

Problemáticas contemporáneas adolescentes: retos peligrosos online en TikTok

Por Silvina Ferreira dos Santos*

Fecha de recepción: 6 de junio de 2022

Fecha de aceptación: 16 de julio de 2022

ARK-CAICYT: <http://id.caicyt.gov.ar/ark:/3ajfpgl0d>

Resumen

A partir de considerar la adolescencia como un reto vital, en el cual se realiza un remodelado pulsional, representacional e identitario de envergadura, se propone trabajar una de las problemáticas emergentes en los últimos tiempos, la fascinación adolescente por TikTok y la replicación de retos peligrosos en línea en esta red social. A lo largo de este trabajo se aborda la función que tienen los retos para los adolescentes, la relación que éstos guardan con las tareas vitales que llevan a cabo y, finalmente, cómo el ambiente tecnológico se suma a la partida, ofertando condiciones desubjetivantes. Tomando como base conclusiones arrojadas por una reciente investigación realizada en varios países, con adolescentes de 13 a 19 años, se propone un recorte de algunos datos significativos y una lectura de los mismos pensando el sentido de los límites, los riesgos y la agresión en el devenir de las adolescencias.

Palabras claves: Adolescentes, TikTok, Reto, Agresión

Abstract

Considering adolescence as a vital challenge, in which a major drive, representational and identity remodeling is carried out, it is proposed to work on one of the emerging problems in recent times, the adolescent fascination with TikTok and the replication of dangerous challenges online on this social network. Throughout this work, the role that challenges have for adolescents is addressed, the relationship

* Lic. en Psicología. Psicoanalista. Miembro Plenario de la Asociación Escuela Argentina de Psicoterapia para Graduados (Buenos Aires, Argentina). Miembro del Board Latinoamericano sobre el Pensamiento de D. Winnicott. Profesora Titular de "Intervenciones Clínicas en Infancias y Adolescencias", Universidad Maimónides (Buenos Aires, Argentina). Autora de varios artículos de divulgación y científicos sobre los contextos digitales y construcción de la subjetividad. Compiladora del libro *Clínica con adolescentes. Problemáticas contemporáneas* (Ed. Entreideas, 2020) y recientemente publicada la segunda edición (Ed. Entreideas, 2021). E-mail: ferreira2santos@gmail.com

they have with the vital tasks they carry out and, finally, how the technological environment adds to the game, offering desubjectivizing conditions. Based on conclusions drawn from a recent investigation carried out in several countries, with adolescents aged 13 to 19 years, a cut of some significant data is proposed and a reading of them thinking about the meaning of limits, risks and aggression in the becoming of adolescence.

Keywords: Adolescents, TikTok, Challenge, Aggression

“Tienes que morir unas cuantas veces antes de poder vivir de verdad”

Charles Bukowski

La adolescencia como reto

El devenir vital adolescente puede pensarse como una travesía compleja e incierta, en la cual se llevan a cabo tareas psíquicas de envergadura. Los cambios puberales generan un verdadero tembladeral y fuerzan a los adolescentes a un *reto vital*, producir una mutación pulsional, representacional e identitaria. En ese transcurso podrán presentarse vicisitudes, encrucijadas, obstáculos e incluso amenazas ciertas de naufragio.

Si de navegar se trata, las adolescencias contemporáneas encuentran en el *ambiente tecnológico* (Ferreira dos Santos, 2008) una espacialidad amigable para transitar su devenir vital. En la *hiperculturalidad* (Byung-Chul Han, 2005) o yuxtaposición de culturas diversas y simultáneas tan característico de la contemporaneidad, las adolescencias son impresas con las marcas propias de la época. En este sentido, el vértigo de estos tiempos le presentan nuevos desafíos a los adolescentes. ¿Cómo transitar esta etapa y sus vaivenes en un contexto de alteración y cambio permanente? ¿Es posible esperar decursos adolescentes que sigan el modelo procesual que solía tener esta crisis vital? (Ferreira dos Santos, 2022). En un mundo tan incierto y tambaleante, transitar conmociones vitales puede resultar más acuciante y devastador, pero, paradójicamente, también ofrecer un escenario de mayor apertura para la invención. Entre la historia singular y su horizonte epocal, entre lo presencial y lo virtual, los adolescentes cursan este reto vital, surcando aguas inciertas, abiertas tanto a la potencialidad creadora como al desamparo, sin ilusorias certezas en las cuales refugiarse. Tal fragilidad toca a todos por igual: niños, adolescentes y adultos.

Si se sigue jugando con el término “reto”, se observa que en la infancia tal palabra resuena como sanción, llamado de atención, reprimenda o regaño ante alguna falta cometida. En este sentido, el retar

intenta acotar la omnipotencia tan cara al narcisismo infantil. Se procura que aquel funcionamiento del yo *ideal*, sede de todas las bondades y buscador incansable del placer, vaya deponiendo fuerzas y mutando en *Ideal del yo*, sede de las aspiraciones a alcanzar en el futuro de modo articulado con el miramiento por la realidad. Esta tarea de sustitución del principio de placer por el principio de realidad se inicia en la infancia, y prosigue en la adolescencia buscando formas más concluyentes de instauración (Freud, 1911, p.225). Sin embargo, en la actualidad imperan propuestas tendientes a exaltar el narcisismo y la omnipotencia. La falta de ideales que trazan caminos de realización a futuro deja sin salida a los adolescentes, en un puro presente, sometidos a exigencias absolutas e imposibles, basculando entre fantasías megalománicas y depresivas.

Los niños renuncian a los goces pulsionales como modo de demostrar amor y reconocimiento hacia un otro semejante. Tal construcción de un sujeto ético supone requisitos anteriores a la instauración de la terceridad, situados en la relación dual con el otro:

“Se sostiene en el deseo recíproco de protección ilimitada del objeto amado y en el sufrimiento que su dolor le implica. Se trata de un complejo juego de narcisismo y altruismo, en el cual la identificación al otro permite, al mismo tiempo, la instauración de las bases de toda legislación futura como resguardo de reglas que impidan la destrucción mutua” (Bleichmar, 2006, p. 18).

Un niño se humaniza a partir de la mirada humanizante de sus padres, en una relación asimétrica regulada por la interdicción cultural. De este modo, desde una perspectiva psicoanalítica, no se trata de “poner límites” sino de construir *legalidades internas* (Bleichmar, 2006). Los diques (asco, vergüenza, compasión), destinos pulsionales tales como la represión y la sublimación, la culpa, la responsabilidad subjetiva y la *preocupación por el otro* (Winnicott, 1963) son recursos que se van construyendo internamente posibilitando armar y sostener la trama social.

En cambio, el término “reto” en la adolescencia toma un matiz desafiante en el sentido de incitación o enfrentamiento, refiere más a la tendencia adolescente de embarcarse en situaciones difíciles o peligrosas. Sabemos que los adolescentes son especialistas en ir más allá de los límites, en ponerlos a prueba, en intentar dibujar otros a partir de la propia experiencia, desoyendo la palabra adulta.

El límite es un organizador, al separar permite la diferenciación y mediatiza tanto el intercambio como la conexión. Está asociado a la función simbólica de la terceridad. Durante la adolescencia se produce un trabajo necesario de edición sobre las trazas del cuerpo, de los vínculos, de las capacidades, de la

sexualidad, de los ideales, en pos de delimitar lo propio desmarcado de lo familiar. Por ende, los adolescentes hacen del desafío un arte para decantar madurez emocional y responsabilidad subjetiva. Así van pasando de la dependencia infantil a la posibilidad de asumirse en tanto *“garante de alguno o de sí mismo con relación a algo y frente a alguien”* (Agamben en Bleichmar, 2004, p.91), respecto a las propias acciones pero también a su mundo interno e impulsos, en la relación con sus semejantes.

Ese matiz desafiante que tienen los adolescentes, encuentra en la virtualidad terreno para desplegarse. Muchos son los retos que allí los adolescentes proponen, comparten y replican. A veces se trata de pruebas graciosas; en cambio, otras son preocupantes por el nivel de riesgo que implican para la integridad psicofísica. Comprender qué función tienen esos retos para los adolescentes, qué relación guardan con las tareas vitales que llevan a cabo, y cómo el ambiente tecnológico se suma a la partida, serán algunas de las coordenadas a trabajar, para lo cual cabe considerar un fenómeno reciente: la fascinación adolescente por TikTok.

Sobre la popularidad de TikTok entre adolescentes

Que los adolescentes se sumerjan en las redes sociales no es ninguna novedad y que éstas funcionen como un espacio de subjetivación, tampoco (Ferreira dos Santos, 2013). Sin embargo, resulta llamativo cómo, en los últimos tres años, TikTok cobró gran popularidad, especialmente entre niños latentes, púberes y adolescentes. Esta plataforma social surgió en 2016 en China, pero recién estuvo disponible mundialmente en 2018. En estos pocos años de existencia, su crecimiento viene siendo exponencial, pasando del 20 % al 60% de usuarios mensuales activos, igual marca consiguió Instagram después de seis años, y Facebook luego de cuatro años.

Tal crecimiento meteórico se produjo de modo correlativo a un tiempo en el que primaron medidas de cuidado epidemiológico ante la pandemia surgida a finales de 2019, tales como aislamiento y distanciamiento social. Si bien hubo una mayor inmersión digital en general, transversal a casi todas las edades, ya que a través del ecosistema digital se podían sostener los lazos sociales, TikTok cobró una inusitada popularidad. Superando a WhatsApp, fue la aplicación más descargada en el 2020, y la segunda más descargada en el 2021, detrás de Telegram¹.

¹ “TikTok: cifras y estadísticas clave en España, Latam y el mundo”, 2022, recuperado en <https://blog.digimind.com/es/agencias/tiktok-cifras-y-estadisticas-2020#france>.

La mayoría de los usuarios de TikTok son adolescentes; la edad oscila entre los 15 y 25 años, siendo mayor el porcentaje de mujeres que de varones. A través del discurso y las prácticas se evidencia la relevancia que fue cobrando TikTok en el mundo adolescente, ¿qué razones se pueden aventurar para explicar tal fenómeno?

En primer lugar, su propuesta favorece el papel de productor del usuario más que de replicador de contenidos. Cabe recordar que TikTok permite crear, editar y compartir videos-selfies de un minuto de duración, a los cuales se les puede agregar efectos y fondo musical. De este modo, la plataforma invita al despliegue de la creatividad a través del trabajo de producción y edición, como así también, a la puesta en juego del humor y la sátira. No sólo convoca a jugar en versión online, sino también al movimiento, otra de las razones del allegamiento entre TikTok y adolescentes.

A diferencia de la fotografía que coagula el movimiento y se ajusta sólo a lo visual, el video lo exalta y condensa varios registros de la experiencia (visual, secuencial, auditivo, etc). Este formato permite compartir experiencias de modo vívido y espontáneo. Ante la emergencia disruptiva que implicó la pérdida de la “normalidad”, la amenaza cierta de la muerte, el distanciamiento social y el aislamiento decretado, TikTok daba la posibilidad de recobrar cierta vitalidad, si la entendemos siguiendo a Winnicott (1950-1955) como movilidad espontánea. Poner el cuerpo en movimiento no sólo rompía la quietud que el agenciamiento con los dispositivos impone, sino también con aquella impuesta por las medidas sanitarias (Ferreira dos Santos, 2020). En la vida online, el cuerpo está de un modo *no presente* (Derrida en Rodulfo, 2012) y no móvil, pero sí en gran actividad o *movimiento psíquico* (Ferraris, 2008). Se produce así una paradójica movilidad sin desplazamiento, ya que el windowing necesita como condición para producirse de tal permanencia estática.

Al mismo tiempo, la actividad psíquica se incrementa más al modo de un *pensar en imágenes* (Freud, 1900) que representacional, emparentado con el dormir y el soñar. El estado de aparente reposo, por inhibición parcial del polo motor, favorece el movimiento regrediente de lo pulsional hacia lo perceptual. Si bien no fabrica imágenes como en el sueño, permite una mayor pregnancia de lo visual, contribuyendo a la experiencia vívida que tiene toda inmersión. Como está inhibido parcialmente el polo motor, no hay descarga motriz directa y se ven limitadas las posibilidades de tramitación de la tensión, incluso colabora con su incremento. Este agenciamiento con la plataforma TikTok, permite hacer un esbozo metapsicológico respecto a los modos de funcionamiento psíquico que los ambientes tecnológicos promueven, y las marcas que la cultura digital va imprimiendo en la subjetivación contemporánea.

Coincidentemente con la popularidad de TikTok entre los adolescentes, se observa una tendencia

creciente en este grupo etario a usar más el video que la fotografía, forzando a que las diversas plataformas lo sumen como recurso disponible. La textualidad propia del video es más versátil para transmitir o compartir lo vívido, lo espontáneo, lo emotivo. Tal predilección adolescente está relacionada con el trabajo de edición identitaria en la que se encuentran inmersos. En plena metamorfosis, el formato video refleja el movimiento interno que viven y colabora con los ensayos identitarios que realizan. Esto explica la fascinación por los espejos, las fotos y videos selfies, como así también, por la intervención sobre los mismos (mutaciones a través de filtros, música, fragmentos de textos, etc).

Más allá de las marcas epocales, adolescencia e imagen se encuentran consustanciados. Los cambios corporales planteados por lo puberal fuerzan un trabajo de simbolización y reorganización de la representación de sí (imagen, estima e ideales). Tal conmoción narcisista promueve un pasaje necesario por el estadio del espejo, sólo que la mirada se desplazará desde lo familiar hacia la figura de los pares. En este juego de espejos recíprocos, identificación mediante, se reversiona la imagen de sí y se apropian de las transformaciones. A través de la producción de videos, los adolescentes van figurando los cambios, van reflejando diversas versiones de sí en una búsqueda, que a medida que ocurre, va produciendo un *trabajo de escritura psíquica* (Veloso, Ferreira dos Santos, 2020).

Considerando la breve duración de los videos (sólo 10 segundos, ahora extendidos a un máximo de 10 minutos) y su reproducción incesante al finalizar, TikTok resulta paradigmático de la temporalidad contemporánea: instantaneidad, circularidad y devoción por lo actual. Al soltarse de la diacronía, la temporalidad se allega más al tempo propio del gerundio, de ese “mientras tanto se va realizando”. Entonces, podemos aventurar que esa temporalidad condice mucho con la forma en que suelen vivir los adolescentes su devenir vital. Un precipitado de momentos puntuales, cargados a pleno de afectividad y, a la vez, una encerrona en la circularidad del momento, sin que se vislumbre aún una salida posible del loop² o haya más bien que tramitarla. En este sentido, tampoco resulta casual el interés tan adolescente por el streaming³ que idolatra ese tiempo del ahora. Todas estas cuestiones llevan a pensar sobre qué posibilidades encuentra el adolescente (de poder novelar o historizar), si el tiempo está fuera de quicio, tal como sostiene Byung-Chul Han (2009).

El modo de hacer digital consiste en una *errancia exploratoria*, es decir, sigue una modalidad hipertextual de

²Loop: traducido como bucle, puede ser usado para expresar la configuración de una lista reproducción de música, video o fotografías en bucle, o sea, cuando la lista llega a su fin vuelve a ser reproducida desde el inicio.

³ Streaming: transmisiones en vivo realizadas por una persona (streamer) para un número variable de personas mediante una plataforma digital.

realización, bastante similar al garabatear si se toma una referencia winnicottiana. Los entornos digitales invitan a recorridos múltiples y simultáneos. En ellos cada usuario trazará itinerarios singulares de acuerdo a la espontaneidad de su gesto, aunque los algoritmos se suman a la partida y fuerzan desvíos. Online resulta difícil pensar en una *“sucesión continua ya sea lineal o dialéctica y hasta irreversible de los fenómenos”* (Pontalis, 2005), el recorrido se torna rizomático y el punto de llegada es simplemente el relanzamiento de la búsqueda. Al impregnarse con cualidades transicionales, ese hacer digital toma valencia estructurante y resulta solidario con las tareas psíquicas que los adolescentes llevan a cabo (Ferreira dos Santos, 2020).

Todas estas características del contexto epocal que se van señalando, trastocan el modo de concebir la adolescencia como tránsito, crisis o pasaje, como otrora se la consideraba. Si la incertidumbre campea, si se ha instalado una dinámica de destitución y alteración permanente, la crisis adolescente cursará más al modo catastrófico, por ruptura y disloque, sin que se puedan esperar reorganizaciones estables y duraderas (Lewkowicz, 2014). Lo indeterminado del escenario en el cual los adolescentes cursan su travesía vital, puede promover salidas creativas o bien precipitarse angustias impensables y derrumbes; dependerá de la singularidad y las contingencias que se amalgaman en el caso por caso.

Si bien las redes sociales, en general, funcionan como un terreno para tramitar subjetivación, las razones esgrimidas muestran porqué TikTok, en particular, fue tan elegida por los adolescentes. En esa coyuntura socio-histórica y singular, en la cual estaba vedado lo exploratorio sobre el cuerpo, la sexualidad y los desprendimientos familiares, tan necesarios para conquistar exogamia, TikTok representó toda una oportunidad para ello. Sin embargo, también emergió como fenómeno colateral, la viralización de “retos en línea” que los adolescentes realizaban, compartían e instaban a replicar, algunos de los cuales eran preocupantes por su nivel de peligrosidad. Por tal motivo, se realizó una investigación en varios países, entre ellos, Argentina, Reino Unido, Estados Unidos, Alemania, Australia, Italia, Brasil, México, Indonesia, Vietnam. A través de encuestas online realizadas a adolescentes entre 13 y 19 años, a padres y educadores, se buscaba saber el nivel de conocimiento y participación de los adolescentes en retos en línea. Aún cuando no se les preguntó específicamente sobre aquellos considerados peligrosos, se les pedía a los adolescentes que dieran su opinión sobre los riesgos de algunos retos. Se compartirán algunos datos relevantes arrojados por dicha investigación para luego hacer una lectura de tales hallazgos⁴.

⁴ El objeto, conclusiones y fundamentación de la investigación se puede leer de manera completa en [“Análisis de respuestas educativas de prevención eficaces ante los retos peligrosos en línea”](#) (2022).

Adolescentes y retos en línea

Los “retos en línea” consisten en que los usuarios se graben haciendo algo difícil o arriesgado y lo publiquen en las redes animando a otros a repetirlo. El abanico de retos que los adolescentes realizan es muy amplio: algunos son divertidos y seguros, otros son arriesgados o bien peligrosos, considerando los daños físicos que pudieran ocasionar⁵. Otros retos llamados “bulos” son bromas o estafas creadas para generar pánico o terror. Suelen ser retos falsos pero, no obstante, son peligrosos por su potencialidad traumática, afectan la salud mental, tales como el “juego de la Ballena azul” o “Momo”⁶.

Más allá del nivel de alarma y preocupación que estos retos en línea puedan generar en la población, se recortan algunos datos concluyentes de la investigación anteriormente señalada para describir el estado de la situación y poder así dimensionar tal problemática. Algunos aspectos relevantes a considerar:

1. Los adolescentes tienen un elevado nivel de conocimiento sobre los retos en línea (73%). Su principal fuente de información son las redes sociales. Tan elevado nivel de concientización hace suponer que tanto niños como adolescentes están expuestos a retos casi cotidianamente en las redes sociales. Por ende, cualquier estrategia de intervención debe incluir a las plataformas sociales y su incidencia en la viralización.
2. Al evaluar los retos con los que se encuentran, los adolescentes los suelen catalogar en divertidos (48%), arriesgados pero seguros (32%), arriesgados y peligrosos (14%) y muy peligrosos (3%).
3. Evalúan su nivel de peligrosidad viendo videos de personas que los han realizado, leyendo los comentarios en las publicaciones y hablando con un amigo sobre el tema.
4. Los adolescentes consideran que la participación en retos de cualquier tipo es para conseguir vistas, “me gusta” y comentarios, como también “impresionar a los demás”. Es decir, los retos son un medio para socializar y lograr pertenencia grupal.
5. *Sólo el 21% de los adolescentes participó en retos en línea de cualquier tipo, lo hayan publicado o no. En cambio, sólo el 2 % de los adolescentes participó en retos arriesgados y/o peligrosos, y el 0,3% en retos muy peligrosos. Este estado de situación dista bastante de cómo la problemática suele ser magnificada por los adultos y medios de comunicación.*

⁵ Algunos de los retos peligrosos que realizan los adolescentes en TikTok se pueden ver en www.trecebits.com/2020/10/27/ocho-retos-peligrosos-muy-populares-en-tiktok/

⁶ Nota en Clarín, “Alertan sobre el peligroso juego de la Ballena azul”, 2017. Recuperado en https://www.clarin.com/sociedad/alerta-peligroso-juego-ballena-azul-casos-provincias_0_S1lokyuJZ.html?gclid=Cj0KCQjwzLCVBhD3ARIsAPKYTcR5_2oqRMh6piTymAWLUh6z97-wEsVBPhGNHismw2T-atl6mqYNHAQaAkyrEALw_wcB

6. *La participación en retos disminuye a medida que aumenta la edad de los adolescentes.* Se puede pensar que esa mayor participación en el inicio de la adolescencia está relacionada con una mayor necesidad de validación social, una menor capacidad de procesamiento del pensar, y una mayor tendencia a la descarga de los estados afectivos intensos por medio de acciones (luego se desarrollará más extensamente).
7. En cuanto a los adolescentes que participaron en retos, el 54% considera que no tiene consecuencias, el 34% cree que tuvo un efecto positivo (en sus amistades y relaciones sociales especialmente), y el 11 % cree que tuvo efectos negativos. Tal como se destaca en las conclusiones de la investigación, el supuesto de que todos los retos son peligrosos per se no condice ni con la experiencia ni con la evaluación adolescente de los mismos. Por ende, cabe revisar cualquier estrategia de intervención basada en la promoción del miedo o peligrosidad en sí de los retos porque no produciría tal efecto inhibitorio esperado.
8. Cabe destacar que el nivel de interacción con este tipo de publicaciones es mayor que el de participación. El 31% de los adolescentes comenta una foto o video publicada sobre el tema. De este modo, la colaboración indirecta para la viralización de los retos es elevada.
9. Si bien un porcentaje elevado de adolescentes (66%) busca un familiar o amigo para asesorarse sobre los retos en línea, tanto padres como educadores reconocen que les resulta problemático hablar sobre este tema con los adolescentes por temor a suscitar su interés en ellos. Suelen esperar a que aquéllos formulen alguna pregunta al respecto.

Por otra parte, cabe destacar algunas apreciaciones arrojadas sobre los “bulos” o bromas en línea. El nivel de concientización sobre los mismos es mayor que en los retos. Determinar la autenticidad o falsedad de los mismos es toda una dificultad, por lo cual resulta necesario buscar más información, leer los comentarios en las publicaciones y conversar con amigos al respecto.

Entre los adolescentes que los consideran “claramente falsos” (31%), los que piensan que son “creíbles y que podían engañar a alguien” (27%) y aquellos a los que les “preocupó y tuvieron que comprobar dos veces que no eran ciertos” (35%) no se encuentran diferencias significativas. Sólo el 3% de los adolescentes han considerado al bulo totalmente cierto y real.

El nivel de interacción con este tipo de publicaciones es paradójicamente mayor ya que se intenta generar algún tipo de alerta tendiente a cuidar y proteger a los demás (28% compartió un mensaje directo de alerta y un 25 % comentó una publicación). *Sólo el 22 % de los adolescentes (de todas las edades) está*

de acuerdo con la afirmación de que compartir un bulo es perjudicial. Como sucede con los retos, la mayoría los comparte para conseguir vistas, comentarios y “me gusta”; otras veces porque “no se dan cuenta de que son falsos”. Si bien la mayoría de los adolescentes (51%) considera que la exposición a bulos no tiene efectos significativos; el 31 % sostiene que tiene efectos negativos, especialmente para la salud mental.

Luego de describir el estado de situación respecto a esta problemática en adolescentes, cabe retomar los interrogantes planteados al inicio de este escrito sobre la función que tienen los retos para los adolescentes, cómo éstos se entran con su devenir vital y de qué modo el ambiente tecnológico interviene e incide en la problemática.

Límites, riesgos y agresión en adolescentes

El acontecimiento puberal fuerza a la deconstrucción del mundo infantil y a trazar configuraciones nuevas. Subvertir límites, sentidos, referencias, valores, costumbres, relatos, no será sin poner en juego la agresión. *“Todo límite implica en sí mismo agresión, tanto su cuestionamiento o el intento de correrlo”* (Tagle, 2016, p. 61). De algún modo, el trabajo adolescente consiste en una *experiencia de encuentro con la inconsistencia* (Rodulfo, 2010), tanto del saber como del poder, de aquellos otros significativos que gozaban de grandiosidad durante la infancia, como así también del niño maravilloso que se ha sido. El adolescente descubre, no sin dolor, que los “grandes” son simplemente adultos y que la madurez no consiste en un estado irrestricto de libertad en el que nada está vedado. Tal desilusión existencial requiere de tramitación y, no pocas veces, los adolescentes se obstinan en sostener lo contrario, embarcándose en proezas a través de las cuales intentan demostrar que la omnipotencia aún puede sobrevivir.

En general, los retos se entran con esa búsqueda exploratoria que los adolescentes llevan adelante sobre su cuerpo, su sexualidad y su potencia, ante la extrañeza y desconocimiento que sienten. Para habitar tales novedades, será necesario descubrir lúdicamente esos territorios, hacer una tarea de reconocimiento y apropiación a través de la experiencia. Los retos, muchas veces, se emparentan con el jugar, el humor, lo gracioso, la picardía y la osadía. En clave de juego, la transicionalidad se pone al servicio de trazar separaciones, desprendimientos y delimitaciones. A través de esa veta transgresora pero a la vez creativa, los adolescentes buscan poner a prueba límites, subvertirlos y delimitar otros, habilitando versiones diferentes de sí y del mundo que habitan.

Freud (1905) ubica el *desasimiento de la autoridad parental* como la tarea más importante y dolorosa a producir durante el tránsito adolescente. *“Los adolescentes echan mano a todos los recursos para aflojar los lazos que mantienen con su familia, los únicos decisivos en la infancia”* (Freud, 1905, p. 205).

Esto hace que los adolescentes sean naturalmente aventureros y se vean impulsados inexorablemente a tomar riesgos, sin ellos no habrá crecimiento posible. Por mucho que no parezca, no tomarlos puede ser un riesgo aún peor para los adolescentes (Fernández Mouján, 2020) ya que permanecer a resguardo en el mundo infantil podría ser nefasto. Más allá de lo familiar y lo escolar, el *ambiente tecnológico* (Ferreira dos Santos, 2008) opera como un espacio de subjetivación. Los adolescentes habitan con naturalidad ese espacio, tejen allí redes de sostén y acompañamiento con sus pares ante la soledad y el desamparo que el desprendimiento de lo familiar les hace sentir. En este sentido, las incursiones digitales siempre tienen una finalidad social. La búsqueda de vistas, likes, comentarios, es una forma de medir el reconocimiento y la valía que se tiene entre “amigos o contactos”. Seguir pautas o movidas emergentes puede ser, muchas veces, el modo de ganarse la pertenencia y la lealtad grupal. Para los adolescentes no resulta sencillo abstenerse de las tendencias grupales que surjan en la red. El riesgo de quedar al margen de la grupalidad, privados de soportes para su autoestima vacilante, puede tornarse un riesgo aún más peligroso desde la perspectiva narcisista tambaleante del adolescente.

A diferencia de la infancia, lo extraño o desconocido genera curiosidad y fascinación en los adolescentes. En este sentido, los retos que producen, experimentan y comparten en las redes, están en sintonía con esa necesidad de probar y probarse, de buscarse y encontrarse a través de actos o acciones, especialmente en los comienzos de la adolescencia. Si bien se trata de movimientos de búsqueda por fuera de lo familiar que llevan intencionalidad exogámica, por sobre todo se trata de experiencias de reconocimiento, especialmente en la adolescencia temprana, en la cual prima el desconcierto y abruma la angustia de desvalimiento ante el incremento pulsional inherente a la metamorfosis puberal. Si un adolescente puede valerse del pensar, la fantasía y, especialmente de la capacidad para jugar, dispondrá de recursos para ir metabolizando las transformaciones y exigencias tanto internas como externas que le llegan, sin correr tantos riesgos ni salir tan lastimado. Se puede decir que la vulnerabilidad inherente al devenir adolescente, sumada a aquella que decanta de las marcas y déficit más primarios, son los que dejan al adolescente al borde de la cornisa y lo empuja a avatares con desenlaces desafortunados. Ese porcentaje mínimo de adolescentes que incurre en retos peligrosos refleja una historia de cuidados fallidos, que poco ayudaron a generar autocuidado y preservación amorosa por la propia vida, pero también la escasez de otros espacios sociales de cuidado que pudieran hacer tal relevo.

El inicio de la adolescencia (alrededor de los 13 a los 15 años) es un momento de gran conmoción narcisista. Tiempo delicado, intenso, de vaivenes abruptos y vertiginosos en la autoestima. La fragilidad que sienten ante tal escenario de cambios, muchas veces, es compensada con exaltaciones de la omnipotencia.

El abrumamiento afectivo y el aumento de tensión psíquica los hace proclives a buscar en la acción un modo de descarga, si consideramos en especial el desajuste que se produce entre cambios y recursos psíquicos con los que los adolescentes cuentan para procesarlos. Por ende, es esperable en esta fase un incremento de las osadías, los atrevimientos y el embalsarse con situaciones riesgosas o peligrosas sin pensar en las consecuencias (*actings out*).

Estos inicios de la adolescencia son correlativos a la primera etapa del duelo. Ante el pronunciamiento de la realidad puberal, la aceptación se dilata y la desmentida opera permitiendo un compás de espera hasta tanto se pueda dar cabida al conflicto psíquico que supone acatar la realidad y llevar adelante un remodelado de las instancias construidas bajo las coordenadas de la infancia. Evitar el peligro de un arrasamiento ante el incremento pulsional es la función que tiene la implementación de la escisión y la desmentida como mecanismo de defensa. A la vez, esto explica la existencia de dos corrientes psíquicas que corren en paralelo sin aún integrarse respecto al examen y juicio sobre la realidad, por lo cual una actividad puede ser considerada como peligrosa pero a la vez no ser considerada como tal, interfiriendo en una cualificación coherente y consistente de lo peligroso como tal.

A medida que la desmentida cede, un trabajo de simbolización o procesamiento se puede desplegar. Hay inscripciones nuevas, reorganización y resignificación de las marcas previas de la historia. En ese terreno representacional, se produce el desasimiento que cursa muy próximo al trabajo de duelo. A través del interjuego entre sobreinvertimientos y desinvertimientos, la libido va dejando pieza por pieza los antiguos objetos de amor, y se dispone al hallazgo de objetos exogámicos y a la producción de reposicionamientos subjetivos.

En los inicios de la adolescencia, son de esperar movimientos reactivos u opositoristas como primer tiempo lógico del desasimiento. Los adolescentes suelen refractar cualquier pedido, palabra o gesto proveniente de los adultos. Se retoma con insistencia el “no” de los primeros años para trazar separación y diferenciación respecto a ese niño dependiente de la infancia, sobre el cual recaen los ideales parentales. Es desde el opositorismo que se consigue un primer posicionamiento por fuera de lo familiar, a lo cual será necesario sumar la veta transgresora creativa para que decante una posición subjetiva auténtica, con peso propio. De lo contrario, lo confrontativo no termina de producir diferencialidad y autonomía, sólo retroalimenta la dependencia a esos otros referenciales.

Tal operatoria de desasimiento supone desprendimiento en varios sentidos, considerando que los objetos primarios han desempeñado diversas funciones en el armado psíquico: auxiliar, objeto, rival y modelo de identificación (Freud, 1921, p.67). Soltar, dejar atrás, genera cierta orfandad que lleva a los

adolescentes a buscar amparo y sostén en la trama grupal. Encuentran allí otros que ofician de modelos para la edición identitaria que llevan adelante, tanto de la imagen de sí como de los ideales. Ambos aspectos se ponen de manifiesto en esa devoción tan adolescente por las redes sociales, como modos contemporáneos de búsqueda de objetos libidinales y de amor.

Respecto a la rivalidad, los adolescentes la juegan para erigirse en su condición de adulto. La confrontación está al servicio de producir desasimiento. En este punto, los desarrollos teóricos de Winnicott sobre el tránsito adolescente permiten comprender la función que la agresión cumple y cómo se pone de manifiesto a través de la *confrontación*. Sostiene Winnicott:

“Si en la fantasía del primer crecimiento hay un contenido de *muerte*, en la adolescencia el contenido es de *asesinato*. [...] Crecer significa ocupar el lugar del padre. *Y lo significa de veras*. En la fantasía inconsciente, el crecimiento es un acto intrínsecamente agresivo. Y el niño ya no tiene estatura de tal. [...] Muerte y triunfo personal aparecen como algo intrínseco del proceso de maduración y de adquisición de la categoría de adulto” (1971, p. 186/7).

En la metapsicología winnicottiana, la agresión no tiene una connotación negativa per se. La agresión se refiere, en términos de Winnicott, a motilidad o actividad espontánea y puede tener una función estructurante, es decir, traza delimitaciones. Durante la adolescencia, en particular,

“el trabajo opositivo de un ambiente que no interfiere y sobrevive a los embates posibilita la caída de la omnipotencia tan propia de la infancia. Es decir, la naturaleza del objeto incide por ser prescindible y destructible (Winnicott, 1971); por ende, solo su supervivencia le otorga dimensión de realidad y estatuto de “diferente de mí”, versionado como otredad que por resistir el dominio mágico, pasa a ser experimentado y aprehensible como real” (Ferreira dos Santos, 2020, p. 22/3).

En este sentido, la perspectiva que aporta Winnicott es relacional para la consideración de esta problemática, dependerá de lo que ocurra en el campo intersubjetivo. La supervivencia del objeto a los embates, sin retaliación, muestra su exterioridad, su estar por fuera del dominio mágico (mundo interno). De este modo, la agresión permite, al hacer tope, crear la exterioridad del objeto, termina de delimitar lo interno y lo externo. De ahí la necesidad de los adolescentes de hacer o manipular en lo real, y los retos son una ocasión perfecta para ello, porque les permite delimitar a través del experimentar aquello como propio del orden de la fantasía y como tal imposible de consumarse en lo real, siempre y cuando encuentren un tope infranqueable que ofrezca resistencia. Esto explica la necesidad adolescente de encontrarse con el

límite, trazarlo, hacer borde.

En cambio, si el adolescente no cuenta con un ambiente que lo acompañe en ese trabajo opositivo que lleva adelante, ya sea porque no sobrevive o abdica a la tarea, termina erigiéndose en adulto no por conquista personal, sino por la vacancia de un lugar. Este tipo de condiciones ambientales tan poco estables y consistentes son las que hoy suelen encontrar los adolescentes. Por ende, se generan seudoadulteces por sobreadaptación, tendencias o modalidades más paranoides de relación menos confiadas, explosiones violentas o bien otras maneras en las que la agresión vuelve contra la propia persona (culpa intensa, cansancios sostenidos, aburrimiento, manifestaciones somáticas imprecisas, accidentes, ideación suicida, etc) (Rodulfo, 2009). La participación en retos muy peligrosos sin duda estará relacionada con la historia previa de ese adolescente y con su entramado psíquico, pero también denuncia la escasez de condiciones ambientales adecuadas que se le ofertan para que la agresión produzca un trabajo subjetivante.

Cuando la agresión, en tanto motilidad surge espontáneamente en el sujeto reflejando vitalidad, su interjuego con factores ambientales adecuados, permitirá que se vaya fusionando con la vertiente erótica en el encuentro con el objeto pulsional. Tal integración permite el surgimiento de la inquietud o preocupación por el efecto que los propios impulsos tienen en el objeto, también destinatario de amor. En ese suelo se construye la responsabilidad subjetiva por el mundo de la fantasía personal y la *capacidad de preocuparse por el otro* (Winnicott, 1963).

En cambio, si la agresión se origina en el ambiente, será experimentada como intrusión y provocará reacción. Ésta pasa a organizarse como una defensa, disociada de lo erótico, y tenderá a aparecer disruptivamente como violencia, hacia otros o hacia la propia persona. Esto explica ese desdén o desamor por la vida que subyace detrás de la participación en retos peligrosos (no por desconocimiento de lo peligroso en sí), y cierta compulsión a buscar en el peligro un modo de despertar del letargo y la futilidad que, en estos casos, inundan a los adolescentes.

En este sentido, cabe preguntarse, qué condiciones culturales encuentran los adolescentes que los ayude a procesar la agresión para que produzca subjetivación o bien cómo el ambiente tecnológico incentiva la espectacularización de lo peligroso y la indiferencia ante el sufrimiento en la contemporaneidad.

Sobre el océano digital y sus monstruos

Hace algunos años, el “juego de la Ballena” circulaba como relato bastante siniestro sobre cómo los jóvenes eran contactados anónimamente, a través de WhatsApp, por alguien que les proponía seguir una

serie de “retos”. Esas actividades implicaban prácticas lacerantes que a medida que se pasaba de nivel incrementaban el grado de autodestrucción solicitado hasta llegar a la aniquilación final. También se decía que diversas maniobras extorsivas impedían abandonar el juego. Paradójicamente, en este juego se planteaba que cuanto más se ganara, cuanto más éxito se conseguía, más se perdía. Incluso hubo noticias sobre varios suicidios (o más bien asesinatos inducidos a base de explotar la vulnerabilidad subjetiva) producidos a raíz de este supuesto juego.

Resulta difícil determinar la autenticidad o falsedad de algo en la virtualidad. En ese mundo de las *no-cosas* (Byung-Chul Han, 2021), la verdad deberá ser construida por congruencia, cruzando datos, ya que no admite contrastación directa a través de datos empíricos. No obstante, aún la falsedad muestra cierta verdad sobre el game contemporáneo (Baricco, 2019). Otros ejemplos se pueden sumar a la lista para mostrar cierta gramática cultural preponderante, es decir, ciertas reglas de juego que tienden a regir en los intercambios sociales en la actualidad. Los retos peligrosos que se muestran como juegos graciosos, la serie “El Juego del Calamar”⁷, o bien otros que se juegan en lo presencial como “Amigos de mierda”⁸, van en una misma línea. Si correlativamente consideramos el aumento de consultas, tanto en niños como en adolescentes, con síntomas ligados a situaciones de hostigamiento sistemáticas entre pares, cabe pensar cómo juega el contexto social en todo ello.

A simple vista podría pensarse que el océano virtual genera monstruos, demonizando los avances tecnológicos sin considerar el uso singular y social que se hace de ellos. Es cierto que la lógica de funcionamiento de lo virtual favorece que lo monstruoso pueda esconderse en sus profundidades. Anonimato, viralización, efecto de contagio en segundos, exacerbación afectiva o tendencia al proceso primario de funcionamiento, son explotados por los algoritmos para llevar a los usuarios a funcionar en automático, con urgencia, sin tiempo para que pueda mediar el pensar, la implicación y la responsabilidad subjetiva que cabe a los usuarios como *productores* del mundo virtual que habitan. La popularidad que algún contenido alcanza online tiene a los usuarios como sus máximos artífices con simplemente ver, compartir, comentar y likear. Son la parte esencial del game virtual, constituyen los datos en sí que alimentan la red y la hacen funcionar. En este sentido, la viralización no puede estar despojada de cuestionamientos e interpelaciones éticas ante determinados contenidos.

⁷ Serie disponible en Netflix. Ver trailer en https://www.youtube.com/watch?v=5gquha3ICHE&ab_channel=NetflixLatinoam%C3%A9rica

⁸ Ver en <https://www.youtube.com/watch?v=pm9wbA4CLjc>

En esa gramática o game social contemporáneo algunas reglas van configurando determinados contextos e intercambios sociales. Se observa que priman, haciendo uso de la no presencialidad, formas anónimas de imposición de condiciones a otros, de manera arbitraria y sin sujetarse a las mismas. En esa disparidad de poder se apela a maniobras extorsivas para sostener situaciones de sometimiento. Entre ellas, generar un escenario de desposesión tal (nombre, bienes, derechos, etc.) que incremente la vulnerabilidad subjetiva hasta su extremo, para luego, ofertar condiciones de salvataje presentadas como opciones de libre elección cuando en realidad no lo son. Resulta observable cómo la destitución de la subjetividad del semejante en su condición deseante se traviste canallamente como una supuesta libertad, cuando en realidad pareciera más bien *“no quedarle otra opción”*. Impera cierta tendencia a prácticas crueles, a *“divertirse a costa del otro”*, desencajadas de la empatía y la sensibilidad ante el sufrimiento. En el fondo, no existen ganadores ni perdedores; todos pierden cuando se degrada lo más humano de la subjetividad.

Utilizar el término juego para llamar a prácticas que no lo son, muestra a las claras la estrategia de la que se vale la perversión para lograr su cometido, es decir, instalar como permitido lo que está vedado o interdicto culturalmente como condición necesaria para su fundación. Con esa impostura lúdica logra saltar la censura, instalarse en el imaginario social y desarticular las regulaciones simbólicas que lo rigen. Al mismo tiempo, al exponer a la subjetividad a pequeñas dosis constantes de una espectacularidad de la violencia, produce desensibilización y naturalización de aquello que debiera despertar horror y rechazo. De este modo se va *“fatigando la compasión”*, tal como sostiene Resnik (en Bleichmar, 2006), y dinamitando la empatía, la repulsión y la vergüenza en su función de dique pulsional.

En este sentido, llamar a lo obsceno con nombres más ingenuos o marketineros quizás convenga más en contextos donde prima una *ética pragmática* (S. Bleichmar, 2006) llevada más por los propios intereses que por imperativos éticos constructores de lo colectivo. Entonces, sancionar tales prácticas, llamar a las cosas por su nombre, es una intervención política tendiente a no legitimar discursos y prácticas desubjetivantes. Tales juegos que los adolescentes y niños encuentran son emergentes de una gramática social que plantea la destitución de reglas que hacen posible el jugar y la cultura en sí misma, para dar lugar a prácticas perversas.

Sin interdicción de lo despiadado, sin pautación del goce, se termina instituyendo a lo perverso como game epocal. S. Bleichmar (2006) consideraba que la crueldad no sólo consiste en hacer sufrir al semejante sino también en la indiferencia ante su sufrimiento, tal como se observa en la actualidad. En este sentido, resulta gravitante restituir la *construcción de legalidades internas* capaz de asegurar intercambios basados en la consideración, la ternura y el respeto por la subjetividad propia y ajena.

Tampoco es casual esta avanzada para pervertir el jugar. Se van usurpando sus territorios en pos de producción y rentabilidad. El *viciar* tan adolescente en la virtualidad representa un modo de desasirse de ese tiempo medido en términos de resultados producidos (Ferreira dos santos, 2020). Lo ocioso, lo creativo resulta altamente subversivo, profanador, divergente, produce rupturas y trae viento de libertad. Al exceder lo autoconservativo, el jugar vitaliza, ¿será por eso que tanto se lo intenta domesticar? En cambio, la violencia campea cuando los resguardos amparantes fallan y en tales escenarios resulta más sencillo el socavamiento y el sometimiento de la subjetividad.

“La violencia es producto de dos cosas: por un lado, el resentimiento por las promesas incumplidas y, por el otro, la falta de perspectiva de futuro” (Bleichmar, 2006, p. 35). Si se piensa en las *vulnerabilidades sobrantes* a las que están expuestas las adolescencias actuales (el 50 % de niños y adolescentes argentinos se encuentra por debajo de la línea de la pobreza), ¿qué posibilidades de realización encuentran? ¿Qué sueños y proyectos son posibles desplegar cuando la autoconservación está amenazada? ¿Será que encuentran en los retos y en la violencia modos de conseguir alguna afirmación narcisista ante la pérdida de suministros desde los cuales sostener la *autopreservación del yo* (Bleichmar, 2003)? Así se trate de adolescencias *desrealizadas* o aquellas *hiperconsumidas* (Narodowski, 2016), ambas muestran el rostro del desamparo en cuanto a condiciones adecuadas de realización. Tanta mediatización de las pantallas, va generando una ilusión de otredad holográfica y encuentros vinculares con poca densidad que hacen necesario volver a entretrejer tramas amparantes que garanticen el derecho a subjetivarse.

Bibliografía

Baricco, A. (2019). *The game*. Barcelona. Anagrama.

Bleichmar, S. (1999). “Entre la producción de subjetividad y la constitución del psiquismo”. *Revista del Ateneo Psicoanalítico*, nro. 2. Buenos Aires.

(2003). “La recuperación de la justicia como base del pacto intersubjetivo”, en *Violencia social-violencia escolar: de la puesta de límites a la construcción de legalidades*. Buenos Aires: Noveduc, 2014.

(2004). “Carmen de Patagones: la patología singular en el marco de la violencia social y escolar”, en *Violencia social-violencia escolar: de la puesta de límites a la construcción de legalidades*. Buenos Aires: Noveduc, 2014.

(2006). “Sobre la puesta de la puesta de límites y la construcción de legalidades”, en *Violencia social-violencia escolar: de la puesta de límites a la construcción de legalidades*. Buenos Aires:

Noveduc, 2014.

(2006). "La construcción de legalidades como principio educativo", en *Violencia social-violencia escolar: de la puesta de límites a la construcción de legalidades*. Buenos Aires: Noveduc, 2014.

Byung-Chul Han (2005). *Hiperculturalidad*. Barcelona: Herder.

(2009). *El aroma del tiempo*. Barcelona: Herder.

(2021). *No-cosas*. Barcelona: Taurus.

Ferrari, S. (2008). "Comunidades virtuales lúdicas: jóvenes y videojuegos" en *Ciberculturas juveniles*, M. Urresti (comp). Buenos Aires: La Crujía.

Fernández Mouján, J. (2020). "Riesgo, sobre riesgo, sobre riesgo...", en *Clínica con adolescentes. Problemáticas contemporáneas*, (comp.) Silvina Ferreira dos Santos. Buenos Aires: Entreideas.

Ferreira dos Santos, S. (2017). "A qué juegan los adolescentes en los interminables mundos digitales". En *D. Winnicott. Realidad y experiencia*, comp. Alicia Levín. Buenos Aires, Ediciones Vergara. Primera edición, 2020.

(2020). "Entre lo virtual y lo presencial: problemáticas clínicas con adolescentes hoy", en *Clínica con adolescentes. Problemáticas contemporáneas*, (comp.) Silvina Ferreira dos Santos. Buenos Aires: Entreideas.

(2020). "El tempo en las infancias contemporáneas". Subjetivación y contextos virtuales, en *De vínculos, subjetividades y malestares contemporáneos*, (comp.) Ileana Fischer. Buenos Aires: Entreideas.

(2022). "Travesía adolescente y remodelado identitario en la hiperculturalidad". Ponencia presentada en la Mesa Redonda *Crisis de identidad en la era digital*. España: AACPNA.

Ferreira dos Santos, S; Veloso, V. (2019). "Espejularidad digital y trama identificatoria en adolescentes". Trabajo presentado en *XII Congreso anual y XXXII Symposium: Laberintos Identificatorios: Marcas y Movimientos*. Buenos Aires. AEAPG.

Ferreira dos Santos, S.; Veloso, V.; Farrés, M.E. (2008) "Adolescentes y ambiente tecnológico". Trabajo presentado y publicado en el *III Congreso Argentino de Salud Mental, "Modernidad, tecnologías y síntomas contemporáneos"*. Buenos Aires: AASM.

(2013). "La adolescencia en la era digital", en *Adolescencias, hoy*. Ada Rosmaryn, comp. Buenos Aires: AEAPG.

Freud, S. (1900). "La interpretación de los sueños". O.C., A.E., T V.

(1905). "Tres ensayos de teoría sexual". O.C., A.E., VII.

(1911). "Formulaciones sobre los dos principios del acaecer psíquico". O.C., A.E., T. XII.

(1914). "Introducción del narcisismo. O.C., A.E., T XIV.

(1921). "Psicología de las masas y análisis del yo". O.C., A.E., T XVII.

Lewkowicz, I. (2014). "El Bing Bang y la catástrofe del concepto de catástrofe". Recuperado en

<https://www.aesthethika.org/El-Big-Bang-y-la-catastrofe-del>)

(2018). "Traumas, acontecimientos y catástrofes en la historia". Recuperado en

<https://lobosuelto.com/traumas-acontecimientos-y-catastrofes-en-la-historia-ignacio-lewkowicz/>

Narodowski, M. (2016). "Nuestra lógica posfigurativa". En *Un mundo sin adultos*. Buenos Aires. Editorial Debate.

Pontalis, (2005). *Ese tiempo que no pasa*. Buenos Aires: Topía.

Rodulfo, R. (2009). *Trabajos de la lectura, lecturas de la violencia: lo creativo-lo destructivo en el pensamiento de Winnicott*. Buenos Aires: Paidós.

(2010). "El adolescente y la inconsistencia". Recuperado en

http://www.escuelapsicoanalitica.com/wp-content/uploads/2014/06/AECPNA_04_El-adolescente-y-la-Inconsistencia-de-R.-Rodulfo.pdf

(2012). "Destinos adolescentes", en *En Padres e hijos. En tiempos de retirada de las oposiciones*. Buenos Aires: Paidós.

Tagle, A. (2016). *Del juego a Winnicott*. Buenos Aires: Lugar.

Winnicott, D. (1950-55). "La agresión en relación con el desarrollo emocional", en *Escritos de pediatría y Psicoanálisis*. Barcelona: Laia, 1979.

(1953). "Objetos transicionales y fenómenos transicionales". *Realidad y Juego*. Barcelona. Gedisa.

(1959). "El destino del objeto transicional", en *Exploraciones psicoanalíticas I*. Buenos Aires, Paidós.

(1963). "La capacidad de preocuparse por el otro", en *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador*. Buenos Aires: Paidós.

(1967). "La ubicación de la experiencia cultural", en *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.

(1968). "El uso de un objeto y la relación por medio de identificaciones", en *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.

(1968). Sobre "El uso de un objeto", en *Exploraciones Psicoanalíticas I*. Buenos Aires: Paidós.

(1968). "Conceptos contemporáneos sobre el desarrollo adolescente y las inferencias que de ellos se desprenden en lo que respecta a la educación superior". En *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.

(1970). “Vivir creativamente”, en *El hogar nuestro punto de partida. Ensayos de un psicoanalista*.
Buenos Aires, Paidós.