

Adolescencia y tecnocultura: Aproximación al estudio de las culturas juveniles y las nuevas formas de lazo social desde una perspectiva psicoanalítica

*Rodolfo Espinosa y
Marcos Koremblit*

Consideramos la noción de *Juventud* como una “construcción”, atravesada en su significación por determinaciones sociales y culturales. No tiene el mismo sentido en distintos sectores de la sociedad, y toma distintas formas a lo largo de la historia. Si bien vamos a encontrar descripciones en distintas épocas, el concepto de “*joven*”, como tal, empieza a afirmarse en la época romántica.

Este período estará planteado en distintas sociedades como el momento de “*pasaje a ser hombre*”. Depende entonces de cuáles son los indicadores sociales según los cuales es concebido dicho pasaje en cada época. No será el mismo si se lo concibe en términos políticos, militares, laborales, de parentesco que en términos sexuales (I. Lewkowicz, 1997), así como en los términos que el psicoanálisis propone para dicho pasaje. En tanto “*metáfora del cambio social*” (Levi y Schmitt, 1996), siempre reflejan los cambios sociales y los valores que van aconteciendo en el mundo.

En la sociedad burguesa la *autoridad paterna* adquirió especial relieve. Quedó asociada a la capacidad de trabajo a la que el joven también debía aspirar (Balardini, 1999). El saber era propiedad de los mayores, y el joven tenía que prepararse para su capacitación en el “lugar” que la familia le tenía asignado.¹

¹ Esta temática ha sido especialmente estudiada desde la perspectiva de los psicoanalistas

En el siglo XIX en la burguesía europea, se empieza a postergar el ingreso de los jóvenes al intercambio laboral, dando lugar a una etapa dedicada a la educación. Surge así la idea de juventud en tanto “etapa preparatoria para la vida adulta”.

Entre los años de post-guerra y 1990 se opera una transformación social importante: el auge de una cultura juvenil y el cambio en la relación entre generaciones lleva a considerar a la juventud como “*grupo social independiente*” (Hobsbawn, 1990), con un peso y especificidad propia, y no sólo como una *etapa de moratoria*. El joven comienza a ocupar un lugar protagónico. En USA aparecen debates, comités y entidades para el estudio de la juventud. Se la comienza a visualizar como peligrosa y amenazadora. Estos fenómenos quedan documentados en películas de la década del 50 y cuyo mayor exponente es James Dean, modelo prototípico de una época, taciturno, melancólico y en conflicto con los mayores.² Si bien muchas de estas representaciones estaban ya planteadas en la década del 40, es recién a partir del final de la segunda guerra y más concretamente en la década del 50 que los jóvenes pasan a ocupar un lugar de pleno protagonismo. En tanto proyecciones simbólicas, la mirada que la sociedad se hará de ellos, en algunos momentos más cercanos a la década del 50 estará teñida de aspectos amenazadores y, en cambio, en la década del 60 tomará un tono más esperanzado.

La idea de *adolescencia* es también una noción incorporada tardíamente.³ Comienza a ser empleada en la post-guerra, íntimamente ligada a la *condición de estudiante*. Se prolonga en ciertos sectores acorde a las mayores exigencias de conocimiento y ligada a las necesidades del mercado, y es menor en otros en los que la dificultad del acceso a la educación los obliga a incluirse más tempranamente en la vida laboral. El concepto resulta heterogéneo y desigual, y directamente ligado a la estructura de clases.

Clásicamente desde el campo social hay una tendencia a diferenciar Juventud de Adolescencia. Prefieren adscribir al término *Juven-*

post-kleinianos quienes toman “la caducidad del saber de los padres” como uno de los indicadores metapsicológicos del comienzo adolescente (Aryan, 1993; Meltzer, 1998).

² El film más representativo de esta tendencia fue *Rebelde sin causa* (1955), basada en un libro de Robert Lindner de 1944, la película que para algunos literalmente “...inventó la adolescencia...” (Marcelo Cao, 1997).

³ Si bien encontramos la noción en *Adolescence* en 1904, obra del psicólogo G. Stanley Hall, es recién a partir de 1945 con un artículo de Elliot E. Cohen publicado en el *New York Times*, que comienza a utilizarse el término *teenager* en el lenguaje cotidiano americano.

tud, en tanto conciben al joven un sujeto activo en la sociedad, actor y productor de sentido, ocupando un lugar más autónomo (autónomo en cuanto a la construcción de identidad social) e independiente (respecto de su ubicación en la familia). Los determinantes que toman en cuenta son las marcas externas de acontecimientos sociales, por ejemplo, la posibilidad del joven de votar. La *Adolescencia* la conciben desde una perspectiva “más organicista”, herencia de la Pediatría, que toman en cuenta el conjunto de características biológicas en esta etapa; también la consideran como un segmento dentro del mercado consumidor. Así planteada esta divisoria estaría determinada tanto desde una mirada médica como una comercial. El otro aspecto que tienen en cuenta es el de la edad; en términos generales el período denominado juventud es considerado más largo que el de adolescencia y lo contiene. El período juvenil es ubicado hasta los 25 años, mientras que la adolescencia hasta los 18.

Concebir este período en términos de *Juventud* nos asocia al estudio social, mientras que en psicoanálisis estamos acostumbrados a definirlo en términos de *Adolescencia*. Esta noción no está desarrollada en la obra freudiana como tal. Podemos suponerle su equivalente en la noción de Pubertad tal como Freud desarrolló en el tercero de los “Tres Ensayos”.⁴ En un intento de crear redes entre ambos estudios nosotros elegimos adscribir a ambos términos, si bien somos conscientes de la necesidad de una mayor precisión conceptual, que de hecho no existe en la literatura sobre el tema. Así vamos a jerarquizar la noción de “Juventud” cuando privilegiemos la mirada social, mientras que nos referiremos a “Adolescencia” cuando la perspectiva pretenda hacer hincapié en aquellos aspectos observados en el campo analítico en transferencia.

Para el psicoanálisis—queremos destacarlo—no sólo se trata de una determinada etapa biológica, marcada por una edad del desarrollo a partir de la irrupción sexual puberal, sino también por un momento de procesamiento subjetivo, de reelaboración singular de la organización genital, acompañado por un reposicionamiento respecto de instancias hasta el momento representadas por las figuras parentales y que a partir de ahora heredarán dicha historia objeto convertida en propia. Dicho proceso devendrá entonces no sólo en maduración

⁴ En la obra freudiana lo encontramos ya en 1895 haciendo referencia a la “cephalea adolescentium” de Emma von N., si bien Freud nunca le otorgó especificidad y no diferenció los términos pubertad de adolescencia.

biológica y en integración social, sino que requerirá también, y muy particularmente, de una mayor o menor autonomía en términos de funcionamiento mental.

Según el vértice social desde el que se observe dos miradas rodean al concepto Juventud: en una se destaca la *determinación social* del escenario que los jóvenes ocupan, en la otra se destaca su *protagonismo*. Algunos autores a partir del estudio de la noche urbana, subrayan que las ofertas para la diversión están *construidas* y los escenarios donde despliegan su urgencia por encontrar un lugar entre sus pares, de integrarse, son determinadas por “otros” intereses que aprovechan la necesidad del joven de adaptación y de protagonismo social.⁵ Esta perspectiva destaca un aspecto fundamental en la clínica: la necesidad del joven *de socializar*. Desde el psicoanálisis éste es un parámetro del que nos ocupamos muy especialmente ya que su ausencia puede ser desde un indicador de algún aspecto preocupante, pero transitorio, hasta un signo de alarma en tanto sospechemos un posible aislamiento social. El remodelamiento psíquico implícito en la adolescencia produce una externalización de los conflictos intrapsíquicos que se van tramitando a través de la socialización con la consecuente proyección en el grupo de pares. Asimismo el “esfuerzo de adaptación” al que hacen mención los autores lo entendemos metapsicológicamente como propio de un momento vital en el que necesariamente surgen “las esclavitudes al uniformismo y el culto a la moda del subgrupo para evitar la *anomia transitoria*” (Moguillansky, C., 1995), como un intento de estabilización identificatoria en algún tipo de tribu urbana, frente a los fenómenos de desidentificación propios de la adolescencia por la destitución de las figuras superyoicas y sus ansiedades consecuentes. La adolescencia al poner en jaque los posibles referentes que permitían acompañar la latencia en un plano de certeza y omnisciencia y que mantenían la creencia en una ilusoria identidad, obliga al joven a una nueva búsqueda de elementos reaseguradores y evidencias de su pertenencia a una “*mítica normalidad*”. Búsqueda de naturaleza especular que intenta calmar la angustia de *sentirse diferente* a partir de creer encontrar semejanzas. La comunidad adolescente brinda así un reaseguro imaginario en este plano.⁶

⁵ Estos temas se enlazan con la idea de “neotribalismo”: como “sensibilidades compartidas y emociones vividas en común, donde lo importante es, entonces, compartir el territorio, sea este real o simbólico. (Maffesoli, 1988).

⁶ Otros autores cuestionan la idea de “*juventud como transición*”. Plantean que cada etapa de la

ESCENARIO ADOLESCENTE

Las generaciones inmediatamente posteriores a la segunda guerra mundial, conocidas como “baby boomers”,⁷ iniciaron un profundo cambio social. Ubicados los jóvenes y el concepto de juventud como principales protagonistas, a partir del avance tecnológico de los sesenta se producen fenómenos de masas imposibles de pensar hasta ese momento.

Los Beatles serán los representantes de Gran Bretaña en la primera emisión vía satélite en televisión para todo el mundo, interpretando “All you need is love” el 25 de junio de 1967. Por primera vez un hecho cultural reúne al mundo y a los jóvenes entre sí de manera sincrónica. Los jóvenes irrumpen con fuerza en el escenario social. Ya no es un joven, sino la “clase” jóvenes.

El fenómeno se había puesto en marcha junto con la revolución industrial, pero se hacía tan manifiesto que nadie le podía dar la espalda a partir de la irrupción de esta primera manifestación cultural juvenil global: los Beatles. Ya no se trataría simplemente de una etapa entre la niñez y la adultez, sino que pasaría a ser una con *características propias*.

El mayo francés en Europa (1968), Woodstock (1969), los disturbios en la Universidad de Berkeley (1964)⁸ y otras manifestaciones

vida podría ser entonces considerada, desde la misma perspectiva “de pasaje”. Consideran a la juventud como *entidad propia*, cada vez más prolongada y diferenciada en las sociedades contemporáneas. Reconsideran así también la idea de moratoria, la que para ellos tendría la intención de encuadrar la noción de juventud dentro de ciertos límites por la amenaza que este “rebasamiento” podría implicar (Balardini, 1999). Esta perspectiva intenta ubicar al joven como activo agente de cambio, autor y actor de su propia escena, posible modificador de la estructura, y no simple espectador de “otras” construidas para él. Concebir la adolescencia adscripta a una entidad propia y no sujeta sólo a lo que será el final de la misma, tiene la ventaja de permitir un mayor margen de cambio personal a lo que será la construcción de subjetividad adolescente siempre singular. Igualmente creemos conveniente mantener una posición intermedia jerarquizando la adolescencia en toda su dimensión, entendiendo que la misma es no sólo una fase sino también un período lo suficientemente importante donde suceden acontecimientos que seguramente marcarán para siempre el destino en la vida de un sujeto. Al mismo tiempo la demanda social pareciera exigir cada vez mayor preparación para el futuro.

⁷ Baby boom es una expresión inglesa surgida tras la Segunda Guerra Mundial para definir el período de tiempo con un extraordinario número de nacimientos que se dio entre 1946 y 1964 y que incrementó notablemente su población. Por extensión se denomina *generación baby boom* o *baby boomers* a los individuos nacidos durante estos años. La generación del amor, de los beatniks, y de los hippies. Este grupo estableció las bases de una nueva sociedad, con sus costumbres, con su ropa, su música y sus demandas políticas.

juveniles en U.S.A., fueron algunos de los momentos que hicieron evidente que este nuevo actor social, la juventud como tal, pretendía organizar sus propias consignas. En pleno Vietnam, la juventud imponía consignas de paz y amor, y pretendía proyectos de granjas comunitarias. El rock and roll queda instaurado como el ritmo popular de la juventud del mundo, superando cualquier frontera.

Consagrado el espacio de la juventud, éste evoluciona según diferentes determinantes sociales: la creciente disminución de la necesidad de mano de obra por el veloz crecimiento de la tecnología determina que el mercado prescindiera cada vez más del hombre, a la vez que exige un mayor conocimiento a quienes intentan integrarse a él. El tiempo destinado al aprendizaje y al entrenamiento se va haciendo así cada vez más prolongado. En ciertos sectores este período parece hacerse interminable. Ya sin referencias temporales claras estamos obligados a re-conceptualizar, de manera metapsicológica, cuando consideramos que en un joven, concluye la adolescencia.

APROXIMACION CLINICA

Un paciente adolescente, más cerca de la pubertad que de la adolescencia plena, hundido en la polera que lo abriga, nos dice: *“mis padres no entienden nada, piensan que cuando estoy en internet estoy solo”*. Pone de manifiesto la actual distancia generacional, distinta probablemente a las que solíamos conocer.

Padres y jóvenes se encuentran en mundos en los que el tiempo y el espacio tienen un modo diferente.

Las vicisitudes en el ir y venir de los chicos entre el mundo virtual y su cotidianeidad nos confrontan con la preocupación, siempre presente, de que el interés por el mundo virtual de los jóvenes, implique un empobrecimiento respecto de las formas de juego conocidas.

Algunas breves notas clínicas nos permiten presentar el temor que rodea muchas veces a la consulta: el riesgo del aislamiento.⁹

⁸ Algunos memoriosos lo recordarán del film “Las fresas de la amargura” (The strawberry statement, 1970) que años atrás era un clásico del antiguo Cine Arte, acompañado de la música del ya mítico grupo Crosby, Stills, Nash & Young y el “Give peace a chance” de John Lennon.

⁹ El aislamiento es una de las posibilidades que ha sido considerada con más preocupación.

En nuestra experiencia, a pesar de la primera impresión que genera un joven prestándole atención casi exclusivamente a la pantalla, aprendimos a precisar el diagnóstico a través de la caracterización de la forma en que el paciente se vincula con la pantalla y con los que se asoman a través de ella.

En uno de los pacientes que estudiamos llegamos a la conclusión de que efectivamente estábamos ante un caso de aislamiento como el temido, no tanto por las horas que el paciente le dedicaba a la computadora, sino por los vínculos que fuimos percibiendo que establecía o mejor dicho que dejaba de establecer. Pasaba gran parte del día y de la noche ante la pantalla. La experiencia clínica nos fue enseñando que la mera descripción no era suficiente, por el tiempo y la energía que le dedicaba se parecía a otras situaciones clínicas que pretendemos presentar como contraejemplos. En este caso lo que nos confirmó que estábamos ante el temido aislamiento descrito fue, que en un cierto sentido, podíamos decir que se encontraba “aislado aún en la red”. Nos encontramos con que se vinculaba con otros usuarios repitiendo siempre un mismo modo paranoide de reivindicación de sus habilidades. Se dedicaba a un juego que contaba con un foro de discusión muy activo, giraba alrededor de las características de los modelos de espacio que algunos usuarios presentaban para el mejor despliegue del juego. No entraba en “acción recíproca” con otros usuarios. Buscaba de manera repetida que confirmaran su genialidad. Las cosas siempre terminaban de la misma forma: se dirigía a los padres, repitiéndoles, con furia, que los chicos no lo reconocían como él creía le correspondía porque lo envidiaban. Los padres escuchaban consternados por enésima vez la misma historia, con la sensación de que les estaba, más que pidiendo, exigiendo, que aliándose con él se pusieran con furia de su parte.

En contraste con este caso, fuimos aprendiendo a ver en otros pacientes, matices que nos permitieron precisar el diagnóstico del vínculo que establecía un joven con el mundo en red.

Para ordenar nuestra experiencia empezamos a diferenciar del temido aislamiento, siempre posible como riesgo, la alternativa de que estuviera permitiendo expresión y representación a una proble-

Algunos jóvenes se van recluyendo en la computadora hasta aislarse totalmente. En Japón se los llama *Hikikomori*. Se los define y explica como adolescentes y adultos jóvenes que abrumados por la sociedad japonesa, se sienten incapaces de cumplir los roles sociales que se esperan de ellos. Reaccionan aislándose en el espacio virtual.

mática que todavía no podía ser enunciada de otra forma. Alguna otra vez observamos que dichas representaciones iban dando origen a un ejercicio que todavía no podía trasladarse a experiencias fuera del espacio llamado virtual. Espacio que en tanto permite cierto ejercicio de relación, en tanto experiencia en vínculo, va cobrando su propia materialidad.

Espacio de ejercicio y experiencia sobre determinada problemática, que en algunas ocasiones permite volver después con lo adquirido a los espacios de relación ordinarios.

Juan es un paciente de 14 años, de tez morena, hijo adoptivo de una madre de cierto tinte aristocrático que nunca se resigna del todo a este hijo al que sentía impresentable. Habiendo vivido en distintos lugares del mundo, la madre siempre insistió, manteniendo sus propias expectativas e ideales, en mandarlo a estudiar a colegios bilingües. El, a pesar de ser muy inteligente, no encajaba. En el último colegio le decían Mowgly, en alusión al personaje del “Libro de la Selva”, “negrito adoptado por los animales de la selva que no encaja en ningún lado”. Juan tiene el perfil de un adolescente aislado, sin amigos. Se pasa horas en la computadora.

Se encuentra en tratamiento hace unos años. Ha pasado por varias situaciones de violencia, alternando con otros momentos depresivos frente a los fracasos escolares.

En las sesiones presenta un juego bastante repetitivo, en el que lentamente va apareciendo un aspecto de mayor riqueza: juega al truco, a otros juegos de mesa, mientras va contando sus aventuras en los videojuegos. Una sesión mientras jugaba al truco dice: la copa es especial, siempre pierde porque no es como la espada ni el basto que tienen un lugar importante; siempre pierde. El analista intentó relacionarlo con su sensación “copa”, especial, pero siempre perdiendo, sintiéndose así diferente a los demás. Cuenta entonces del Argentum que es un juego de la computadora: “me hice un clan”. El analista le pregunta qué era, ya que había entendido clon. “No, clan es un grupo en el que todos participan” dijo, lo cual nos hizo ya dudar acerca de su aislamiento. “Ellos no se pueden matar entre si” dijo Juan. “Sí con otros grupos. El mío se llama ‘Eclipse’”. Al preguntarle porqué, dijo que no sabía, que lo vio y le gustó. “¿Eclipse es eso en que la luna tapa al sol y se oscurece, no?” pregunta. El analista pensó que sería una alusión a su color oscuro, o a su sentirse oscurecido por el brillo de la madre. Agregó que “en el clan podés

ver a los invisibles". Pensamos que tal vez ésta podría ser su manera intrusiva de entrada en la escena primaria, ver sin ser visto, o que iba apareciendo la esperanza de recuperar algún color. Para rematarla cuenta que se va a cortar el pelo, pero que la madre lo manda. A él le gusta largo. Siempre se tapa los ojos con el flequillo como para pasar desapercibido.

La preocupación de los padres y nuestra primera mirada nos mostraban a Juan como un chico con conflictos en su cotidianeidad, refugiado en un mundo virtual, que suponíamos sin vitalidad. Con más atención, tuvimos la impresión de que en este momento del tratamiento, Internet iba permitiendo que Juan ponga en representación en el campo transferencial al narrarla, una problemática que todavía no podría enunciar de otra manera.

Ante una presunción similar a la que relatábamos, en otra situación clínica, pudimos seguir a lo largo del proceso analítico el itinerario que fueron siguiendo las representaciones que primero se representaban en la red.

Los padres de Javier consultaron cuando él tenía 14 años. Había estado en tratamientos anteriores. Por su sintomatología obsesiva recibió tanto tratamiento psicoterapéutico como psicofarmacológico. Los padres después de tanto camino recorrido se mostraban conscientes de la gravedad del caso y no limitaban su preocupación a la dedicación que Javier prestaba a los juegos en red. Sin embargo, temían, que justamente por lo difícil de su cuadro, la dedicación a los videojuegos se fuera transformando en la única fuente de placer, y que el aislamiento se fuera haciendo cada vez más importante.

Javier había tenido dificultades desde la infancia. Ante las frustraciones tenía crisis de caprichos que llegaban a un desborde tal que los padres no podían manejarlo. En algunos casos llegaba a ponerse violento. Ya cerca de los ocho años, a partir de un episodio que recuerda en el jardín de su casa, empieza con una fobia a los bichos. Cuando comenzó el tratamiento, realizaba una serie de medidas obsesivas a las que dedicaba mucho tiempo, y en las que comprometía al resto de la familia para conjurar sus temores. Había ciertos lugares de la casa por los que no sólo no podía pasar él sino que tampoco podía soportar que pasaran los demás. No podían utilizar el jardín, y cuando llegaba el verano no podían abrir las puertas al fondo de la casa. A la noche no podía retirarse solo a

dormir a su cuarto, la madre tenía que acompañarlo y esperar que realizara una serie de comprobaciones obsesivas. Le llevaba muchas veces más de media hora asegurarse que en la habitación no había ningún bicho como para poder intentar conciliar el sueño.

Limitado como estaba por su sintomatología no fue fácil al comienzo del tratamiento encontrar espacios representacionales sobre los que discurrir con alguna soltura.

Atraído por la vida de los adolescentes en el mundo en red, el analista intentó “ir a buscarlo” a su actividad en los “jueguitos”. A pesar del sufrimiento que transmitía su presencia en sesión, ante la pregunta por los videojuegos, nos encontramos con una sonrisa que hasta el momento no habíamos llegado a conocer. A pesar de sus dificultades, obtenía una cierta cuota de placer de la vida en la pantalla.

Decidimos investigar y nos encontramos con que se dedicaba a un juego en red (no se encontraba aislado, sino que jugaba con otros, y participaba en foros de usuarios dedicados al juego). Este juego, como muchos otros, consistía en matar bichos. Preguntando en detalle nos fuimos dando cuenta de que era importante conocer el personaje con el que el paciente se siente más representado. Generalmente desarrollan más de un personaje, pero si se observa con cuidado se ve que la identificación con alguno es predominante. En Javier nos llamó la atención que el personaje fundamental fuera un hechicero. Resultaba evidente que el personaje disponía de todo tipo de capacidades afines a las obsesiones que él llevaba a cabo sin tanto éxito en su lucha de todos los días. Sus magias cotidianas no llegaban a librarlo de la angustia, en cambio su hechicero gozaba de una potencia que le permitía progresar sin límites en la acumulación de puntaje.

Javier encontraba en su juego satisfacción, y una potencia con la que obtenía compensación al sufrimiento que soportaba en el resto de su cotidianidad. Su problemática lo teñía de una cierta retracción ante sus compañeros. No llegaba a que los demás lo ignoren. Los padres enfatizaron ya desde la primera entrevista, que a pesar de todo, era un chico querido. Su dedicación a los juegos le brindaba un rédito también en este terreno. Siendo que no realizaba ninguna otra actividad fuera de las estrictamente escolares, contar con otro elemento de valoración ante los ojos de sus pares, le permitía, aunque más no fuera en este terreno, contar con una herramienta de comunicación. Podía sentirse, aunque fuera mínimamente, prestigiado. En las horas de colegio en que no estaban dedicados estric-

tamente al aprendizaje tenía pocas cosas para compartir. Sin salir prácticamente de su casa y sin desarrollar ninguna actividad deportiva, tenía, gracias a los jueguitos, algo valioso sobre lo que discutir con sus compañeros.

Por aquellos momentos también en el tratamiento los comentarios sobre el jueguito, sobre el avance que iba teniendo en su puntaje, sobre los premios que conquistaba, o sobre las cosas que a partir de esta actividad iba teniendo, ocupaban un lugar de cierta importancia en el campo. Fueron una guía contratransferencial. El disfrutaba que el analista percibiera sus avances en el puntaje con su personaje preferido.

Un buen día se presentó un cambio. Al investigar se hizo evidente que iba modificando sus preferencias. Un personaje que sabíamos que tenía, pero al que no le prestaba mucha atención, fue ganando poco a poco su esmero. Era un arquero. Enseguida intuimos que podría tener una significación especial que estuviera dejando el personaje con el que siempre se había mostrado más identificado, y que por otro lado calcaba las operaciones con las que intentaba organizar su frágil organización defensiva.

Un tiempo después confirmamos que lo que habíamos empezado a ver no iba a quedar sólo en la pantalla. Comenzó a hablar de la posibilidad de estudiar un instrumento musical. Poco después los padres comentaban que, coincidiendo con lo observado, se había abierto a otros espacios. Había aceptado ir algún fin de semana al club y para sorpresa de ellos había jugado al básquet. Empezó a fantasear con aprender a tocar el teclado. Había encontrado una manera de incluirse sin entrar en competencia con el hermano. Este tocaba la guitarra. En entrevistas con los padres descubrimos que en coincidencia con estos cambios estaban desapareciendo los ataques de furia. Estos le habían granjeado, con un costo enorme, un lugar de exclusividad. Ahora, con una actividad con mayor participación corporal, había encontrado una forma de situarse en la familia, entre los hermanos, sin que sus obsesiones y sus furiosos enojos fueran ya la única forma recibir atención.

DISCUSION METAPSICOLOGICA

Por un lado extrañamos una cultura en la que los juguetes poco “saturados” convocaban, con su sencillez, la fantasía. Aquellos en los

que el Yo se veía tentado a completar su “gestalt” y recurría a representaciones que sorteando la represión daban muestras de los retoños de lo reprimido, enriqueciéndolo. La economía de mercado ha preferido ofrecer medios que completen el Yo, a los que, capturado se vuelque con afán compulsivo.

Ya de por sí en la adolescencia la imagen y el funcionamiento sincrónico predominan por sobre la narración y la posibilidad de historización.¹⁰ Las formas de intercambio de bienes de la cultura actual parecen querer aprovechar esta característica adolescente sin reparos ni límites.

De todas formas, como analistas clínicos no podemos prescindir de las formas sociales que organizan la fantasmática de nuestros pacientes hoy. Al mismo tiempo, si bien la cultura ya no ofrece aquellos juguetes abiertos a que la fantasía los complete, la práctica muestra que en general el aparato psíquico no se entrega definitivamente a la pasividad ficcional. Ahondando en el trabajo clínico, encontramos, junto a formas de pasividad y aislamiento, usos de socialización y creatividad.

Los juegos de Internet desarrollan un tipo de funcionamiento en el que predomina la acción y que obliga a que el adolescente esté atentamente conectado con predominio de capacidades pragmáticas por sobre el despliegue fantasmático. De todas formas, al juego lo rodean otras actividades en las que el despliegue narrativo encuentra su lugar. Muchos juegos van reuniendo a sus seguidores en distintos foros (y en espacios reales como los cibernets), en los que junto con todo tipo de comentarios sobre “el jueguito” que los fascina, van intercambiando experiencias y generando vínculos. Nos interesa cuándo el uso de Internet está al servicio del enriquecimiento simbólico, cuándo resulta un mero automatismo repetitivo, y cuándo no se ven los cambios esperables en relación al jugar, al establecimiento de una nueva relación del sujeto consigo mismo y con su grupo de pares.

Son muchas las actividades que se despliegan hoy en día a través de Internet. Dentro de ellas, a los efectos de circunscribir los disparadores de nuestra reflexión, repasamos fundamentalmente los juegos (en soledad o en competencia con otros usuarios), y las

¹⁰ “...Su tiempo no será el desarrollo diacrónico del relato, en el cual un significante remite a los siguientes o a los anteriores, sino el despliegue sincrónico de la imagen, instantánea, fugaz, y por eso mismo inestable; desplegada no ya en el tiempo, sino en el espacio...” (Levi, M. 1995).

distintas formas de comunicación a través de texto, sin la intermediación de un juego preestablecido.

Intentamos el camino de encontrar dentro de la metapsicología adolescente, herramientas para establecer algún tipo de discriminación conceptual. Para esto nos apoyamos en autores que han estudiado tanto el fenómeno adolescente como el juego desde distintas perspectivas teóricas.

Algunos autores en un intento de sistematizar algo de la problemática adolescente desarrollaron, específicamente dentro de la adolescencia media, precursores, mediadores a los que denominan “*transacciones*”, que ayudan a regular el acercamiento del Yo hacia el objeto amortiguando el efecto que provocan los primeros contactos con otro sexuado (Quiroga, S., 1998). Fueron descriptos en la era pre-Internet. Citan una serie de ejemplos como el diario íntimo y la agenda. Internet probablemente tenga acá un lugar en tanto vehiculiza nuevas formas de acercamiento hacia el objeto.

En D. Winnicott encontramos en la idea de *espacio transicional*, un concepto útil en tanto espacio en el que el juego se despliega a mitad de camino entre el objeto subjetivo y el objeto objetivo, entre la realidad creada por él y la exterior que no maneja. Espacio que se irá transformando, en tanto gradualmente, se van imponiendo los fenómenos de desilusión. Si en este proceso el objeto no pudiera ser abandonado, llevaría a fenómenos de fetichización, que darían por resultado una actitud rígida y repetitiva en el mismo jugar. El espacio virtual puede cumplir por momentos una función semejante.¹¹

El proceso de remodelamiento psíquico que la adolescencia supone no puede desarrollarse sin el contacto con otros semejantes. Los conflictos intrapsíquicos en su dinámica de proyección-introyección determinan distintas y cambiantes vicisitudes de la identi-

¹¹ Algunos autores cuestionan el intento de asociar este tipo de juego al concepto de espacio transicional, en tanto habría demasiado de realidad externa, un “...*plus de realidad con mucha solución de problemas prácticos, lógicos, mucho de pura pulsión escópica y poco de creación poética, de realidad interna, de fantasía...*”. Desde esta perspectiva no lo consideran un “verdadero juego” (Waserman, M. 2007).

Nuestra experiencia nos va indicando que las propias condiciones del juego son muchas veces modificadas por el propio usuario. Salvo en aquellos casos en los que el jugar se ha transformado en un fracasado intento de organización, encontramos que los usuarios cuentan con la posibilidad de librarse de lo más estereotipado del programa que se les ofrece, y en muchas oportunidades aprovechan la ocasión y salen de la mera repetición, dando lugar a un margen de creatividad y originalidad propias.

cación con pares. Donald Meltzer describe las comunidades por las que el adolescente transita; se corresponden con “grupos internos” que de alguna manera caracterizan la adolescencia y sus riesgos: el niño en la familia, el mundo de los adultos, el mundo de los adolescentes y el adolescente aislado, haciendo especial hincapié en la importancia que tienen las valencias disponibles “hacia” el grupo, como estado de la mente, y no sólo como fenómeno social.

Internet, en tanto espacio, permite la expresión de estos distintos funcionamientos. Conviene detenerse a observar las características con las que “juegan un jueguito”. Pueden jugar con otros “virtuales”, pertenecientes a otros mundos (sectores sociales, barrios, y hasta países) que desconocen. Pueden jugar con otros “reales”, compañeros del colegio que luego de la escuela comparten la computadora de alguno de ellos o aprovechan que en la casa de alguno hay un par de computadoras en red para jugar al juego predilecto. O pueden ir a un mismo ciber que tiene el juego que les gusta, o intervienen en campeonatos, o chatean en foros sobre el juego que les interesa, o puede ser que en el peor de los casos jueguen sólo con la máquina y se mantengan aislados. Usan también el espacio de los juegos, al igual que los grupos del mundo llamado real, como un medio frente al incremento de las ansiedades persecutorias que surgen especialmente al comienzo de la adolescencia; así la experiencia con los juegos en la computadora son aprovechados defensivamente para desembarazarse tanto de los aspectos proyectivos, como del dolor depresivo que aún no pueden manejar. Cuando van pudiendo hacer frente de manera más eficaz al manejo de la ansiedad, los juegos van siendo abandonados o pierden la primacía que tenían.

La posibilidad exploratoria que este tipo de experiencia les permite los acompaña, en su período de transición y moratoria, hasta que naturalmente van adquiriendo mayor fortaleza y coraje para experimentar en el afuera. Meltzer describe el uso que el joven hace de las distintas comunidades y subraya el riesgo de quedar estereotipado en sólo una de ellas; a nuestro entender coincide con el riesgo de que queden atrapados en vínculos estereotipados y repetitivos en la red.

El relato de los pacientes, en tratamiento, acerca de los juegos, en tanto el proceso analítico transcurre, muestra una modificación en la modalidad tanto cuanti como cualitativa en la relación con el juego.

Podemos ver jóvenes que experimentan la posibilidad de “aventura”, y el riesgo de lo exploratorio en la red. El juego opera como un

objeto intermedio. En un momento de transición, aún antes de poder “tocarse” (conectarse) en el ciberespacio, el juego permite que los jóvenes se acerquen para, recién después, intercambien en un foro o en el Messenger. A través de estas primeras actividades van estableciendo vínculos hasta poder llevar a cabo una experiencia de mayor intercambio en el afuera.

Sus identificaciones con ciertos personajes van oscilando, cambian, se van enriqueciendo, hasta terminar abandonándolos de manera natural. Mantendrán luego un recuerdo de algo que, en el mejor de los casos, los acompañó hacia una mejor inserción con sus pares.

Por otro lado, encontramos jóvenes en los que el uso de los juegos en Internet se va transformando en un fin en sí mismo. En el adolescente aislado, la predominancia de un aspecto omnipotente de su estructura narcisista no les permite hacer una verdadera experiencia en el intercambio con otros. Se eternizan en un único tipo de juego que repiten de manera casi automática, y al que utilizan sólo para confirmar sus propias fantasías grandiosas. En la medida en que este estado avanza, van quedando solos y decepcionados.

POSIBLES DESENCUENTROS GENERACIONALES

La magnitud del progreso tecnológico y la velocidad con que los mismos propician cambios imprime a esta época un salto de una intensidad muy particular. Estamos atravesados por una época en la que debemos asumir, nos guste o no, que Internet ya se ha instalado en la sociedad y ha llegado para quedarse.¹²

Este tiempo hace necesario incorporar la idea de un cambio cultural que nos lleva a ser inmigrantes de la época en que vivimos, mientras nuestros pacientes y hasta nuestros propios hijos son los verdaderamente nativos. Incluye una dimensión para la que no estábamos preparados y que determina importantes consecuencias psicológicas en nuestros vínculos cotidianos, en nuestro trabajo, con nuestros colegas y con nuestra familia. Podemos suponer también cambios en la forma de producción de la subjetividad adolescente.

La organización de tiempos y espacios con la que los padres

¹² Sergio Balardini subraya cómo las innovaciones tecnológicas han traído cambios “*omnipresentes, radicales por su intensidad, vertiginosos por el escaso tiempo en que se produjeron, e irreversibles*”. (Balardini, 1999)

fueron educados, con pautas de hábitos y ciertos primeros vínculos fuera del hogar, en el caso de sus hijos, hoy no resulta.¹³ Han cambiado las coordenadas espacio temporales y la posesión del saber. Antes los padres se sentían autorizados por un cierto saber recibido. Podían intentar dominar el espacio y el tiempo de los hábitos de sus hijos. En la actualidad aunque un joven esté en su cuarto no está solo si “está conectado”. Puede estar en su cuarto y “estar” a miles de kilómetros, en contacto con un chico o una chica del otro lado del mundo. Ya no se trata de ecuaciones espacio-temporales basadas en la contigüidad. Los padres antes, no permitían que sus hijos fueran a algunos lugares para que “no se juntaran con malas compañías”. Hoy son los tiempos de la simultaneidad. Para vincularse basta que alguien esté conectado al mismo tiempo, no importa dónde esté.

Las rápidas transformaciones de las referencias espacio temporales hacen que los adultos se encuentren también lejos de sus propios mayores “internos”. ¿A qué “echar mano” cuando ya no se trata de mandar a un hijo a un determinado espacio social para garantizar los pares con los que se le permitirá trabar contacto?

Se trata entonces de una problemática generacional que nos compromete como analistas: la orientación a padres, el desconcierto de nuestros pacientes adultos, en definitiva nuestra propia inserción. Todo nuestro momento cultural, implica un desafío. La velocidad de los cambios hace nativos a quienes, muchas veces no cuentan con padres que los acompañen; y a los adultos, inmigrantes paralizados, ante un mundo que les genera angustia de exclusión.

Un aspecto relevante, y preocupante para los padres, es que la información circula libremente por Internet; los padres observan así sorprendidos un mundo que no alcanzan a comprender¹⁴ y mucho

¹³ “El futuro ya no existe. Nuestros abuelos tenían una noción del presente y del futuro, con un presente quieto para poder pensar” (William Gibson, a quien se lo denomina padre del ciberpunk).

¹⁴ Mario Margulis dice que las sub-culturas a las que no pertenecemos, nos plantean una “otredad” a pesar de los grandes códigos compartidos. Así estaríamos excluidos de este ambiente sub-cultural en lo que atañe a sus signos particulares, sus percepciones y sus prácticas. Este autor define “otredad” al desencuentro entre generaciones y destacan que en tanto los adultos no somos nativos de la cultura de la noche de hoy, somos nativos de otra cultura, y ésta se nos presenta opaca. Destacan la importancia de aceptar ese hecho cultural, es decir, “*la presencia de otro cercano cuyos códigos no comprendemos*” (Margulis, 2005). Así planteado el objetivo pasará entonces por ver la manera de conversar con los nativos, o sea, “*reconocer*

menos controlar. Otras veces sintiéndose excluidos se asoman curiosos, a la manera de una escena primaria invertida, para averiguar en qué mundo están sus hijos.¹⁵

Sin embargo a los jóvenes, Internet les ofrece la posibilidad inapreciable de encontrarse con pares (e impares) en diversos lugares del mundo. “Los Chat” por definición son un fenómeno “multicultural e internacional” que les *permite encontrarse con aquellos con quienes comparten intereses y estrechar vínculos con iguales que no siempre pueden hallar en su territorialidad local* (Balardini, 2004).¹⁶

CONCLUSIONES

El mundo de los jóvenes se nos presenta, por momentos, tan ajeno que impide el intercambio. Estos fenómenos no son actuales –ya en la década del 50 sociólogos americanos describían a los teenagers y a sus modos de expresión como viviendo “*en un mundo aparte*”–, pero hoy tienen una cualidad distinta y novedosa: utilizan la tecnología como forma de comunicación, los cibercafés como lugares de encuentro y nuevos lenguajes como forma de expresión.¹⁷

Muchos adultos extrañan el lugar que los mayores creyeron tener en otras épocas y no atinan a encontrar otros desde donde participar en la escena familiar, que es en última instancia, y sobre

su otredad” (Clifford Geertz, 1990), admitir su existencia y legitimidad, su sistema de percepción y comunicación.

¹⁵ Carlos Mogueillansky en relación a la posición del sujeto en la escena primaria, y basándose en conceptos de Benito López, diferencia espacio de intimidad de área de reserva. En esta última “...predomina un juego de exhibiciones y escondidas con intención de convocar a un tercero y desplegar así una permutación de los términos de la escena primaria...” (C. Mogueillansky, 1995).

¹⁶ En relación al aumento de la brecha generacional, estudios de USA, muestran la existencia de un aumento en la brecha generacional entre alumnos y profesores: por primera vez en la historia la nueva generación está mejor capacitada para utilizar la tecnología que sus padres. Lo importante ya no será pertenecer a una u otra categoría social, racial o económica, sino a la “*generación adecuada*”.

Los ricos serían los jóvenes y los desposeídos los viejos. Los hijos hoy enseñan a sus padres quienes serían “inmigrantes temporales” (Nicholas Negroponte, 1995).

¹⁷ Balardini define una nueva clase de especie urbana a la que llama “Ciberchabones”, que serían *una mezcla de counterstrike con aires de cumbia, o el rockerito que enfada a sus vecinos haciendo barra en la puerta del ciberlocal.*

todo a partir de la adolescencia de los hijos, a la vez, escena social.¹⁸

Distintas situaciones pueden frecuentemente llevar a que el desencuentro pueda pronunciarse. Los jóvenes discurren entonces por la omnipotencia propia de su desarrollo, defensiva, potenciado en algunos casos por la sensación de que son los únicos que conocen un mundo que sorprende a los adultos.

Los adultos en este movimiento, si se dejan llevar por estos supuestos, corren el riesgo de terminar dejando a los jóvenes solos ante las dificultades que ofrece la estructura social a la posibilidad de integración.

Las diferencias generacionales han tomado un tono desconocido que recién estamos explorando. Factores de gran complejidad se terminan reflejando en la relación con Internet. Cada generación, en relación a la tecnología, ha quedado alojada en mundos distintos. La sociedad ya no considera que el saber habita en la experiencia de los adultos. Se supone que los jóvenes y a veces hasta los más chicos son los que entienden, aunque el mundo actual los esté abrumando y no se den cuenta.

Para algunos padres el universo de sus hijos hoy, les genera tanta extrañeza que, en vez de acercarse, pueden acentuar la distancia. El adolescente que cuestiona a sus padres sólo *se muestra* autónomo. Lejos de serlo necesita la presencia adulta que lo acompañe, que esté allí, mientras intenta que su omnipotencia infantil defensiva después de dar una dura batalla, se organice alrededor de un proyecto identificador que guarde alguna posibilidad de resonancia con el mundo y la época que lo rodea. Pasadas las épocas en que las religiones cumplían una función mediadora, las generaciones en relación, hoy en día, tienen por delante *el difícil desafío de construir un idioma que facilite una traducción existencial en el que ambas enfrentan enigmas*.

Lo esencial y lo transitorio toman caminos significantes aún más difíciles de desentrañar en épocas de cambios tan veloces como éstas. Muchas familias, más allá de las diferencias trazadas por los cambios tecnológicos, cuentan con vínculos en lo social de fuerte implicación afectiva, que permiten un puente intergeneracional que a otras familias les resulta más difícil construir.

¹⁸ Peter Blos ya decía en 1969: "...la creación de un conflicto entre las generaciones y su posterior resolución es la tarea normativa de la adolescencia. Su importancia para la continuidad cultural es evidente. Sin este conflicto no habría reestructuración psíquica adolescente..." (Blos, 1969).

Pero no se trata sólo de lo que una generación tiene para “dejarle” a la otra, ni de si la que lo hereda se apropia de lo heredado, sino también si se han encontrado los *caminos adecuados para la transmisión*. La ausencia de los caminos que antes brindaban las tradiciones y las religiones hace más compleja y/o muestra a las claras la complejidad de la transmisión entre generaciones.

Corridos los mayores del lugar del saber, se hace más evidente la dificultad del camino que tendrá que recorrer un determinado modo experiencial para trasladarse de unos a otros. Por momentos pareciera que la velocidad de los cambios en el discurso social hace más importante en lo heredable “*el cómo*” que “*el qué*”.

Si bien pertenecemos a la generación “inmigrante” conviene que nos asomemos a mirar, en detalle los fenómenos vinculares que se desarrollan en la red. En la medida en que nos acercamos aún a los movimientos más pragmáticos y menos reflexivos (videojuegos), percibimos que contribuimos a generar “texto”; y a partir del mismo reconocemos, también en esta época, la posibilidad de despliegue narrativo. Nuestra propia intervención en los tratamientos a través de preguntas sobre los juegos que practican y los personajes con los que se identifican, permiten transformar un primer relato chato, plano, lleno sólo de acciones repetidas con mayor o menor habilidad, en otro de mayor profundidad y densidad ficcional.

BIBLIOGRAFIA

- ALBA, E. (2007) Comunicación personal.
- ARMANDO, M.; ESPINOSA, R.; SPECTOR, R. Y TAGLE, A. (2004) “Taller sobre juego”, realizado en el Colegio de psicoanalistas.
- ARYAN, A. (1993) Conferencia dictada en el Departamento de Niñez y Adolescencia de APDeBA.
- BALARDINI, S. (1999) “Juventud de fin de siglo: fragmentos, transiciones y permanencias”, presentado en el Laboratorio de Adolescencia de las IV Jornadas de Adolescencia de la Asociación Psicoanalítica Uruguaya.
- (2004) “De dejáis y ciberchabones”; subjetividades juveniles y tecnocultura. Jóvenes. *Revista de estudios sobre juventud*, Mexico D.F.

- BERARDI, F. (2007) *Generación postalfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*, Tintalimón Ed.
- BLEICHMAR, S. (2005) *La subjetividad en riesgo*. Editorial Topia.
- BLOCH, M. (1949) *Introducción a la historia*. Fondo de Cultura Económica.
- BLOS, P. (1979) *La transición adolescente*. Amorrortu Ed.
- (1971) *Psicoanálisis de la Adolescencia*. Editorial Joaquín Mortiz.
- CAO, M. L. (1997) *Planeta Adolescente. Cartografía psicoanalítica para una exploración cultural*. L.E.Fau & Asociados.
- CARLINO, R. (2006) "Nuevas formas de comunicación". ¿Nuevos abordajes psicoanalíticos? Trabajo presentado en Ateneo científico de APdeBA el 22 de agosto de 2006.
- ESPINOSA, R.; TAGLE, A. (1998) "Reflexiones acerca del método de asociación libre y sus consecuencias sobre el funcionamiento mental". Trabajo presentado en el Colegio de psicoanalistas.
- ESPINOSA, R.; KOREMBLIT, M. (2007) "Adolescencia y techno-culturas", trabajo presentado en el ateneo general de APdeBA el 6 de noviembre de 2007.
- FREUD, S. (1895) Emmy von N. A. E., II.
- (1908) El creador literario y el fantaseo. A. E., IX.
- (1909) La novela familiar de los neuróticos. A. E., XIX.
- (1921) Psicología de las masas y análisis del yo. A. E., XVIII.
- GARCÍA CANCLINI, N. "Se necesitan sujetos: regresos y simulaciones". En *Culturas híbridas*, Ed. Grijalbo, México, 1990.
- GEERTZ, C. (1990) *La interpretación de las culturas*. Gedisa Ed., Barcelona, 1990.
- GREEN, A. El adolescente en el adulto. *Psicoanálisis, Revista de APdeBA*, Vol. XV, Nº 1, 1993.
- HOBBSBAWN, E. (1990) *La historia del siglo XX*, Ed. Crítica, Madrid, 1995.
- KAËS; FAINBERG; ENRIQUEZ; BARANES (1993) *Trasmisión de la vida psíquica entre generaciones*. Amorrortu Editores.
- KOREMBLIT, M. (2007) ¿... "Termina la Adolescencia...? Algunas consideraciones teóricas acerca del final de la adolescencia y la caducidad del saber". *Revista de Psicoanálisis de APdeBA*, Vol. XXIX, Nº 2.
- (2007) "Sexualidad adolescente, lugar de los padres y discurso epocal", presentado en el panel sobre "Sexualidad adolescente en la actualidad" en las Jornadas del Departamento de Niñez y Adolescencia de APA., el 29 de septiembre de 2007.
- LEVI, M. (1995) "Historización, actualidad y acción en la adolescencia". *Revista de Psicoanálisis de APdeBA.*, Nº3, Vol. XVII, 1995.
- LEVI, G.; SCHMITT, J. C. (1996) *Historia de los Jóvenes*. Ed. Taurus.
- LEVIS, D. (1997) *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Ed. Paidós.

- LEWKOWICZ, I. (1997) "Historización en la adolescencia". *Cuadernos de APdeBA*, N°1, Departamento de Niñez y Adolescencia. Publicación de la Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires.
- LEWKOWICZ, M. (2008) Comunicación personal.
- MAFFESOLI, M. (1990) *El tiempo de las tribus*. Ed. Icaria, Barcelona, 1990.
- MARGULIS, M. (2005) *La cultura de la noche*. Ed. Biblos.
- (2007) *Familia, hábitat y sexualidad en Buenos Aires*. Ed. Biblos.
- MELTZER, D. (1998) *Adolescentes*. Spatia Editores.
- MOGUILLANSKY, C. (1995) "Remodelamientos del superyo en la adolescencia". Segundas Jornadas del Departamento de Niñez y Adolescencia de APdeBA.
- (2007) "La invención de la experiencia. Adhesión, repetición, transformación y aventura". *Revista de Psicoanálisis de APdeBA*, N° 2, Vol. XXIX.
- MORENO, J. "Realidad Virtual y Psicoanálisis". Trabajo presentado en el Depto. de Niñez y Adolescencia de APdeBA.
- NEGROPONTE, N. (1995) *Ser Digital*. Ed. Atlántida.
- PRAGIER, G.; FAURE-PRAGIER, S. Más allá del principio de realidad: lo virtual. *Revista de Psicoanálisis de APA*, Tomo LII, N° 1, 1995.
- QUIROGA, S. (1998) *Adolescencia: del goce orgánico al hallazgo de objeto*. Editorial Eudeba.
- TURKLE, S. (1984) *El segundo yo – Las computadoras y el espíritu humano*. Ed. Galápagos, 1984.
- (1997) *La vida en la pantalla- La construcción de la identidad en la era de Internet*. Ed. Paidós.
- WASERMAN, M. (2007) "Video-juegos: Reflexiones sobre su presencia en la sesión psicoanalítica", presentado en las Jornadas del Departamento de Niñez y Adolescencia de APA, el 29 de septiembre de 2007.
- WINNICOTT, D. (1971) *Realidad y Juego*. Gedisa Editorial.

R. ESPINOSA y M. KOREMBLIT

Rodolfo Espinosa
Aráoz 2976, 1º
C1425DGV, Capital Federal
Argentina

Marcos Koremblit
Scalabrini Ortíz 2368, 10º “F”
C1425DBR, Capital Federal
Argentina