar
9. Convertirse en padre y criar hijos.

Rice explica que lograr autonomía es muy importante para el desarrollo de la personalidad del adolescente, es necesario romper con los vínculos de dependencia para poder salir de su casa y buscar su propia identidad, que luego le permitirá estabilidad emocional al reconocerse a sí mismo tal cual es, la intimidad y participación en grupos sociales dependerá de haber logrado la estabilidad emocional.

De esta forma, los grupos de pares son redes que acompañan la adolescencia, apuntalando relaciones, apoyando procesos de identificación (Urresti, 2002). El autor dice que en estos procesos, tanto los consumos culturales como los usos del espacio son fundamentales. Cuando Urresti describe consumos culturales se refiere a la satisfacción de una necesidad espiritual, el tipo de música, creencia, etc. Con los usos del espacio se refiere a la característica de adolescente como explorador, “son los más inquietos

viajantes” y los compara con las generaciones adultas. Los adolescentes salen a descubrir la ciudad, establecen sus circuitos, escapan de los ámbitos habituales, su familia y su escuela, para encontrarse en la calle, un “espacio de liberación y goce” (Urresti, 2002, pp. 9) y van reduciendo sus territorios a medida que la adultez avanza.

Entendiendo que en la actualidad existen consumos culturales y usos del espacio de tipo virtuales, al referirnos a estos como internet, ya no podríamos considerar un espacio real como la calle, la plaza o la esquina para los adolescentes, sino el ciberespacio. Por otro lado, el autor insiste en aclarar que en estos tiempos es muy difícil encontrar grupos en espacios como los que el autor denomina “videdromos, o los populares fichines, las esquinas en las que suelen sentarse en el piso los chaboncitos y los fieritas, los kiosquitos con metegoles, los pequeños barcitos, las canchitas improvisadas en baldíos, etc.”.(Urresti, 2002 pp. 11)

Asimismo, un estudio realizado por la Universidad Oberta de Cataluña en España, indica que los jóvenes crecen envueltos en las nuevas tecnologías y sobre los 12 años crean el hábito de conectarse a diario para establecer relaciones interpersonales virtuales a través de chats, blogs, u otros foros de actuación. Según este informe, para el adolescente, la red social es una prolongación de su mundo, del grupo donde se siente comprendido y con el que se identifica.

En su trabajo *Identidad virtual y Adolescencia*, Martínez Quiroga (2009) toma los conceptos de Turkle para afirmar que los espacios virtuales pueden proporcionar la seguridad para que el adolescente pueda exponerse a y así empezar a aceptarse como lo que es. La virtualidad puede ser la moratoria o un lugar de transición, que se descarta después de alcanzar mayor libertad. Turkle (1997) insiste en que no se puede rechazar la vida en la pantalla pero tampoco tratarla como una vida alternativa sino que podemos utilizarla y entenderla como un espacio para el crecimiento, un espacio de transición. Desde el principio de la humanidad el hombre ha vivido en la intersección de varios grupos, en general desconectados entre si, hoy gracias a las redes sociales virtuales, les es posible encontrarlos en un mismo lugar. En este sentido, dice la autora, haciendo referencia a Manuel Castells, las redes virtuales no sustituyen a las reales sino que las complementan (2009).

En concordancia con el sociólogo español Manuel Castells, Martínez Quiroga (2009) en su trabajo afirma que las redes sociales refuerzan los vínculos, no los debilitan. Además sostiene que los vínculos en el ciberespacio tienen una semejanza con los reales, tales como la frecuencia, la reciprocidad, y el hecho de que ofrecen apoyo y satisfacen necesidades sociales y emocionales. Siguiendo estas ideas la autora, hace referencia a que cuando Erikson describió la moratoria psicosocial, la misma, estaba vinculada a los años de universidad y hoy en día el contexto ya no es el mismo, ya que nuestra cultura no ofrece una moratoria pero si lo ofrecen las comunidades virtuales, ya que posibilitan al usuario experimentar y jugar con la pantalla. Las personas necesitan espacios para relacionarse e interactuar con otros, fundamentalmente los adolescentes requieren la participación y sentido de pertenencia, con esta finalidad, muchos utilizan el ciberespacio.

## Síntesis y Conclusiones

*“Por qué no habría de crear el hombre, un ser locomotor, dotado de un cerebro capaz de inventiva así como de una conciencia moral sensible, un mundo mecánico razonablemente adecuado a su búsqueda de una identidad cultural y tecnológica? Por que no habría de sentirse como en sus casa, manejando las energías que obtiene de la naturaleza para crear productos sintéticos a los que pueda fusionar en un nuevo estilo? Pues su identidad como ser que utiliza herramientas constituye siempre la condición (aunque solo la condición) de su búsqueda espiritual de una identidad trascendente...”*  
(Erikson, 1993, pp83)

Del análisis de la compilación bibliográfica exhibida y siguiendo los objetivos propuestos en el presente trabajo, se puede destacar, que el avance de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información han invadido todos los ámbitos en los que hoy se desenvuelven las personas, principalmente los adolescentes. Se han originado múltiples debates al respecto y el tema se presenta diariamente en cualquier escenario, ya sea el trabajo, la escuela o la familia.

En primer lugar, los autores tradicionales, tanto Erikson como Papalia, Diane & Wendkos Olds, Sally, entre otros, coinciden en que la pregunta fundamental en la etapa de la adolescencia es Quién soy. Sin embargo, este interrogante no es solo atribuible a esta etapa del desarrollo sino que comienza a formarse en la infancia y se va respondiendo con el paso del tiempo mientras los niños aprenden sus limitaciones y comienzan a identificarse, liberan su pensamiento y miden sus habilidades y valores en espejo del grupo de iguales (Papalia, Diane & Wendkos Olds, Sally, 1998). Estos autores desarrollan ampliamente el concepto de identidad y coinciden en que el término identidad refleja que el individuo tiene una noción integrada de si mismo, esto implica dos aspectos que se dan de manera simultanea, por un lado el sentimiento de congruencia interna, y por otro, la participación en rasgos esenciales de los demás (Erikson, 1974).

Dicho esto, es posible señalar que el desarrollo del adolescente se va progresivamente abriendo a una vida social en la que comienza a desplazarse lentamente la participación de la propia familia. Como afirma Rice (1997), la identidad tiene que ver no solo con el “Yo” sino también con el “Nosotros”. En pocas palabras, es importante destacar que la identidad, como afirma Erikson, también depende del apoyo

que se recibe del entorno, de aquellos grupos sociales que son significativos para el adolescente. (Erikson, 1993) Por lo tanto, el espacio de grupo resulta esencial en el desarrollo del adolescente y sobre todo en la conformación de su identidad para poder comenzar a gestar nuevas identificaciones. Sin embargo, como señalan Silva (2002) y Urresti (2002), el paso por el grupo no es algo permanente sino que es un espacio de transición momentánea, que le permite sentirse contenido en una zona intermedia que no es la familia y todavía tampoco la sociedad.

Por otro lado, como sostiene Urresti (2002), además del grupo de pares también es importante el sistema de escenarios y ámbitos institucionales en los que circulan los adolescentes. Explica que estos también son fundamentales para el proceso de socialización en el que se conforman las identidades. Estos ámbitos ya no son los mismos, el autor declara que tanto los consumos culturales como los usos del espacio han sufrido modificaciones y mutaciones, ya no se presentan como antes.

La globalización e internet son dos fenómenos que se encuentran indiscutiblemente relacionados dada la actual visión de mundo. Esta visión de mundo universal donde al mismo tiempo caben todo tipo de particularismos se manifiesta mejor que nunca hoy en día en el espacio de la red, lo cual confiere un componente extremadamente innovador a la cuestión de la identidad. El advenimiento de las redes sociales ha despertado una gran atracción por parte de los adolescentes. Tanto que en algunos casos se han creado tribus urbanas sobre la base de la utilización de estas nuevas herramientas de socialización. Molina (2009) afirma que internet ayuda en este proceso acercamiento a las Tribus porque funciona como puente que facilita la comunicación entre personas y el acceso a información. A su vez, coincide con Urresti (2002) en que la preocupación que se desprende del nacimiento de estas nuevas modalidades de grupos, es que se pierda la comunicación interpersonal y sea sustituida por un encuentro virtual, ya que las herramientas que los adolescentes manejan en internet funcionan, en muchos casos, como los reemplazantes virtuales de los lugares de encuentros tradicionales donde se juntaban a jugar los adolescentes de otras épocas.

La web ofrece un sinnúmero de posibilidades de uso y esta herramienta, poco a poco va generando ciertos cambios culturales y sociales tanto en aquellos que la usan como aquellos que no, dado que la posibilidad de exclusión se incrementa en la medida en que no me acomodo a las nuevas tecnologías que avanzan en el mercado. Bajo esta

perspectiva para algunos de los autores mencionados en este trabajo, el abuso de esta herramienta puede resultar nocivo para la salud de los adolescentes, sin embargo, atendiendo los interrogantes presentados al comienzo de este trabajo podríamos inferir que los jóvenes hacen uso de estas herramientas para actuar un personaje que les permita ser quienes ellos deseen, de esta forma van probando distintos estilos de personalidad, juegan roles pero a diferencia de los grupos tradicionales, estos lo hacen a través de internet. Como afirma Castells (2001) y ratifica el informe del PNUD (2009) Funciona como espacio de transición complementario al grupo tradicional, no lo sustituye, ya que los vínculos establecidos en internet no siempre son experimentados con la misma intensidad que las relaciones interpersonales que puedan desarrollarse cara a cara.

En este sentido, podríamos inferir que las comunidades virtuales funcionan como espacio de encuentro para los adolescentes, y esta virtualidad, como señalábamos anteriormente, puede funcionar como espacio de moratoria, de transición a la adultez. Pero, como afirma Bauman (2005), no es lo mismo hablar de conexiones que hablar de relaciones.

### 3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bauman, Z. (2005) *Amor Líquido*. Buenos Aires, Editorial Fondo de Cultura Económica de la Argentina S.A.
- BBC (2009) *Las redes sociales atrapan más adultos*. Recuperado el 7 de enero de 2010.  
[http://www.bbc.co.uk/mundo/internacional/2009/07/090728\\_0019\\_redes\\_sociales\\_adultos\\_jrg.shtml](http://www.bbc.co.uk/mundo/internacional/2009/07/090728_0019_redes_sociales_adultos_jrg.shtml)
- Castells, Manuel (2001). *La Galaxia Internet*, Editorial De Bolsillo.
- Conferencia Episcopal Argentina. (1983) *Dios, el hombre y la conciencia*. (pp.9) Buenos Aires: CEA
- Dubar, C. (2002) *La crisis de las identidades. La interpretación de una mutación*. España. Ediciones Bellaterra.
- Erikson, E (1968, 1974). *Identidad, Juventud y crisis*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Erikson, E (1983). *Infancia y Sociedad*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Erikson, E (1993). *Ética y Psicoanálisis*. 2º Ed. Buenos Aires, Ediciones Hormé SAE.
- Esquivel, Marilina (2009) *Claves para entender a los millenials*. Diario La Nación 29 de marzo de 2009.  
[http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota\\_id=1113146](http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=1113146)
- Facebook Statistics (2009) Recuperado el 7 de enero 2010.  
<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics#>
- Gasperin, Rafael M. (2005) *Adolescencia y Ciberespacio*. Ponencia presentada en el primer encuentro regional de educadores en la Universidad Iberoamericana del Plantel de Puebla, Puebla, México. Recuperado 5 de Enero 2009.  
<http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia05/reflexion04.htm>
- Grupos Virtuales 8. *Relaciones interpersonales virtuales entre los adolescentes. Competencias en TIC en Psicología*. Estudio de la Universidad Oberta de Cataluña, España. Recuperado 4 febrero 2011.  
[http://cv.uoc.edu/~g081\\_10\\_502\\_06\\_08\\_w01/uoc/pac4.ppt](http://cv.uoc.edu/~g081_10_502_06_08_w01/uoc/pac4.ppt)

- Harrison R. – Thomas M.-(2009) *Identity in online communities: Social Networking Sites and Language learning*. International Journal of Emerging Technologies and Society. Vol.7 N° 2, pp.109-124.  
<http://www.swinburne.edu.au/hosting/ijets/journal/V7N2/pdf/Article4-HarrisonThomas.pdf>
- Internet World Stats, Usage an Population Statistics. Recuperado el 6 de enero de 2010. <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- King, Storm A (2004) *The Therapeutic value of virtual self-help groups*. Faculty of Pacific Graduate School of Psychology Palo Alto, California. Recuperado el 7 de enero de 2010.  
<http://webpages.charter.net/stormking/dissertation.pdf>
- Lewin, Tamar (2008) *Teenagers' Internet Socializing Not a Bad Thing*. The New York Times, 19 noviembre 2008.  
[http://www.nytimes.com/2008/11/20/us/20internet.html?\\_r=1](http://www.nytimes.com/2008/11/20/us/20internet.html?_r=1)
- Marco, Guillermo (2008) *Explorar en la cultura*. Diario La Nación. Recuperado 5 de noviembre 2008.
- Martinez Quiroga, Jimena, 2009. *Identidad Virtual y Adolescencia*. Facultad de Psicología y Educación, UCA.
- Ministerio de Educación de la Nación, 2010. Informe : *Los adolescentes y las redes sociales*. Autores: Roxana Morduchowicz, Atilio Marcon, Vanina Sylvestre y Florencia Ballestrini. Escuela y Medios.
- Molina, Ignacio (2009) *Tribus Urbanas: manual para comprender las nuevas subculturas juveniles*. 1 ed. Ediciones Kier, Buenos Aires.
- Ortiz, Antonio (2008) *Adolescentes y redes sociales*. Recuperado 24 de noviembre 2008. Error 500 (Tecnología, Internet, conocimiento)  
<http://www.error500.net/articulo/adolescentes-redes-sociales>
- Pallavicini Mangére, Patricia (2008) *Los objetos de consumo en las construcción de los procesos de individuación de adolescentes*. Revista Ultima década, N° 29 CIminiDIPA, Valparaíso, Chile (pp.29-46).
- Papalia, Diane & Wendkos Olds, Sally (1998) *Psicología del Desarrollo*. Septima Edicion. Mc Graw Hill.
- Piscitelli, Alejandro. *MySpace vs Facebook. Cuando el mundo real irrumpe en el virtual*. Recuperado enero 2010.

<http://www.proyectofacebook.com.ar/myspace-vs-facebook-cuando-el-mundo-real-irrumpe-en-el-virtual/>

- Pose, Juan Carlos. *Castells, Manuel. La Galaxia Internet*. Barcelona: Areté, 2001. 316 p. *Biblio 3W, Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, Universidad de Barcelona, Vol. VII, nº 374, 15 de mayo de 2002. <http://www.ub.es/geocrit/b3w-374.htm> [ISSN 1138-9796]
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo – PNUD. *Innovar para incluir: jóvenes y desarrollo humano: informe de desarrollo humano para Mercosur*. – 1ª ed.-Buenos Aires: Libros del Zorzal: Programa Naciones Unidas para el desarrollo – PNUD- 2009.
- Rheingold, Howard (1993) *Comunidades Virtuales: Hospedándonos en la Frontera Electrónica*” Recuperado el 7 de julio 2010. <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>
- Revista Consumer – Eroski. *Los adolescentes y las redes sociales: Del patio del colegio a la Red desde la habitación*. Recuperado en enero 2010. <http://revista.consumer.es/web/es/20080601/internet/72607.php>
- Revista Consumer – Eroski. *El uso de Internet por niños y adolescentes*. Recuperado en enero 2010. <http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/internet/2008/11/12/180713.php?page=2>
- RHO Recursos Humanos y Organización S.A. Programa de Desarrollo de Capacidades de Liderazgo. 2008
- Rice, F. Philip (1997) *Desarrollo Humano: estudio del ciclo vital*. 2º Ed. Pearson Educación, México DF. (pag. 329-337)
- Salazar Vilchez, Javier Alberto (1999) *La ontología del ser online*. Universidad Central de Venezuela, Caracas. Recuperado 7 de enero 2010. <http://salazarjavier.mindspages.net/psicologiaciber.pdf>
- Silva, Juan Claudio (2002) *Juventud y Tribus Urbanas: En Busca de la Identidad*. Última década [online]. 2002, vol.10, n.17 [citado 2010-01-05], pp. 117-130. Disponible en: [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-22362002000200006&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362002000200006&lng=es&nrm=iso). ISSN 0718-2236. doi: [10.4067/S0718-22362002000200006](http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362002000200006)

- Sinay, Sergio (2007) *La Sociedad de los hijos huérfanos*. Ediciones B, Buenos Aires.
- Sinay, Sergio (2008) *Conectados al Vacío, La sociedad colectiva en la sociedad virtual*. Ediciones B, Buenos Aires.
- Sinay, Sergio (2011) *¿Con el otro o hacia el otro?*. Revista La Nación, 13 de febrero 2011.
- Turkle, Sherry. (1997) *Life on the screen. Identity in the age of the Internet*. Ediciones Paidós, Buenos Aires.
- Urresti, Marcelo (2002) *Adolescentes, consumos culturales y usos de la ciudad*, en Revista Encrucijadas UBA 2000, Revista de la Universidad de Buenos Aires, Nueva época, Año II, N° 6, febrero 2002. pp. 36-43.
- Vega, Marta P., Belcaguy, Mabel, Vega, Verónica (2009). *Escritos Psicoanalíticos sobre Adolescencia*. Eudeba Argentina.
- Vida Digital - Tecnología, Internet y Ciencia, 2009- *La influencia de las redes sociales en niños y adolescentes (Sin autor)*. Recuperado en marzo 2010. <http://www.vidadigitalradio.com/influencia-redes-sociales/>