

MESA ADOLESCENCIAS y VIRTUALIDAD

INTRODUCCIÓN

Comenzamos con un recorrido por los razones de la existencia del Fórum, poniendo especial énfasis en los riesgos actuales de destitución de la infancia debido a políticas públicas que generan una pandemia de desesperanza.

Frente a la parálisis que ello supone debemos abogar desde el Fórum por modalidades de intervención donde tenga lugar la novedad, el intercambio, el asombro, la creatividad. Creemos que una transformación es posible para la construcción de un porvenir para las infancias y adolescencias.

La virtualidad se presenta como un territorio en gran parte desconocido, especialmente en lo que se refiere a la constitución de la subjetividad, y constatamos que además avanza a pasos agigantados.

DESARROLLO

La inmersión adolescente que se despliega en dos mundos con vasos comunicantes: virtualidad-realidad hace que existan tres riesgos: por un lado la **ajenidad**, por otro la existencia de **dos caras**: una **luminosa** en donde los adolescentes se abren el mundo, y se animan a producir sin la mirada del adulto, junto a una **cara oscura** en el que la falta de presencia del adulto da lugar a la aparición de valores atravesados por el consumismo, el mercantilismo que llevan a la discriminación, por ej. en relación con la aspiración a conseguir imágenes de sí mismo inalcanzables (belleza, delgadez, etc.) y por último un **aislamiento** que deviene claustrofilia.

Por fuera de la consideración de si la virtualidad en sí es buena o mala aparece la problemática de una mercantilización de los vínculos y la dificultad para las familias de filtrar en la vida cotidiana contenidos, vinculados a intereses económicos, por ej. *la proliferación de apuestas on line, porno infantil.*, etc. Estaríamos entonces frente a la *manipulación de la virtualidad*. Para evitar ese riesgo es necesaria una *alfabetización de la virtualidad*. Ello favorecería poder usarla como una herramienta acorde a nuestros intereses y no el de otros(algoritmos) La adolescencia como época de apuestas vitales encuentra una facilitación, un atajo en la apuesta online, al encontrarse frente a una expectativa de futuro incierta.

Otra consideración de vital importancia para la constitución subjetiva de los adolescentes es el riesgo de *convertirse en objetos en el mundo de la virtualidad*. De allí la necesidad de trabajar los efectos de la misma, no solo en ellos sino en sus familias. La falta de acompañamiento no puede excusarse por la falta de conocimiento tecnológico de los adultos.

Surge la idea de una *doble ajenidad*, los adolescentes siempre hicieron algo diferente pero transitaban el mismo mundo del adulto, ahora ya no es así, su mundo es muy diferente. Uno de los cambios de estos tiempos es el que se percibe en el *desdibujamiento de lo público y lo privado*, en la diferente noción y *significación de lo íntimo*.

Hablamos del riesgo de la virtualidad excesiva como un *atrapamiento adictivo* que los aleja de la *vincularidad real* y donde se produce una *pérdida de códigos de encuentro entre ellos y entre generaciones*. Seremos adultos en falla si no les convocamos a las palabras, si los dejamos solos con sus “actos” digitales.

El *desamparo pandémico* produjo efectos duraderos en adolescentes y adultos, por ello pensamos en formas de intervención posibles que no resulten intrusivas, al modo que las redes y los algoritmos lo son.

Surge una reflexión sobre la IA y la falta de pensamiento crítico o propio, o el pedido de consejos por fuera de un vínculo real, cuidándonos del peligro de demonizarla. Interesarnos por lo que buscan en la IA, ¿es que acaso sienten que alguien les escucha? Esto pondría de manifiesto un sentimiento profundo de soledad.

El pase del mundo de los juguetes al teléfono móvil y las apps, aleja a la infancia del contacto con el mundo de las “cosas”. Se propuso armar *puentes nuevos* para esta realidad. La presencia excesiva de lo virtual es ineludible, tanto en las familias como en el análisis, y al hilo de ello surge la pregunta sobre el origen. *Tal vez se dejó la puerta demasiado abierta a la virtualidad con la pandemia*, tanto en lo relacional como en lo pedagógico. ¿Cómo se manejaron los espacios íntimos, la necesidad suficiente de soledad en los adolescentes, aceptando nuestro desconocer sobre lo que hacen? Se destacó la necesidad de diferenciar *privacidad y soledad*.

En el mundo de la educación se señaló un cambio de roles, los niños y adolescentes son enseñantes de los profesores en cuestiones de tecnología. Muchos docentes constatan que hay una *ausencia de lectura*, les ven como *consumidores consumidos*. Las instituciones se encuentran *fragmentadas* frente a los nuevos retos y consecuencias de la virtualidad y recurren a *prácticas estereotipadas*, han dejado de hacer experiencia desde la perspectiva de un hacer con otros.

Quizás se trata de una reconfiguración de las infancias y adolescencias. Ellos saben de lo digital, pero no de la autorregulación, del cuidado. No olvidemos los saberes adultos, hay cuestiones que no son negociables. Pero no desde una noción de autoridad intransigente, entendida solo como mandato, sino desde una perspectiva de “autor”, como alguien que gesta y crea.

Se comenta que la mayor demanda de espacios analíticos es una apuesta por la palabra como vehículo. El espacio analítico puede ser visto también como un espacio íntimo al modo de un diario personal, inscribiendo experiencias. Otro asunto ¿Exhibirse en redes puede considerarse una apropiación de una experiencia al modo en que un diario íntimo inscribe una experiencia a través de la escritura?

Se habla de la diferencia entre actualidad y presente, y el cómo hacer frente a la enorme cantidad de datos (lo actual). Ello nos lleva a pensar cómo recuperar el hacer experiencia de lo vivido. La clave está en las *dificultades para poder habitar el presente*, de allí surge poner en valor *los encuentros*.

Se habló también de la constitución del cuerpo en la virtualidad, con la deriva a un fantaseo sobre sus modificaciones virtuales para conseguir “encajar”. Qué hay del encuentro con los cuerpos de otros... el juego virtual no lo provee, y se va perdiendo el valor de la escucha y la mirada en presencia. Se narra una experiencia de una docente acercando juegos de mesa clásicos, haciendo que los alumnos descubran y disfruten de otro modo de contactar. De ahí que jugar con ellos, en la escuela, en la casa, en la consulta puede paliar la pérdida de sentido. Pensar en *espacios de participación pública* para adolescentes. Se hace referencia a una política pública en *ciudadanía digital* que fortalezca la cultura participativa de todos los adolescentes fuera de las pantallas y en el mundo digital (Morduchowicz, R.) ¿puede ser una ingenuidad?

Algunos interrogantes y miedos: ¿*hablar por estados?*; el peligro del *grooming online*; se evidencia en muchos adolescentes un habla más acelerada, ¿ello supone un cambio en el tiempo subjetivo?; los riesgos de deshumanización; y tantos otros.....

CIERRE

En la cuestión de la virtualidad no podemos pasar pantalla, tenemos que juntarnos para escuchar, pensar y crear, apostando por el sujeto y la palabra.

Alguien recuerda algo que escuchó: las redes acercan a los lejanos y alejan a los cercanos.