

# ¿En dónde jugarán l@s niñ@s? Posmodernidad, cultura digital e hipersexualización infantil y adolescente

*Enrique Hernández García Rebollo\**  
*Nadina Perrés Pozo\*\**

## *Resumen*

El presente trabajo aborda un conjunto de prácticas sociales contemporáneas en las que se involucran poblaciones infantiles y adolescentes, las cuales implican actividades sexuales conocidas popularmente como “de riesgo” en múltiples sentidos. Por poner un ejemplo, referente al Área de Salud Pública, son prácticas relacionadas con un alto nivel de embarazos no deseados e infecciones de transmisión sexual. El interés radica en reflexionar sobre las posibles implicaciones de los procesos de subjetivación con cualidades distintas a los de hace algunas décadas y a la producción de nuevas subjetividades en la población infantil y adolescente. Por ello, se plantea la problematización tanto del contexto sociohistórico posmoderno, como sus relaciones con la cultura digital, que la expansión en el uso de internet y las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), traen consigo. Además, se propone una lectura psicoanalítica que permite visibilizar fenómenos de hipersexualización que van más allá de lo que muestran dichas prácticas sexuales en su positividad fenomenológica, a saber: las formas en que todos estos elementos intervienen en los procesos de subjetivación infantil y adolescente coetáneas.

*Palabras clave:* psicoanálisis, posmodernidad, hipersexualización, redes sociales, cultura digital.

\* UAM-Xochimilco. Correo electrónico: [kykoatl@gmail.com]

\*\* UAM-Xochimilco. Correo electrónico: [nadina\_p@hotmail.com]

*Abstract*

In this paper we talk about certain social practices in which participate children and adolescents. In this practices, we suppose, risk sexual activities are carried out. To give an example, referring to the Public Health Area, are practices related to a high level of unwanted pregnancies and sexually transmitted infections. We don't focus in this particular quality, even we think is very worrying. Our approach attends to two different dimensions of the phenomenon. On the one hand, we try to describe the historical period called postmodernity, in which we are living; on the other hand, we talk about the digital culture that not only facilitates the access to the Internet and the use of social networks sites, but normalizes certain social practices in general via the uses of Information and Communication Technologies. In addition, we suggest to approach to these kind of phenomenon with the psychoanalytical theory, which allows to identify psychodynamic realities such as the hypersexualization. More than just describe these social practices in its mere phenomenology, in the positive sphere, our goal is to problematize deeper and show the way in which the historical context, postmodernity, and digital culture and Internet use are affecting in the ways subjectivation processes of kids and teens are being radically modified nowadays.

*Keywords:* psychoanalysis, postmodernity, hypersexualization, social networks, digital culture.

El objetivo del presente trabajo es exponer las nuevas formas de subjetivación hipersexualizada. Para ello, partiremos de algunas nociones básicas sobre posmodernidad, a partir de las cuales se plantea el problema contemporáneo sobre las prácticas y los ejercicios de la sexualidad en algunos sectores de la población infantil y adolescente que se manifiestan en las redes sociales digitales. Una de las definiciones “clásicas” para referirse conceptualmente a la etapa histórica denominada *posmodernidad*, la expone el filósofo francés François Lyotard en *La condición posmoderna*: el ocaso de las metanarrativas.

La función de las comillas que enmarcan al adjetivo “clásicas” es mostrar la volatilidad semántica del vocabulario con el que hoy en día intentamos comprender y compartir la realidad.

Una palabra, un concepto o la idea de algo “clásico” en nuestros tiempos —también denominados *hipermodernos* (Lipovetsky-Charles, 2014), *sobremodernos* (Augé, 2009) o en la conceptualización de Habermas (2008) una *modernidad tardía*— se ha visto radicalmente modificado dentro del paradigma que hemos elegido para pensar la época en la que vivimos: la posmodernidad. Aunada a esta conceptualización en la que un nodo fundamental consiste en un análisis cronológico que segmenta las etapas de la Historia, con una perspectiva en donde el desarrollo es un objeto de la crítica pero, también, un referente intrínseco del abordaje mismo, encontramos un conjunto de prácticas sociales que se manifiestan en una multiplicidad de formas socioculturales, las cuales van del cine a la música, pasando por la literatura, la creación y el consumo de memes, por ejemplo. Asimismo, como parte de una cultura digital emergente (Prensky, 2010; Piscitelli, 1995) enmarcada en la condición sociohistórica posmoderna, surgen prácticas sociales que implican actividades sexuales de riesgo. Si con el concepto de posmodernidad se pueden vislumbrar aspectos sociohistóricos importantes para guiarnos en el mundo contemporáneo, con el *posmodernismo* aparece el universo de la estética de diversas formas socioculturales contemporáneas. De acuerdo con Vásquez: “El posmodernismo defiende la diversidad de discursos, al considerar a los metarrelatos universales como el capitalismo y el marxismo, regímenes totalizadores y opresivos, que imponen formas de pensamiento sin considerar las diferencias étnicas, sexuales y políticas” (2011:7).

En la actualidad, para comprender la posmodernidad uno de los puntos de inflexión es, sin duda alguna, el nacimiento, desarrollo y posicionamiento de internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como esferas de realidad no sólo tecnológicas, sino, sobre todo, socioculturales.

Es importante enfatizar que hoy en día se difunde una gran cantidad de contenidos que mediante internet y las diferentes TIC, llegan

cada vez a más consumidores. Entre estos últimos están los niños y adolescentes, que tienen mucho tiempo libre para gozar y divertirse con múltiples contenidos, juegos y plataformas digitales. La extraordinaria consolidación de las llamadas “industrias culturales” (Adorno y Horkheimer, 1998), bastante asentada con la popularización de los medios masivos de comunicación del siglo xx, como la radio, la televisión y el cine, sufre una especie de mutación que les otorga más fortaleza con la extensión y popularización de internet. Los empresarios propietarios de medios de comunicación, así como sectores políticos correlacionados, recurren a las nuevas plataformas para vender más “diversión” mediante la diversificación de contenidos debido a la libertad de expresión que éstas proporcionan.

La libertad de expresión se ha convertido en una especie de bandera del capitalismo contemporáneo para legitimar la apertura de más sectores de mercado, nichos de población y la oferta y consolidación de productos varios. Se puede deducir que detrás de este tipo de acciones se esconde la legitimación y normalización de más consumo, que se traduce en más eficacia en el circuito del sistema económico denominado capitalista. En este contexto posmoderno, el capitalismo se ha nutrido de elementos tecnológicos para seguir alimentándose y ha creado un horizonte en el que incluso algunos autores comienzan a plantear la emergencia de un ente inédito y posterior al *homo sapiens*: lo posthumano. Rossi Braidotti, de origen italiano y con un posicionamiento muy crítico con el tipo de sistema económico global contemporáneo, plantea que el capitalismo en nuestros días es biopolítico porque apunta a controlar todas las formas de vida. Ha evolucionado, afirma la autora, en una especie de biopiratería: “Biopolítica y necropolítica colaboran para relocalizar la subjetividad encarnada en un continuum posthumano, hecho que nos exhorta a elaborar un nuevo código ético” (Braidotti, 2004:170).

Respecto a las formas de subjetivación actuales, Braidotti realiza un profundo recorrido sociohistórico y filosófico de las nociones que han cambiado la conceptualización del sujeto a lo largo del tiempo, construyendo así un nuevo modelo para pensar desde lo que ella

llama *posthumano*, que responde a una integración social del posicionamiento del sujeto frente a su medio. Su postura se nutre de algunas ramas del feminismo más actual, así como movimientos ecologistas y anarquistas radicales. Braidotti (2004) señala también que la invasión tecnológica y la manipulación han provocado la deshumanización en nombre de una despiadada eficacia mercantil. En este contexto sociocultural, el sujeto queda posicionado como un simple engranaje maquinal de producción y eficiencia, sus estándares de producción y consumo serán los que le den la cualidad de visibilidad en la sociedad. En este contexto hipertecnologizado y priorizando el aspecto destructivo de las sociedades globales actuales, el sujeto quedaría sometido a una especie de objeto capitalizado mercantilmente de acuerdo con el valor que contiene como portador de información.

Uno de los fenómenos que observamos en este mundo cada vez más digitalizado y conectado es la gran oferta que hoy en día parece tocar múltiples nichos de la sociedad, marcando así nuevas formas de subjetividad que se configuran desde una lógica muy particular. Justamente en este contexto observamos que en la emergencia de una *cultura digital*, la diversión, el consumo y el hedonismo son elementos centrales en la constitución de subjetividades en nuestros días.

Respecto al concepto “cultura digital”, Alejandro Piscitelli (1995) en *Ciberculturas 2.0: en la era de las máquinas inteligentes*, describe un conjunto de cambios en las prácticas sociales vinculadas con la aparición de internet, el cual implica desde afectaciones en el orden de los discursos epistemológicos, hasta posibles impactos en los esquemas cognitivos con los que pensamos actualmente y que se estarían modificando en un entorno digital. Por otra parte, relacionado con la población infantil y adolescente, Marc Prensky (2010), en un trabajo que se popularizó rápidamente, “Nativos e inmigrantes digitales”, se enfoca en la esfera del aprendizaje, directamente vinculada con las tecnologías digitales. En su tipología señala que los nativos son los que han nacido y crecido con la influencia de internet y las TIC; los inmigrantes son aquellas personas que hoy en día están “migrando” hacia lo digital porque no lo vivieron de niños. Algunos rasgos de estos nativos digitales son: atienden a múltiples tareas al mismo tiempo

(*multi-task*); aprenden más mediante imágenes que con textos escritos; prefieren actividades lúdicas que rígidamente organizadas; disfrutan más el trabajo en equipo y “en red” que las formas individualizadas de trabajar, etcétera. Más allá de que algunos de estos puntos puedan ser cuestionados o aplaudidos, es necesario señalar que una cultura digital como la emergente en los últimos años implica cambios importantes en los procesos de subjetivación de niños y adolescentes. Ahora bien, un rasgo que Prensky no señala, pero de acuerdo con otros autores como Bauman (2007), es la importancia que tiene el consumo en esta cultura digital inserta en la posmodernidad.

En este sentido, es importante añadir la incorporación de lógicas mercantilistas, que se vinculan con el uso de los cuerpos y la presentación de las personas en los modelos de comunicación de la cultura digital contemporánea, los cuales impactan en algunas prácticas de sexualidad, mediante el uso de dispositivos digitales, como lo es el *sexting*. Éste consiste en la distribución de mensajes escritos y fotografías con contenido sexual que los usuarios realizan de sí mismos para mantener una comunicación visual con sus interlocutores. En este trabajo, realizamos un breve ejercicio de observación etnográfica en algunas redes sociales digitales, para brindar más adelante una lectura psicoanalítica a estos observables empíricos. Una de las propuestas de interpretación consiste en preguntarse si el uso de las TIC podría generar singulares modos de relación mediante el intercambio de fotografías de objetos sexuales parciales que facilitan la producción de fantasías y formas de comercio sexual por medio de dinámicas cualitativamente más cercanas al registro de lo imaginario.<sup>1</sup> El uso y la explotación de las imágenes del propio cuerpo, que en ocasiones se exhiben en redes sociales digitales en busca de popularidad, incentivan a nivel psicodinámico e inconsciente lógicas que responden a un tipo de funcionamiento psíquico vinculado más bien con esferas del narcisismo y del Ideal del Yo, por ejemplo. Sin embargo, este

<sup>1</sup> Nos referimos al imaginario en términos lacanianos, es decir, a formas más primarias tanto de significación psicológica como de vinculación subjetiva. En la perspectiva laciana, transitar de las lógicas de lo imaginario a aquellas de lo simbólico implica cierto grado de madurez psíquica mayor en términos evolutivos.

tipo de prácticas sociales, se inscriben a su vez en regímenes sociales que involucran lo jurídico, lo político y lo económico. Cuando Foucault (1990) visibiliza algunas prácticas sociales de siglos pasados y las vincula con ejercicios de poder, conceptualiza lo que él denomina “tecnologías del yo”:

Desde el siglo XVIII hasta el presente, las técnicas de verbalización han sido reinsertadas en un contexto diferente por las llamadas ciencias humanas para ser utilizadas sin que haya renuncia al yo, pero para constituir positivamente un nuevo yo. Utilizar estas técnicas sin renunciar a sí mismo supone un cambio decisivo (Foucault: 1990:94).

En la posmodernidad se plantean otras formas de lazo social que se establecen por medio de las TIC, pero pueden involucrar procesos cualitativamente distintos, como sostener al mismo tiempo el vínculo del cuerpo real y del cuerpo imaginario, en un sentido lacaniano. A su vez, estos procesos, que involucran tanto la subjetividad como varios acontecimientos sociales, se ven radicalmente intervenidos *mediante* medios de comunicación como también lo son las TIC.<sup>2</sup>

Ahora bien, en la actualidad, los niños y adolescentes participan en prácticas sexuales que se presentan bajo la estructura de un juego, y cuyos modos de encuentro surgen en las redes sociales digitales, en Internet. En contraste con algunos otros ejemplos,<sup>3</sup> en donde la “sexualidad” está, por decir de un modo, “en negativo”, en las fiestas la sexualidad aparece con nuevas configuraciones. Así, la dimensión

<sup>2</sup> Las cursivas, responden simplemente a intentar resaltar algunas cualidades que, por ser tan “evidentes”, algunas veces por ello mismo se encuentran encubiertas, a saber: que los medios “mediatizan” la realidad. Fungen así como filtros para los estímulos, visibilizan ciertos campos mientras que ocultan otros, estimulan (*hiperestimulan* también) ciertas dimensiones dejando atrás otras, etcétera.

<sup>3</sup> Un buen ejemplo es el de los videojuegos que, a diferencia de un contacto cuerpo a cuerpo directo y “real” como el que se produce en una fiesta, involucra aspectos de descarga motriz vinculados con representaciones mentales de los otros (objetos, en términos psicoanalíticos), así como una libidinización del yo en donde las pulsiones sexuales no se descargan directamente sobre otro cuerpo y, en este sentido, quedan “negativizadas” y vinculadas más bien con procesos del registro de lo imaginario, tal como Lacan lo desarrolló.

de la sexualidad se manifiesta *hiperpositivizada*, es decir, se muestra y se demuestra mediante una literalidad que nos confronta de lleno con nuestra propia cultura “de adultos”, esto es, de inmigrantes digitales, como veremos más adelante. Al respecto, es necesario aclarar que nuestras ideas no pretenden instaurarse como juicios de valor, en un sentido moralista, sino más bien leer estos fenómenos a partir de algunos conceptos que implican una propuesta central: la existencia del inconsciente y los modos en que emerge desde las nuevas prácticas sociales asociadas al encuentro sexual en una población específica.

De manera implícita, se entiende que en la esfera de las reuniones festivas —de las cuales hablaremos más adelante—, lo sexual no sólo está “en positivo” claramente, sino, hasta cierto punto, *hiperpositivizado*. Todo este escenario, en términos tanto psicodinámicos como socioculturales, da mucho en qué pensar. He ahí que identificamos en nuestras sociedades posmodernas, dentro de una cultura digital que ya se ha normalizado, fenómenos de hipersexualización infantil y adolescente —como se ejemplificará más adelante—.

Para contextualizar, en psicoanálisis el periodo de la adolescencia está marcado por algunas de las preguntas reeditadas de la infancia con respecto a poseer un cuerpo normado pero lleno de pulsiones sexuales desde donde las angustias subjetivas se escenifican con las preguntas de pertenencia identitaria propias de este periodo de vida. Es decir, el adolescente busca reconocerse en sus pares, desea pertenecer a un grupo, reconfigura sus esquemas cognitivos con lo que el orden de la cultura le facilita en el sentido de los objetos, prácticas y creencias, entre otras relaciones, que lo circundan en su mundo. ¿Y qué es lo que los adolescentes encuentran en nuestras sociedades posmodernas, *inmersos*<sup>4</sup> en una cultura digital como la ya mencionada? Consideramos que encuentran una especie de “sobre-oferta”,

<sup>4</sup> Las cursivas responden a un tema relacionado con la cultura digital, cuyo planteamiento consiste en que estos entornos digitales (pantallas, redes digitales, plataformas, videojuegos, etcétera) producen una percepción psicológica de “inmersión”. Luego, entonces, lo que nos “circunda” está poblado de objetos digitales, realidad virtual, Avatares y otros fantasmas digitales.

por decirlo de un modo muy simplificado, de actividades, juegos y objetos que se presentan de formas atractivas, mediante una envoltura lúdica que proporciona elementos para satisfacer sus demandas, curiosidades y deseos. En este punto se plantea una discusión sobre qué tipo de subjetividad emerge en un contexto sociocultural como el que se ha presentado delineando como marco histórico para comprender algunas de las prácticas de los adolescentes. Al respecto, Foucault y otros autores han abordado este tema desde diversas perspectivas; en la actualidad, es un tema polémico en el discurso de las ciencias sociales en el que se cuestiona la existencia de fenómenos sociales relacionados con lo que Foucault (1998) denominó “la sociedad disciplinaria”, e incluso se observan modificaciones en muchos de sus postulados debido a los cambios políticos, económicos y psicológicos que implica la posmodernidad, donde entran elementos como la cultura digital infantil y adolescente, que aquí hemos descrito muy brevemente.

Ahora bien, en cuanto a los procesos de subjetivación del sujeto a lo largo de la historia en Occidente, Foucault señala:

En la tradición filosófica dominada por el estoicismo, askesis no significa renuncia, sino consideración progresiva del yo, o dominio sobre sí mismo, obtenido no a través de la renuncia a la realidad sino a través de la adquisición y de la asimilación de la verdad. [...] ¿Cuáles son las principales características de la askesis? Incluyen ejercicios en los cuales el sujeto se pone a sí mismo en una situación en la que puede verificar si es capaz de afrontar acontecimientos y utilizar los discursos de los que dispone (Foucault, 1990:73-74).

Por otra parte, Lipovetsky (1986) propone que en la actualidad vivimos un régimen social que promueve más el hedonismo, el placer y la superficialidad, que cualidades relacionadas con la disciplina. En sus palabras la subjetividad se define en un régimen de “vida a la carta”.

Como ya se mencionó, plataformas como *Facebook* y *Twitter* son usadas para promocionar espacios de encuentro con pares, bajo invi-

taciones dirigidas a todo público (no importa el estrato social, raza, edad, etcétera), en las que se ven involucradas con mayor frecuencia poblaciones infantiles y adolescentes. A continuación presentaremos tres modalidades diferentes de encuentro en las redes sociales para un particular ejercicio de la sexualidad: las Fiestas semáforo, las Fiestas arcoíris y las Fiestas candy. Al respecto, no se ha encontrado bibliografía para argumentar de manera teórica este fenómeno; en cambio, se puede emprender una etnografía virtual para acceder a estas prácticas sociales que refieren a un fenómeno contemporáneo que, como veremos más adelante, coincide con la lógica capitalista que representa el modo de vínculo del sujeto con sus pares y consigo mismo, mediado por las exigencias sociales que entretejen los procesos de subjetivación de nuestra época. En este escenario, la lógica del consumo, el hedonismo y la mercantilización son elementos que imperan en estas formas de interacción. En éstas vemos reflejadas muchas esferas de realidad que hemos venido analizando: el contexto histórico posmoderno, una cultura digital que se expande cada vez más, así como ciertas configuraciones subjetivas en las cuales cobra importancia la hipersexualización infantil y adolescente, mediante la búsqueda de placer inmediato.

### **Fiestas semáforo. El color como índice de la pulsión**

De acuerdo con la investigación realizada en los sitios de internet, las Fiestas semáforo inician en Colombia, y luego se reproducen en Perú, Argentina, Puerto Rico y México. Para esta celebración se realiza una convocatoria por medio de las redes sociales *Facebook* y *Twitter*, donde se proporciona la fecha del evento y el lugar, que pueda albergar a miles de asistentes. Aunque la convocatoria es abierta, se espera que asistan jóvenes entre 11 y 17 años. En algunos lugares, se cobra el ingreso (cover), o bien se vende al interior todo tipo de alcohol y drogas. Para ingresar a estas fiestas existe un código por colores que pueden ser llevados en la ropa o mediante pulseras que se entregan a la entrada del sitio. Esta modalidad por colores configura un modo de actuar frente a

sus pares adolescentes. En general, se ocupan tres colores: rojo, amarillo y verde. El color rojo lo portan las personas que quieren asistir a la fiesta pero no pretenden tener ningún tipo de encuentro con otra persona, por lo que estarían “prohibidas” para el resto de los asistentes; no obstante, pueden participar activamente mediante la mirada e incluso el registro videográfico de lo que ahí se va manifestando.



El color amarillo comunica a los asistentes que quienes lo portan están dudosos sobre la posibilidad de tener un encuentro sexual en el sitio, con lo cual, no están cerrados a que algo surja, pero se dan el derecho de elegir si quieren o no participar. El color verde corresponde a quienes desean vivir una experiencia sin límites y ponerse a disposición de cualquier tipo de encuentro sexual que surja al interior, sin poner objeciones en ningún momento. En las convocatorias a estas reuniones se aclara que si se elige el color verde “vas con todo”, “no te importa nada”, “pasarás la noche de tu vida”. En algunos casos se agrega el color negro, que es utilizado por los más osados que están dispuestos a vivir diversos tipos de encuentro sexual, ingerir cualquier tipo de bebida alcohólica o droga y, así, intensificar sus sentidos con una experiencia sexual que se oferta como más divertida y deseable. En algunos casos se permite llevar muda de ropa por si los asistentes cambian de opinión durante la fiesta o, bien, pueden intercambiar pulseras con sus pares. Asimismo, en las convocatorias se sugiere a los asistentes que su actitud corresponda con el color

de su ropa: “No querrás vestirme de verde y tener una cara de pocos amigos”.

Con base en lo anterior, cabe preguntarse ¿estamos ante un síntoma que muestra un cambio de régimen sociohistórico, el cual conlleva mutaciones en las formas de pensar y usar el cuerpo, los placeres y la conformación de un “sí mismo”, es decir, ante nuevos tipos de subjetividad adolescente e infantil? Sin entrar en una amplia discusión sobre las diferencias entre los términos “cambio”, “mutación” y “tipos” es evidente que se observan signos de procesos de subjetivación que no existían hace algunos años, los cuales se producen gracias a la aparición de redes sociales en internet.

Al pensar los cuerpos y sus procesos de subjetivación se incorporan otros procesos sociohistóricos de índole político y económico. En la actualidad, las técnicas del yo no se configuran por el lado del ascetismo sino que responden a un moldeamiento que apunta en otras direcciones. Al respecto, Turner aborda el cuerpo y sus significados en las sociedades occidentales contemporáneas y señala que: “El régimen de los cuerpos no está ya más fundado en un principio de restricción ascética, sino en el cálculo hedonista y la amplificación del deseo. El ascetismo ha sido transformado en prácticas que promueven al cuerpo en aras del sensualismo comercial” (Turner 1989:299-300).

Es importante mencionar que si bien el régimen disciplinario no ha desaparecido por completo y tampoco ha sido sustituido totalmente por el régimen que menciona Turner (1989), una característica del actual mercado capitalista es que ha podido amalgamar prácticas diversas y contrastantes mediante herramientas publicitarias y mercadológicas muy sofisticadas. Además, hay un conjunto de síntomas que indican, cuasi literalmente, una incipiente emergencia de tipos de subjetividad y procesos de subjetivación inéditos. Por ejemplo, en estas reuniones que se han descrito, la mayoría de los asistentes son menores de edad, por lo que los organizadores mencionan estrategias para ingerir bebidas alcohólicas sin tener aliento alcohólico, esto con el fin de que sus padres no se den cuenta de lo que consumieron. Una de estas estrategias es la llamada *slimming*, que

consiste en ingerir bebidas alcohólicas por la piel, los ojos, la vagina y el ano; de hecho, el efecto del consumo de alcohol es mucho más eficaz de esta manera.

En estas reuniones convocadas por medio de las redes sociales, la manera de inducir prácticas sexuales consiste en realizar fiestas temáticas de acuerdo con la temporada. Por ejemplo, en verano, los asistentes deben entrar con traje de baño o verter espuma sobre sus cuerpos. Como se observa, el cuerpo es el verdadero protagonista de estas celebraciones, por lo que se ponen al alcance diversas formas de manipularlo, como el *body paint* o la realización de tatuajes. El cuerpo debe quedar marcado ya sea ingiriendo alcohol o drogas, teniendo sexo, usando agujas, espuma, pintura, o con golpes (suelen suscitarse peleas). Cuando Foucault (1998) analiza los usos del cuerpo se refiere a fenómenos relacionados con “lo disciplinario”, como los regímenes jurídicos en la esfera laboral, o bien algunas prácticas médicas emanadas del discurso del saber de la medicina; no obstante, resulta interesante que este tipo de lógicas aparezcan hoy en día en una actividad lúdica, como lo es una fiesta. En este sentido, Foucault percibe al cuerpo como máquina en ciertos contextos: “... un cuerpo social empleando mecanismos de “normalización” que toman por objeto al cuerpo humano viéndolo desde la perspectiva de máquina, produciendo un cuerpo útil y dócil y en el cual se ejerce controles precisos” (Foucault, 1998:37).

En este caso, el tipo de “cuerpo-máquina” que observamos en las sociedades posmodernas, inserto en una cultura digital en la que los infantes y adolescentes se desenvuelven, es un tipo de cuerpo que, además de “máquina”, aparece claramente sexualizado. Si Foucault empieza sus análisis de la sociedad disciplinaria realizando una genealogía de la prisión, nosotros consideramos un “espacio”, el cual tiene sus antípodas en la cárcel, en donde los sujetos están privados de sus libertades jurídicas. En este sentido, en las fiestas descritas, uno de los valores que se celebran es la libertad; asimismo, la invitación a realizar prácticas sexuales de manera abierta y, además, inmediata, deja poco lugar al espacio psíquico de las fantasías, es decir, el ejercicio de la sexualidad no sólo aparece “en positivo”, sino incluso

*hiperpositivizado*. De acuerdo con lo anterior, surgen las siguientes preguntas: ¿qué tipos de procesos psicodinámicos están involucrados?, ¿cómo influye o facilita el orden de la cultura digital a que se piensen a sí mismos los infantes y adolescentes que asisten a estas fiestas?, ¿cómo se configuran las subjetividades en niños y adolescentes bajo este fenómeno de hipersexualización? No pretendemos en este trabajo responder totalmente a estas preguntas, más bien brindamos un panorama que permita pensar en estos fenómenos recientes y con una visión actual.

### **Fiestas candy. El endulzamiento publicitario de lo imaginario**

La convocatoria para asistir a estas fiestas se realiza mediante redes sociales digitales, incluso pueden obtenerse panfletos que se reparten a la salida de las escuelas primarias y secundarias; están dirigidos principalmente a púberes y adolescentes. Las Fiestas candy representan una nueva modalidad de las Fiestas semáforo, pero con la característica principal de que en éstas el sexo es obligatorio. Para ello realizan un juego llamado “ruleta sexual”. La regla de este juego establece tener sexo rápido sin protección. El perdedor será aquel concursante que eyacule primero.

Como se puede observar en la imagen publicitaria, los actos sexuales que implican *inmediatez somática* sin reflexión psicológica, ni demora pulsional para la satisfacción sexual son presentados como actividades lúdicas; además, se anudan de formas plásticas meramente metonímicas al símbolo de Cupido, tradicionalmente vinculado con el amor, que aquí queda más fijado a la esfera sexual por todo el contexto discursivo que lo enmarca. En términos psicoanalíticos, específicamente desde la perspectiva lacaniana, tanto el tipo de vínculo así como la imagen publicitaria corresponden a lógicas de funcionamiento del registro imaginario. En este sentido, las dinámicas relacionadas con la metonimia, por ejemplo la contigüidad inmediata de algunos significados e imágenes de carácter inmediato predominan sobre la elaboración simbólica, que requiere de cualidades

como la dilación, la reflexión y la tolerancia a la frustración, aspectos importantes en la configuración de una personalidad que incorpora la dimensión temporal.<sup>5</sup>



En estas fiestas llenas de “juegos”, las convocatorias suelen estar plagadas de frases como “aquí seguro encuentras pareja”. Una promesa que puede sonar muy interesante para los jóvenes que algunas veces se encuentran inhibidos en sus relaciones interpersonales, de esta manera garantizan una o varias experiencias sexuales. Las prácticas sexuales en estos eventos masivos se ven estimuladas por medio de alcohol, drogas, inscripciones en el cuerpo y, por supuesto, música. El reggaetón es el género musical más socorrido, debido a que los movimientos para bailarlo se asemejan a la actividad sexual. Este tipo de baile también configura un estilo llamado *twerking*, que viene de *twist* y *jerk*, muy similar al famoso *perreo*, que promueve un baile provocativamente sexual. Este estilo pertenece a la cultura *hip hop* desde la década de 1990. Ahora bien, además de los movimientos de baile es interesante analizar las letras de dichas canciones, esto lo haremos más adelante.

<sup>5</sup> La dimensión temporal a la que nos referimos da cuenta de una salida exitosa del complejo de Edipo en términos de la instauración de la ley y la construcción de un futuro singular para el sujeto.

Foucault (1990) propone cuatro formas de las “tecnologías del yo”, que se refieren a la apropiación de símbolos que representan un modo de conocimiento de sí. Como ya se mencionó anteriormente, los símbolos representados por la música, las letras de canciones, las prácticas sexuales y el uso y abuso de drogas, representan un modo de ejercicio del poder sobre el cuerpo propio para conseguir la transformación de sí mismo y responder al mandato social contemporáneo. Es decir, que algunos fenómenos observados en este tipo de fiestas, son presentados como juegos mediante una publicidad que interpela a la concreción del acto sexual en sí mismo, y el uso de los cuerpos de forma similar implica lógicas muy particulares y meramente operatorias (sin el registro simbólico que permite la metáfora), lo cual nos habla de una serie de componentes que estarían interviniendo de lleno en procesos de subjetivación actuales. La tipología de Foucault plantea:

1) tecnologías de producción, que nos permiten producir, transformar o manipular cosas; 2) tecnologías de sistemas de signos, que nos permiten utilizar signos, sentidos, símbolos o significaciones; 3) tecnologías de poder, que determinan la conducta de los individuos, los someten a cierto tipo de fines o de dominación, y consisten en una objetivación del sujeto; 4) tecnologías del yo, que permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia o con la ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta, o cualquier forma de ser, obteniendo así una transformación de sí mismos con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o Inmortalidad (Foucault, 1990:48).

Si bien Foucault aplicó estas ideas a discursos del saber y prácticas del ejercicio del poder relacionados con regímenes epistémicos (la medicina, el derecho, la economía, etcétera), así como sociohistóricos (el capitalismo como modo económico y el liberalismo por el lado de la ideología política, etcétera), hoy en día este tipo de ejercicios del poder y los discursos del saber aparecen en las redes sociales digitales.

Ahora bien, la palabra *Candy*, que le da nombre a esta fiesta, tiene diferentes orígenes en las representaciones imaginarias sociales. Uno

de ellos refiere a un dibujo animado japonés, traducido en Argentina, que se transmitió en la década de 1980, cuya historia trataba sobre las acciones y angustias de una adolescente enamoradiza. Por otro lado, está el referente musical asociado al grupo Plan B como representante primordial de este género musical. La letra del coro de la canción que lleva el mismo nombre de las fiestas dice: “Le gusta a lo *kirking nasty* y aunque sea *fancy*, se pone *cranky* si lo hago *romantic*, le gusta el sexo en exceso y en el proceso me pide un beso”.

El uso de frases y palabras mezcladas en dos idiomas corresponde a una población particular que coincide con las formas de expresión en países latinoamericanos. La palabra *kirking* refiere a “volverse loca”; la palabra *nasty* se puede traducir como “repugnante, indecente o sucio”, la palabra *fancy* refiere a “fantasía”, y *cranky* se traduce como “irritable o con enfado”. La interpretación de la letra citada sería: “Le gusta volverse loca e indecente, aunque sea una fantasía. Se pone irritable si lo hago romántico”. Del mismo autor se encuentra una canción que contiene la palabra *bellaqueo*, esta palabra se refiere a la disposición absoluta de relaciones sexuales con lujuria. Otro ejemplo es la canción del cantante Don Omar, llamada “Suelta como gabete”. *Gabete* es una palabra que hace alusión al acceso total sobre el cuerpo del otro e implica estar dispuesto a todo; su uso se ha expandido primero en Puerto Rico después a otros países debido a la popularidad de este tipo de canciones. Así pues, como ya se mencionó, en las Fiestas candy se incita a una sexualidad abierta sin inhibiciones mediante el consumo de alcohol, drogas, inscripciones en el cuerpo, música con referencias a movimientos sexuales y letras de canciones que incitan al encuentro sexual inmediato y son dirigidas a adolescentes dispuestos a vivir aventuras sexuales.

### **Fiestas arcoíris. El discurso de la publicidad: colores, imágenes, emociones**

Las Fiestas arcoíris, como las Candy, son convocadas por medio de redes sociales digitales y panfletos impresos repartidos en las escue-

las, pero están dirigidas específicamente a púberes (entre 10 y 13 años de edad). Las reglas para este tipo de encuentros masivos son diferentes. Las chicas deben pintarse la boca con diferentes colores llamativos y realizar sexo oral indiscriminadamente a los adolescentes varones. El ganador de este juego será aquel que tenga más colores en el pene. En este tipo de fiestas, lo que se promueve es una sexualidad al servicio del placer del hombre; así, las chicas son el objeto mediante el cual ellos obtienen placer y la finalidad del juego se mide de acuerdo con la cantidad de colores que hayan obtenido en su pene. La siguiente imagen forma parte de una de las convocatorias a estos eventos que representan un fenómeno social contemporáneo que inscribe un modo de ejercicio de la sexualidad donde el cuerpo es objeto de consumo y cuyo fin último es el placer sin inhibiciones. La boca, como objeto parcial en términos psicoanalíticos, representa una construcción imaginaria específica que se refiere a estos ejercicios de la sexualidad, es decir, se inscribe así en un nuevo sistema de símbolos que alude a un código específico de interacción y comunicación social.

De acuerdo con la investigación realizada, aún no se ha identificado el origen de estas prácticas. Sin embargo, encontramos que en 2004, en un capítulo de la serie *Huff*, “Lipstick on your panties”, ya se hace referencia a este tipo de fiestas. Con estos escasos elementos, puede pensarse que es una práctica que lleva realizándose por lo menos 14 años entre púberes y adolescentes.



Nuestra lectura es que las fiestas Semáforo, Candy y Arcoíris se asemejan a las formas de visibilidad de la época contemporánea, que a su vez encuentran resonancia en la libertad de filmar o fotografiar las prácticas que ahí se realizan, para ser distribuidas después en internet, por lo tanto, los asistentes no sólo obtienen una experiencia sexual “alocada”, sino que producen un registro visual que posteriormente se puede distribuir indiscriminadamente. La lógica contemporánea sobre las formas de mercantilizar productos e ideas se reproduce aquí en el ámbito de prácticas sociales que involucran sexo, en tanto sus modos de visibilidad, que son facilitadas y promovidas por las TIC, configuran una manera particular de habitar y experimentar al cuerpo en tanto que haya pasado por la mirada del otro. La publicidad en las redes digitales, mediante imágenes y textos con lógicas mercantiles y publicitarias, incentiva procesos de subjetivación que, vistas desde una lectura lacaniana, pueden traer consigo un conjunto de lógicas de funcionamiento relacionados con el registro de lo imaginario. Procesos psicodinámicos como la búsqueda de un Ideal del Yo inalcanzable, habitado por la búsqueda de popularidad en particular en las redes sociales digitales, aunados a dinámicas en donde aspectos narcisistas de la personalidad son alimentados por imágenes y textos que incentivan la satisfacción inmediata de pulsiones sexuales, son producidos, consumidos y viralizados por internet. Una especie de hipersexualización que, además, encuentra un eco magnificado en las formas mediatizadas de un régimen social que también ha sido pensado, como una sociedad del espectáculo (Guy Debord, 2005).

Resulta importante retomar un tema colateral que se produce en estos escenarios: el consumo. Tanto la esfera de la visibilidad así como el acto del consumo se han vuelto dos dimensiones indispensables para la existencia misma de lo social. En palabras de Bauman: “El propósito crucial y decisivo del consumo en una sociedad de consumidores [...] no es satisfacer necesidades, deseos o apetitos, sino en convertir y reconvertir al consumidor en producto, elevar el estatus de los consumidores al de bienes de cambio vendibles” (Bauman, 2007:83).

En la actualidad, las formas en que el capitalismo se ha servido de la publicidad para incentivar una cultura del espectáculo (el *show*) ha generado fenómenos como la explotación mercantilista de las imágenes sexualizadas. Hace un par de décadas se impuso el tema de la llamada “publicidad subliminal”, creando una gran controversia acerca de los límites y posibilidades de dicha herramienta. Causó una verdadera polémica tanto en sectores académicos como en los medios de comunicación masiva el hecho de que, mediante imágenes sexuales encubiertas, se pudiera lograr que las personas aumentaran el consumo de determinados productos: de hecho, uno de los personajes más importantes en el mundo de este tipo de publicidad, Ernest Dichter, siempre proclamó el uso de las ideas freudianas para “excitar” el interés de los consumidores. Dichter amasó una fortuna financiera usando ideas del psicoanálisis en sus estrategias de *marketing* y es considerado el padre de la “investigación motivacional” (Lawrence, 1991). La dimensión del consumo, aunada a la publicidad que promueve el uso de los cuerpos mediante las redes sociales digitales, muestra un escenario donde los universos del juego y de la fiesta son presentados por medio de un discurso que prácticamente está vendiendo sexo, amor y diversión en un mismo servicio: una reunión festiva temática. De acuerdo con el enfoque ciberetnográfico del presente trabajo, el cuerpo de infantes y adolescentes aparece de formas hipersexualizadas, quedando también normalizadas en el contexto de una cultura digital donde el hedonismo es un eje central. En un contexto social posmoderno, el trinomio cuerpo-placer-consumo aparece de múltiples y metonímicas formas; de hecho, estos elementos frecuentemente se relacionan con el tema de la juventud. Al respecto, Featherstone (citado por Turner) señala:

Dentro de la cultura del consumidor el cuerpo es proclamado como un vehículo del placer: es deseable y deseoso, y cuanto más se aproxima el cuerpo real a las imágenes idealizadas de juventud, salud, belleza, más alto es su valor de cambio” (Featherstone, citado por Turner, 1989:213).

Así pues, observamos diferentes vías para pensar la sexualidad promovidas en las redes sociales digitales. Por un lado, la práctica del *sexting* se refiere a la posibilidad de visualizar el cuerpo sexuado del otro en imágenes o videos que circulan mediante mensajes electrónicos y donde los interlocutores comparten esta vía de comunicación consolidando un modo de acceso al placer por medio de lógicas puramente imaginarias. Por otro, las fiestas Semáforo, Candy y Arcoíris recuerdan a las orgías dionisiacas de los antiguos griegos y romanos, donde el mandato era gozar del cuerpo propio, haciendo uso del cuerpo ajeno como objeto de satisfacción orgánica pura. Si pensamos que el cuerpo es un lienzo en blanco donde se inscribe la realidad social, una manera de micropoder (Foucault, 1990), entonces el cuerpo no sólo representa prácticas individuales, sino también es el resultado de un discurso capitalista que configura un modo de apropiación particular sobre los modelos de articulación entre el deseo, el placer, el goce y el mandato de consumo tan característico de la época contemporánea: la posmodernidad. Nos ha parecido interesante tomar aspectos psicoanalíticos para entender estas prácticas en las cuales los cuerpos aparecen como hipersexualizados, pero sabemos que hoy en día son objeto de teorización por parte de algunos autores en las ciencias sociales. Tal el caso de la ya citada Braidotti, quien escribe:

la construcción que se intenta vislumbrar es la de una sexualidad no centrada en lo biológico, el cuerpo entra a jugar un papel importante en la práctica de lo sexual, una corporalidad que, como se mostrará más adelante, no sólo es entendida como biología, sino como un lugar social y psicológico de lo sexual, debido a que es en este lugar donde los discursos atraviesan al sujeto; es en lo corporal donde se instauran las restricciones, y también donde se pueden generar cambios frente a los modelos normativos. La construcción conceptual y política de los teóricos posmodernistas implica un desplazamiento de los cánones de sexualidad aceptada o normativa, por medio de la crítica a la tradición de lo hegemónico, para abarcar nuevas formas de vinculación e identidades emergentes como el transgénero y los cuerpos virtuales (Braidotti, 2004:57).

La forma de distribución espacial que configura una forma disciplinaria iniciada en los siglos XVII y XVIII, relacionada con la construcción de un cuerpo máquina como fuerza útil y productiva, parece estar dando paso a prácticas donde se revela la indiscriminación del cuerpo subjetivo para generar espacios alternativos de hacinamiento de cuerpos significados únicamente desde el impulso sexual. Desde diversos enfoques teóricos, el objeto-cuerpo se manifiesta como un sujeto importante para poder comprender las subjetividades actuales, dentro de un contexto posmoderno en el que la cultura digital es un horizonte de sentido sumamente importante, para las configuraciones subjetivas de niños y adolescentes frente a prácticas sociales relacionadas con la sexualidad:

es un cuerpo que, como explica Cerbino, explora los límites, la intensidad y la locura, entregándose al deseo de lo inmediato. Cuando un sujeto sexuado realiza una figuración para transitar hacia un cibercuerpo llega a despreciar lo orgánico. La población joven es la más afectada por el entendimiento de una sexualidad consumista y ligada al orgasmo constante, pues en su proceso de construcción identitaria intentan ser parte de un grupo, en busca de un sentido de pertenencia (Alsina y Medina, 2006:14).

La problemática más evidente en la pubertad y la adolescencia es el complejo proceso de apropiación de sí mismo, donde la preocupación respecto de la identidad como fin último de esclarecimiento del sujeto, implica generalmente salirse de la normativa clásica para, desde la diferencia, asumir su propia subjetividad. Entonces el planteamiento de Foucault resulta esclarecedor en tanto que los movimientos naturales del proceso adolescente se configuran a nivel social al cambiar el paradigma del “Preocúpate de ti mismo” al imperativo social de “Conócete a ti mismo”, en donde lo que la moralidad reproduce es rechazar al sujeto en su condición reflexiva y acercarlo a la empiria donde se reconoce a partir de las sensaciones corporales. “El ‘sí’ es un pronombre reflexivo y tiene dos sentidos. ‘Auto’ significa ‘lo mismo’, pero también implica la noción de identidad. El sen-

tido más tardío desplaza la pregunta desde ‘¿Qué es este sí mismo?’ hasta ‘¿Cuál es el marco en el que podré encontrar mi identidad?’ (Foucault, 1990:58).

Para concluir, resulta interesante el acercamiento a este tipo de prácticas sociales posmodernas desde un enfoque no sólo sociohistórico, como el que Foucault y otros desarrollan, sino también psicoanalítico, el cual permite visibilizar el mundo de la fantasía sexual y las posibles complicidades pulsionales que conllevan fenómenos psicológicos que, de acuerdo con nuestra propia mirada, comportan ciertos tipos de hipersexualización en términos libidinales y no meramente “socioculturales”. Estas comillas van en el sentido de postular tanto una crítica como un diálogo con diversas disciplinas en el campo de las ciencias sociales que abordan este tipo de temáticas sin tomar en cuenta al sujeto psicoanalítico, es decir, aquel que está no solamente atravesado por cuestiones socioculturales (como expresan la antropología, la sociología, la historia y muchos de los estudios culturales contemporáneos), sino que también responde a las determinaciones implícitas que la existencia del inconsciente trae consigo. En este sentido, el tipo de problematización que los conceptos psicoanalíticos proporcionan para dar lectura a este tipo de prácticas sociales resulta enriquecedor para, más que anular las ideas abordadas por el propio Foucault, complementar ese tipo de miradas en donde disciplinas como la historia, la antropología y la sociología suelen ser hegemónicas. Consideramos importante señalar esto debido a que estas prácticas sociales, además de estar aterrizadas en contextos históricos, políticos y económicos, como Foucault ampliamente desarrolló y problematizó con su propia mirada de formas muy originales, también están motivadas o bien facilitadas por procesos intrapsíquicos que suelen quedar totalmente descartados en varios enfoques de las ciencias sociales más hegemónicas hoy en día. Al interpelar solamente a un tipo de sujeto hasta cierto punto racional, es decir, no tachado por la existencia del inconsciente, se cae en posturas en las que la dimensión de la sexualidad pensada desde su complejidad psicodinámica queda invisibilizada. Por ello, el tipo de explicaciones de algunas ramas de las ciencias sociales y la *vox populli*

se pueden incluso asemejar cuando intentan comprender este tipo de fenómenos apelando a la moral y la ética de sujetos meramente racionales. Si bien reconocemos la importancia de un enfoque multirreferencial para comprender estas y otras prácticas sociales, nuestro intento en estas páginas es en el sentido de tomar nota del sujeto desde una mirada psicoanalítica; más aún, si se trata de sujetos infantiles y adolescentes, ya que sus constituciones psicológicas están en un proceso más incipiente y, en este sentido, plástico de adaptación a sus entornos socioculturales, a diferencia de los adultos.

## Bibliografía

- Adorno, Theodor y Max Horkheimer (1998). *Dialéctica de la ilustración. Fragmentos filosóficos*. Valladolid: Trotta.
- Alsina, Miguel y Pilar Medina (2006): “Posmodernidad y crisis de identidad”, *Revista científica de información y comunicación*, núm. 3, pp. 125-148. [<http://institucional.us.es/revistas/comunicacion/3/art8.pdf>], fecha de consulta: marzo de 2018.
- Augé, Marc (2009). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Bauman, Zygmunt (2007). *Vida de consumo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Braidotti, Rossi (2004). *Feminismo, diferencia sexual y subjetividad nómada*. Barcelona: Gedisa.
- Caillois, Roger (1967). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Castells, Manuel (1999). *La era de la información. Vol. 1: La sociedad red*. México: Siglo XXI.
- Debord, Guy (2005). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pretextos.
- Dichter, Ernest (1991). *Freud en Madison Avenue. Investigación motivacional y publicidad subliminal en América*. Barcelona: Paidós.
- Foucault, Michel (1990). *Tecnologías del yo*. Barcelona: Paidós.
- Foucault, Michel (1998). *Vigilar y castigar. El nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI.

- Freud, Sigmund (2012). *El chiste y su relación con el inconsciente*. Madrid: Alianza.
- Habermas, Jurgen (2008). *El discurso filosófico de la modernidad*. Argentina: Katz.
- Huizinga, Johan (2004). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Lawrence, Samuel (1991). *Freud en Madison Avenue. Investigación motivacional y publicidad subliminal en América*. Barcelona: Paidós.
- Lipovetsky, Gilles (1986). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, Gilles y Sebastián Charles (2014). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama.
- Lyotard, Jean-Francois (2008). *La condición postmoderna*. España: Cátedra.
- Piscitelli, Alejandro (1995). *Ciberculturas 2.0: en la era de las máquinas inteligentes*. Barcelona: Paidós.
- Prensky, Marc (2010). “Nativos e inmigrantes digitales”, *Cuadernos SEK 2.0*, [[https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)], Fecha de consulta: marzo de 2018.
- Turner, Bryan (1989). *El cuerpo y la sociedad. Exploraciones en la teoría social*. México: Fondo de Cultura Económica.

Recibido: 30 de marzo de 2018  
Aprobado: 7 de septiembre de 2018