

La dinámica de las relaciones interpersonales actuales entre adolescentes desde una perspectiva goffmaniana

Alvin David López Retana*

Fecha de recepción: 18 de enero de 2019

Fecha de aceptación: 14 de junio de 2019

RESUMEN

Las relaciones interpersonales entre los jóvenes mexicanos están experimentando una transformación de valores motivada por el desarrollo de las tecnologías de la información y el uso de las redes sociodigitales. Desde una perspectiva goffmaniana, el presente trabajo aborda la cuestión de los efectos que tiene el abuso en la exposición a las redes sociodigitales sobre la dinámica de las relaciones interpersonales entre adolescentes. Se concluye que la interacción social entre jóvenes se ha estado construyendo en función de prácticas nocivas para su desarrollo emocional y la convivencia escolar, propiciando la banalización del trato social, la desensibilización ante la violencia y la pretensión de adoptar estilos de vida impropios para individuos cuya personalidad se encuentra en formación.

Palabras clave:

Internet, interacción social, violencia, máscara, fachada.

ABSTRACT

The interpersonal relationships among young Mexicans are experiencing a transformation of values motivated by the development of information technologies and the use of socio-digital networks. From a Goffman perspective, the present work addresses the question of the effects that abuse has on exposure to socio-digital networks on the dynamics of interpersonal relationships among adolescents. It is concluded that social interaction among young people has been built according to harmful practices for their emotional development and school coexistence, promoting the trivialization of social treatment, desensitization to violence and the pretense of adopting inappropriate lifestyles for individuals whose Personality is in formation.

Keywords:

internet, social interaction, violence, mask.

* Docente de Asignatura en la Secundaria Federal 327 de la Ciudad de México

Introducción

La adolescencia es una etapa crucial para el desarrollo de la vida emocional de las personas, un periodo definitorio de la personalidad que determinará en gran medida el grado de estabilidad psíquica del individuo y, por lo tanto, también de la salud mental necesaria para desenvolverse eficientemente dentro de la sociedad.

Es por ello necesario que los adolescentes cuenten con una serie de herramientas que, en su conjunto, contribuyan a la construcción de una autopercepción lo suficientemente sólida como para permitirles conocer sus fortalezas, capacidades, intereses y vocaciones, y adquirir así la madurez necesaria para constituirse en individuos productivos en la sociedad, al mismo tiempo, que en seres humanos plenos. De entre estas herramientas se pueden mencionar también como más significativas, el papel que desempeñan el ambiente familiar, la educación y las relaciones con los semejantes, pues son estos espacios los que en mayor grado le permiten al adolescente conocer los procesos sociales de los que inevitablemente forma y formará parte. La construcción de la personalidad dentro de esos espacios es, por tanto, un mecanismo sumamente complejo que requiere de la orientación y el estímulo adecuados para su correcto desarrollo.

Para emprender el análisis de un fenómeno de esa naturaleza, resulta conveniente recurrir a la propuesta teórica de Erving Goffman (1922-1982) quien, como continuador del interaccionismo simbólico, considera que entender la interacción social implica explicar cómo es que esta ocurre por medio del encuentro cara a cara entre los individuos, en un contexto colectivo en el que existen valores, normas y roles que influyen sobre esa interacción y sobre la manera en que las personas conciben las relaciones interpersonales.

Goffman propuso entender la dinámica de la interacción como una escenificación teatral en la que las personas son actores que desempeñan diferentes roles en distintos ambientes con el objetivo de conseguir sus propósitos, de tal manera que el sentido de la acción debe entenderse en relación con la situación en la cual se produce. Cada acción tiene que ver con el contexto particular de la escena y, por ello, los individuos presentan variantes de su *self*, o sea, de la imagen que pretenden proyectar hacia los demás. Así, al ser la interacción social un proceso de comunicación, el individuo gestiona un conjunto de factores que le permiten tener control del *self* que está presentando, dependiendo de los objetivos que persiga en un contexto determinado, es decir, a partir de la experiencia acumulada y de rasgos propios de la personalidad, el



individuo hace acopio de una serie de recursos particulares y culturales que le permitirían convencer a su interlocutor o al público de que la presentación que está mostrando es auténtica y, de este modo, alcanzar sus metas (Goffman, 2012, p. 36).

Con ese sentido, el individuo aparenta actuar de acuerdo con ciertos valores, pero en realidad está mostrando solo la parte de su *self* que le conviene para lidiar con una situación particular. Además, siguiendo con esta analogía de la escenificación teatral, el individuo cuenta con una utilería y «técnicas histriónicas», dentro de las cuales están el empleo de fachadas y máscaras que le ayudarán a que su presentación sea verificada, ya sea para proyectar algo deseado o bien para ocultarlo. Toda presentación es planificada y puede servirse de ambientaciones, apariencias y modales, así como de símbolos culturales para efectivamente insertar en la audiencia la imagen deseada (Goffman, 2006, p. 140).

De acuerdo con la línea goffmaniana, los individuos actores son capaces de «moldear y modificar una actuación para adecuarla a la comprensión y expectativas de la sociedad en la cual se presenta» (Goffman, 2012, p. 49). Lo anterior, con el propósito de socializar, lo cual implica una idealización en el sentido de presentar una imagen lo mejor posible de sí mismo para tratar de asegurar la veracidad de la actuación. Es decir, el individuo recurre a la ejemplificación de valores reconocidos y aceptados por el grupo social para apoyar su presentación, proyectando una imagen de confianza que le permita alcanzar la verificación en el público. En ese orden de ideas, la interacción con la familia, las amistades y los medios de comunicación, se vuelve un referente para la construcción de valores y pautas de comportamiento que influyen en esa imagen que se desea presentar, pero si dicho referente es inadecuado o nocivo, puede convertirse en una fuente de inspiración de conductas agresivas o violentas. Para ello, es importante tener en consideración tales interacciones para comprender de mejor manera el comportamiento de los adolescentes (Gamerós Esponda, 2017, p. 167).

A partir de la perspectiva goffmaniana puede verse que la interacción cara a cara es un proceso sumamente complejo, que requiere de habilidades y recursos para poder alcanzar el propósito de la verificación. El hecho de que un adolescente tenga que desenvolverse en una dinámica semejante representa para él un gran esfuerzo que a veces tiene consecuencias nocivas sobre su desarrollo emocional y que, sin duda, influyen sobre su presentación, puesto que no siempre es posible mostrar solo lo que se desea, sino que suele ocurrir que rasgos de la personalidad “tras bambalinas” delaten al individuo y, ello lo presente en una situación de fragilidad, al revelar debilidades que pueden afectar su



equilibrio emocional y conducir a problemáticas como las que han sido citadas en párrafos previos.

Ante las ideas anteriores, el objetivo de este trabajo es emplear el modelo goffmaniano para entender los procesos de interacción entre adolescentes y así cobrar conciencia de la problemática social que representa el que la dinámica de las relaciones interpersonales entre jóvenes mexicanos se desarrolle a partir de prácticas banales, desensibilizantes, cosificantes y violentas.

La construcción de personalidades en adolescentes en la era sociodigital

Si Goffman pudiera revivir hoy, seguramente estaría maravillado de cómo la sociedad ha perfeccionado el uso de fachadas y máscaras para realizar presentaciones del *self* cada vez más sofisticadas, dentro de marcos construidos no solamente a partir de los valores y referencias culturales propios de la sociedad en la que el individuo ha nacido, sino importando otros de sociedades de diferentes partes del mundo para producir una especie de mono cultura global que favorece la extensión del abanico de elementos identitarios desde los cuales, los individuos, y en particular los jóvenes, pueden construir una personalidad más acorde con sus propias percepciones e intereses, más allá de lo que la cultura a la cual pertenecen les pueda proveer. Esta ampliación cultural se debe al desarrollo de las tecnologías de la información, en especial, a las redes sociodigitales¹, a partir de las cuales los jóvenes pueden literalmente fabricar una personalidad e identidad en función de aquello que desean presentar, gozando de la protección de la barrera que representan los avatares informáticos conocidos como «perfiles», y que son una armadura ante el mundo real.

No obstante, al ser las redes sociodigitales un producto más del capitalismo, llevan consigo de forma inherente la necesidad de consumir más y más, lo cual se ve reflejado en el tiempo que los jóvenes pasan conectados a ellas, con el único objetivo de alcanzar popularidad a través del número de personas que siguen el perfil y aprueban el contenido que cada cibernauta «sube» mediante «likes». También, el conteni-

¹ Existe una gran variedad de ellas, pero las más empleadas son Facebook, Twitter, WhatsApp e Instagram.



do y prácticas que son compartidos en las redes sociodigitales sale del espacio informático y se incorpora a la interacción cara a cara en forma de comportamientos, modos de expresión y lenguajes cotidianos como una especie de prolongación de los perfiles, de tal manera que los procesos de comunicación entre los jóvenes giran en torno a lo que absorben de esas redes, generando a su vez mecanismos de inclusión – exclusión, puesto que aquellos que por alguna razón particular no conocen los contenidos, son excluidos de los círculos sociales y considerados “raros” o retrógrados por no estar al día en los avances de las nuevas tendencias en las redes sociodigitales (Ons, 2009, p. 94).

Ahora bien, esa necesidad de una persona de estar actualizada constantemente y de atraer seguidores que aprueben y compartan los contenidos del perfil, conduce a los jóvenes a exagerar cualidades de sí mismos que cuando son contrastadas con la realidad producen desconfianza entre la audiencia y se traduce en una pérdida de credibilidad que puede afectar el equilibrio emocional del individuo, pues al momento de interactuar cara a cara se le puede increpar por las incongruencias entre lo que presenta en su perfil y lo que él es físicamente en realidad, debilitando con ello su autoestima, lo cual podría reflejarse en bajos desempeños escolares y problemáticas psicológicas (Osorio, 2014, p. 174).

En términos de Goffman, la exageración de cualidades para ganar la aprobación del público, corresponde a los elementos de la fachada, puesto que la ambientación del perfil, la apariencia que se presenta en las fotos «subidas» y los modales que se traducen en los «estados» en los que el individuo expresa oralmente su manera de pensar, son los recursos por medio de los que los jóvenes pretenden ganarse la veracidad del público. Como se dijo anteriormente, las representaciones se manifiestan en modo de carrera, por lo cual es posible observar en las redes un *continuum* en la actuación que, sin embargo, está sujeto a la posibilidad de ruptura de los marcos de interacción y, por consiguiente, de modificar nuevamente la utilería, apariencia y modales para cumplir con las expectativas normativas que los marcos conllevan (Goffman, 2006b, p. 359). La interacción cara a cara tiene así una vertiente cibernética que en la actualidad es tan importante como el propio encuentro físico.

Banalidad, violencia y desensibilización en el *self*

Goffman, como ya se señaló, considera la existencia de marcos que proveen de patrones y contextos culturales a la interacción, además de establecer referencias para la acción expresiva, simbólica y normativa. No obstante, debido a que los individuos no tienen siempre las mismas motivaciones como consecuencia del desenvolvimiento dentro de los



diferentes marcos, las construcciones mentales que elabora se dinamizan de una manera influenciada por la articulación de dichos espacios entre sí, estableciéndose un contexto multidimensional. Esta estrategia de actuar en función del marco en el cual se conviva es efectiva para alcanzar los objetivos inherentes a la situación que se devela en cada momento particular, por lo que el individuo puede intercambiar sus máscaras y fachadas para cada ocasión, aprovechando la percepción común de la realidad que los marcos fomentan; pero al interactuar así en las redes sociodigitales esa estrategia puede resultar contraproducente: al formar parte de la red de un mismo individuo, la variedad de personas frente a las cuales presenta diferentes máscaras en la interacción cara a cara, al observar un mismo contenido en el perfil del sujeto, pueden sentirse contrariadas al encontrar en él información que desconocían por no haber sido mostrada durante el encuentro personal, de tal suerte que la veracidad vaya perdiéndose o sea cuestionada, y la percepción hacia el individuo cambie drásticamente, de tal manera que la presentación del *self* ya no logre su objetivo de convencer con su actuación y, por ello, se provoque un distanciamiento con el sujeto, ocasionando en este sentimientos de derrota, debidos a que la meta de conseguir la aprobación se ha visto en cierta manera truncada.

La necesidad de aprobación ha conducido a los jóvenes a la banalización de las relaciones sociales, al ponderar esa necesidad sobre la autenticidad de la personalidad, el adolescente dirige sus esfuerzos a conseguirla sin importar el modo en que lo realice; ello ha originado fenómenos como el «sexting²», «los juegos de la muerte»³, o los retos de internet⁴; en todos los casos, en estas prácticas no importa ofrendar la dignidad e incluso la propia seguridad personal o la vida, con tal de ganar popularidad (Adame, 2014, p. 46). Además, la tecnología provee de una gama amplia de artilugios y utilería para construir un *self* más atractivo, pero también más falaz: existen aplicaciones que permiten “maquillar” las imágenes que se comparten en los perfiles, de manera que el usua-

² Esta práctica consiste en enviar a través de las redes sociodigitales imágenes del usuario desnudo, en ropa interior o incluso teniendo relaciones sexuales, con el riesgo de que esas fotografías sean difundidas y expuestas por toda la red, lacerando gravemente la autoestima de quien así es exhibido.

³ Este otro tipo de prácticas consiste en inducir a los jóvenes a realizar actos que ponen en riesgo su vida o la de los demás, con el objetivo de ser aceptados por una comunidad virtual. Como ejemplo puede citarse el juego suicida de «la ballena azul», que provocó la muerte de varios niños, ante la creencia de que, si no se suicidaban, sus padres serían asesinados por los instigadores del desafío.

⁴ Consisten en desafiar al cibernauta a que haga ciertas cosas y suba al perfil evidencia de ello, como fotos en lugares peligrosos (azoteas o autopistas), juegos violentos o peleas.



rio puede aparentar ser más esbelto, con un tono de piel distinto al que posee, más atlético o en general, más fotogénico; también puede presentarse como una persona con un nivel socioeconómico distinto, todo esto con el propósito de encubrir lo más posible la verdadera personalidad, sin tomar en cuenta que este perfil eventualmente colapsará, cuando de nuevo, la realidad sea contrastada con esa escenificación.

Al mismo tiempo, el distanciamiento de los eventos de violencia que se observan en los contenidos de las redes, ha provocado poco a poco una desensibilización sobre videos o imágenes donde aparecen personas accidentadas, golpeadas, asesinadas o violentadas, eventos que de forma alguna no son vistos ya con compasión o empatía, sino como motivo de burla y diversión. El constante bombardeo con este tipo de contenidos ha llegado a estar tan normalizado, que los jóvenes no muestran sentimientos ni emociones al presenciarlos e incluso existen grupos de Facebook dedicados exclusivamente a su promoción, acompañados normalmente de comentarios sarcásticos o bufonescos de situaciones que tendrían que ser tratadas de una manera más sensible, madura y empática. Se trata de una industria de la necrofilia que cada vez gana más terreno y es fomentada y *apologetizada* por los propios jóvenes, quienes pueden observar esos contenidos y compartirlos con sus compañeros en la escuela a través de sus teléfonos celulares (Sustaita *et al*, 2017, p. 77).

El empleo de fachadas y máscaras para representar escenificaciones dentro de marcos con patrones culturales que fomentan y apologetizan la violencia, ha ido transformando la autopercepción de los jóvenes en el sentido de que para poder sentirse conformes consigo mismos, necesitan de la aprobación y la popularidad de las redes sociodigitales; quienes no las consiguen son de alguna manera marginados y estigmatizados como «perdedores» por no ser aceptados dentro de círculos sociales que comparten el conocimiento de los contenidos del ciber espacio. Por supuesto, toda esta escenificación tiene consecuencias, como el mismo Goffman señala: el objetivo del actor es lograr la veracidad en el público, pero el problema viene cuando esta no se consigue y el individuo siente el estigma del rechazo (2006b, p. 56).

Las consecuencias de la falacia del *self* sociodigital

En el modelo de Goffman, los individuos son actores inteligentes, manipuladores, planificadores e incluso cínicos al momento de elaborar sus presentaciones. Consciente y calculadoramente eligen las máscaras y fachadas más apropiadas para la situación en cuestión con el propósito de alcanzar sus metas. En ese sentido, los individuos de la época actual



cuentan con más recursos para elaborar esas presentaciones, dado que se valen de la tecnología para ello. Las redes sociodigitales son una herramienta inagotable para construir no solamente máscaras y fachadas, sino también personalidades completas que se proyectan hacia los espectadores, pero el problema se presenta cuando el individuo se desconecta de ellas y se enfrenta al mundo real, de tal manera que aquel que en las redes presenta un comportamiento agresivo y bravucón, fuera de ellas es pusilánime y sumiso, o quien presenta apariencias gallardas y atléticas, en realidad está muy fuera de forma. Esta contradicción entre los avatares y la realidad puede resultar insoportable para algunos adolescentes con autoestima frágil, puesto que su estabilidad depende de la consecución del reconocimiento y del aplauso, es decir, de la conquista de la veracidad en el público. Aun cuando esto no es consecuencia de la contrastación entre el *self* real y el que se presenta en las redes, los efectos adversos pueden ser bastante graves y manifestarse no solo en el desempeño académico, sino también en la vida personal.

En ese orden de ideas enmarcadas en el pensamiento de Goffman, un efecto común del fracaso en la búsqueda de veracidad hacia el *self*, es la depresión, pues como ya se señaló, la adolescencia es una etapa de definición de la personalidad, en la que los estados emocionales son vulnerables y volátiles. En México, en el año 2011, se calculaba que entre 15 y 20% de jóvenes sufrían de depresión, y a nivel mundial se espera que para el 2030, este padecimiento será la primera causa de incapacidad⁵. Particularmente, en 2016, la tasa específica de depresión a nivel nacional en adolescentes de entre 10 y 14 años fue de 26.8% de casos por cada 100 mil habitantes⁶, mientras que para las edades de entre 15 y 19 años, la tasa media en el país fue de 40 casos por cada 100 mil habitantes; y si bien se trata de un fenómeno multifactorial, las relaciones interpersonales en la escuela son un elemento importante que contribuye a esa condición, dado que los jóvenes se encuentran atravesando procesos de construcción de identidades y, por tanto, los éxitos y fracasos durante esta etapa de desarrollo son maximizados e influyen sustancialmente en los estados de ánimo. Asimismo, cuando la depresión se agrava, pueden presentarse eventos más dramáticos como la autolesión o incluso el suicidio, por ejemplo, en 2015 en México ocurrieron 2,599 decesos por lesiones autoinfligidas en jóvenes de entre 15 y 29 años de edad⁷, lo cual es un indicador alarmante.

⁵ www.jornada.com.mx/2011/08/10sociedad/044n2soc

⁶ <https://www.google.com/amp/s/m.excelsior.com.mx/nacional/2016/10/04/1120468/amp>

⁷ http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2017/suicidios2017_Nal.pdf



De tal manera, la excesiva preocupación que los jóvenes tienen por elaborar presentaciones cada vez más sofisticadas y llamativas de sus *self* por medio de las redes sociodigitales los ha conducido a desatender otros aspectos fundamentales de su desarrollo emocional, como la confianza en sí mismos y la búsqueda de identidades auténticas, en contraste, basan sus relaciones interpersonales en el éxito y la aceptación de sus presentaciones, llevando el empleo de máscaras y fachadas a niveles de histrionismo que podrían ser considerados inverosímiles si no se insertaran en los marcos culturales actuales, que promueven un hedonismo más individualista, razón por lo que no podría achacarse ese comportamiento superficial solo de los adolescentes, sino que es un padecimiento social casi generalizado, pero que resulta más preocupante cuando afecta a los más jóvenes, dado que serán ellos quienes heredarán el mundo.

¿Qué puede hacerse al respecto? La depresión en adolescentes es un problema multifactorial, así que debe abordarse en ese mismo tenor, con estrategias que abarquen la escuela, el hogar, los medios de comunicación y el gobierno, pues como muestran los indicadores, si la situación continúa como hasta ahora, la depresión se convertirá en un problema de salud pública. Las redes sociodigitales, sin duda, son una herramienta poderosa para construir relaciones interpersonales y estrechar vínculos que la distancia debilitaría, pero la situación parece estar saliéndose de control, ya que el grado de enajenación de los adolescentes es tan profundo que sería para ellos inconcebible una vida sin redes sociodigitales, a la vez que, intentar impedirles el acceso a ellas, provocaría el aislamiento social en el ámbito de las amistades, por lo que esta no sería una táctica eficiente. Por supuesto, debe ser labor de los padres el orientar y crear en sus hijos la conciencia de que la vida real se encuentra fuera de las redes y que la personalidad se construye en el cara a cara y no por medio de avatares y perfiles con máscaras y fachadas sofisticadas plenas de falacia.

En ese sentido, la labor de los docentes y del personal escolar debería ser un complemento de la de los padres, puesto que la detección temprana de actitudes nocivas entre los estudiantes es crucial para evitar que avancen hasta etapas en las que el daño pudiera ser irreversible. En muchas ocasiones, la escuela es un reflejo de las experiencias vividas en la sociedad, es decir, si el estudiante vive en una comunidad violenta, es muy factible que traslade esta condición al ambiente escolar y la escuela se transforme en un micro universo que reproduce prácticas perjudiciales del exterior, de tal manera que no sería suficiente el trabajo en la escuela para prevenir y frenar actitudes peligrosas, sino que además, se requiere del refuerzo en el ámbito familiar.



Así, los docentes, y en particular los tutores, deberán trabajar en las aulas cuestiones fundamentales como el rechazo a las prácticas violentas observadas en las redes sociodigitales, incluyendo el acoso cibernético entre compañeros, la discriminación y la enajenación, es decir, el tomar como una especie de sacralidad la búsqueda del reconocimiento de los demás por medio del cumplimiento de actividades surgidas en la red. Además, deberá fomentarse el cultivo de lo sustancial en lugar de lo superficial, dado que una de las causas que han dado origen a la banalización de las relaciones interpersonales es el pretender convencer a los espectadores de que viven una realidad que no solo es impropia de adolescentes, sino que además propicia el desprecio hacia sí mismos: si el individuo se esmera tanto en presentar una fachada, es porque en parte no se siente a gusto con lo que es en verdad.

La adolescencia es una etapa de formación en la que la cuestión de la autoestima y el manejo de emociones desempeña un rol significativo que debe ser atendido por los docentes en el sentido de inculcar en los estudiantes la conciencia y el respeto de la diversidad, para que se reconozca su individualidad y aprendan a vivir con ella, sin la necesidad de adoptar actitudes ajenas a ellos solo para ganar el reconocimiento de los demás. Complementariamente, deberá instarse a los padres de familia a que estén al pendiente de los contenidos que sus hijos observan en internet, para evitar que se expongan a imágenes agresivas que alteren el desarrollo normal de la mente del adolescente (Coronel, 2011, p. 91).

De igual importancia es el detectar en la escuela las señales que se presentan en los adolescentes, en especial cuando el comportamiento de algún estudiante comienza a cambiar o si disminuye su desempeño académico, ya que ningún indicio debe ser considerado una nimiedad. La supervisión de las relaciones de los estudiantes con el resto de los compañeros puede aportar información relevante acerca de patrones de conducta que pudieran ser, en un momento determinado, un factor de riesgo para la estabilidad emocional del adolescente, puesto que, como ya se ha mencionado aquí, en esta etapa del desarrollo existe una marcada necesidad de ser incluido en un grupo social, y el rechazo podría conducir a conductas riesgosas.

La importancia de la vinculación entre la vida escolar y la vida cibernética que se presenta en las redes sociodigitales ha quedado demostrada mediante los esfuerzos de las instituciones educativas por crear conciencia acerca de la influencia que el medio informático tiene sobre la autopercepción de los adolescentes y las consecuencias de ello. Por ejemplo, en publicaciones como Los «likes» de Soledad (Gómez, 2018), donde se toca la temática de las relaciones amorosas tóxicas



que comienzan por medio de una red sociodigital y, posteriormente, se trasladan a la vida real, afectando el desempeño escolar y el desarrollo emocional de los adolescentes, se ha abordado la cuestión de una manera accesible para los estudiantes, y si bien se trata de un empeño loable, la realidad es que ese esfuerzo tendría que estar acompañado de la vigilancia constante por parte de los docentes y padres de familia para monitorear las actividades de los adolescentes en la red, pues al no poder vigilarlos todo el tiempo, una medida factible es hablar con ellos para evidenciar los peligros que implica prestarle una importancia indebida a la vida cibernética.

No obstante, en la escuela debe considerarse que cada caso conlleva rasgos particulares que es necesario entender para diseñar la mejor estrategia que permita a los docentes y padres reivindicar a los estudiantes con problemas de depresión derivados de su actividad en las redes sociodigitales. En algunos casos la influencia de estas redes se traduce en agresividad y, en otros, en aislamiento y rechazo a los otros y a sí mismos, de modo que la intervención informada es fundamental. No debe desestimarse la importancia que los adolescentes confieren a sus vidas cibernéticas, puesto que para ellos son tan reales como la vida material. Comprender lo anterior permitirá abordar la cuestión desde una perspectiva más cercana a la percepción del estudiante y, por tanto, ganar la empatía necesaria para lograr soluciones efectivas.

El docente ha dejado de ser mero transmisor de conocimientos, y su labor incluye ahora velar por el correcto desarrollo emocional de sus estudiantes, en el entendido de que una persona afectivamente sana será también una persona con mayores posibilidades de potenciar sus capacidades académicas e intelectuales. Por ello, el docente no puede permanecer ajeno a la influencia de la tecnología, requiere mantenerse informado acerca del mundo virtual en el que sus estudiantes viven, para poder detectar focos y factores de riesgo que pudieran convertirse en una amenaza para la convivencia escolar y el desenvolvimiento social.

La dinámica actual de las relaciones interpersonales no se cumple únicamente de forma presencial, sino que ha sido exportada al mundo de las redes sociodigitales, por lo que los docentes y padres de familia deben involucrarse también en este mundo para estar al tanto de lo que los jóvenes observan y descubren mientras navegan. La prevención es la mejor arma para combatir problemáticas como las que se han abordado en este trabajo. En esta tarea, la información es esencial, por lo que crear con los estudiantes espacios y vínculos que favorezcan la expresión de sentimientos resultará de gran valía para evitar que pierdan la senda del desarrollo emocional y comunitario sanos.



El internet es una herramienta de información muy poderosa, pero también es una caja de Pandora que debe ser tratada con cuidado y con la supervisión suficiente. El estrechamiento del trabajo entre los docentes y los padres de familia aumentará las probabilidades de que los estudiantes sean bien encaminados y así se mitiguen los efectos nocivos derivados de la exposición de los adolescentes a los contenidos hallados en el mundo cibernético.

Conclusiones

Las relaciones interpersonales entre jóvenes mexicanos están experimentando una transformación motivada por el desarrollo de las tecnologías de la información y el uso de las redes sociodigitales. Sin embargo, esta transformación, lejos de fomentar el crecimiento personal e intelectual de los adolescentes, está conduciéndolos a procesos de banalización, desensibilización y cosificación de la vida, debidos a que la sobreexposición a contenidos superficiales y violentos ha estado propiciando la normalización de conductas apáticas y contrarias a los valores familiares tradicionales. Esta situación es preocupante: la adolescencia es una etapa de formación de la personalidad que puede verse afectada cuando el joven se distancia del mundo real para sumergirse en los avatares de las redes sociodigitales, y solo cuenta con una débil formación de vínculos afectivos en un periodo de estados emocionales inestables, las consecuencias de esto pueden ser tan graves como el padecimiento de depresión o el suicidio.

Esa dinámica se explica a partir del modelo propuesto por Erving Goffman, en el cual la sociedad se asemeja a una escenificación teatral donde los individuos son actores que se valen de máscaras, ambientaciones, apariencias y modales para elaborar una presentación con la intención de convencer a los demás de la veracidad de la misma y, de esa manera, conseguir sus objetivos dependientes de situaciones particulares. Como parte de esa escenificación, se presentan cambios de encuadre derivados de la situación, propiciando que los individuos cambien igualmente sus máscaras, fachadas y «libretos» para adaptarse a ella. Así, por medio de la interacción cara a cara, surgida en esos encuadres, es que se construye el orden social, a la vez que se extraen de ellos un conjunto de valores y referencias culturales que apoyan una presentación.

Ante esta perspectiva, los recursos cibernéticos que aportan las redes sociodigitales han maximizado la capacidad de crear máscaras y fachadas para construir personalidades falaces que no soportan la contrastación con la realidad y despiertan una sensación de fracaso en los jóvenes que poco a poco los aísla y conduce a estados emocionales vulnerables,



afectando su desempeño académico y su vida personal. Este escenario es un factor de riesgo para la sociedad, pues como lo verificaron los datos cuantitativos presentados en este trabajo, el problema podría convertirse en el mediano plazo en un asunto de salud pública, por lo cual es indispensable tomar cartas en el asunto mediante estrategias integrales que involucren a los padres de familia, la escuela y el gobierno.

La vida, desde la perspectiva goffmaniana, es una obra teatral en la que todos los individuos desempeñan diferentes papeles en función del encuadre al que se enfrenten, y si de por sí eso conlleva el riesgo de tender hacia la superficialidad —en el sentido de pretender ser alguien idealizado por sus máscaras—, el enajenarse con una vida cibernética es más riesgoso aún, porque implica abstraerse de la realidad y volverse antisociable, lo cual no es de ninguna forma sano para un adolescente; la situación es más grave si se presenta como un fenómeno generacional, por lo que es de suma importancia atenderla familiar y educativamente antes de que se salga de control.



Referencias

- Adame, M. (2014). *Violencias, bullying y juegos de la muerte. Una visión socio- psico antropológica e histórica en el capitalismo mundial y mexicano*. México: Navarra.
- Coronel, C. (2011). Proceso de constitución de la intersubjetividad a partir de la propia subjetividad: una mirada psicoanalítica, en Rodelo Pérez, Jesús Manuel y Cristina Ávila Valdez, Escuela, comunicación y violencia. *Ocho miradas en contexto*. México: Universidad de Occidente.
- Gameros, M. (2017). Las violencias en los medios de comunicación, en Herrera – Lasso M. *Fenomenología de la violencia. Una perspectiva desde México*. México: Siglo XXI.
- Goffman, E. (2006). *Estigma. La identidad deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu.
- (2006b). *Frame Analysis. Los marcos de la experiencia*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- (2012). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Gómez, N. (2018). *Los «likes» de Soledad*. México: Secretaría de Educación Pública.
- Osorio, M. (2014). *Hablemos de violencia. Un monstruo de mil cabezas*. México: Vergara.
- Ons, S. (2009). *Violencia/s*. Buenos Aires: Paidós.
- Rodelo, J. y Valdez, C. (Eds.) (2011). *Escuela, comunicación y violencia. Ocho miradas en contexto*. México. Universidad de Occidente.
- Sustaita, A. et al (2017). *Al límite. Estética y ética de la violencia*. México: Fontamara.

