



Universidad Nacional de Rosario
Facultad de Psicología

TRABAJO INTEGRADOR FINAL

**Juego y experiencia cultural en la adolescencia: los Trends de
TikTok como escenario privilegiado**

MODALIDAD DE PRESENTACIÓN: ENSAYO

Autor: Rodriguez, Nicolás Leandro

Legajo: R-5763/1

DNI: 42.204.581

Docente responsable: Mirada, Celina

AGRADECIMIENTOS

A Ludmi, mi compañera de vida, que fue sostén, faro y guía, confiando en mí en todo momento y lugar.

A mí familia, por su incondicional apoyo y por ser los primeros en creer en mí, sin ellos ningún tipo de sueño respecto de esto hubiese sido posible.

A mis amigos, por las charlas, las tardes de mates y los resúmenes, hicieron que el camino sea disfrutable.

A Celina Mirada, que con su cálido acompañamiento me posibilitó encontrar un aporte interesante en este tema.

A mis compañeros de equipo de TEDxRosario, Pint of Science, ACRES y Pulsión, por permitirme soñar colectivamente con proyectos que dejan una huella en el otro.

A la Escuela San Miguel Arcángel y a La Casa del Sol Naciente, por mostrarme que la formación sólo cobra sentido en un encuentro con otros que construye posibilidades.

A la Universidad Nacional de Rosario, por ser más que una casa de estudio: un espacio que me alojó y me invitó a soñar, transformando mi vida de una manera inimaginable.

ÍNDICE

RESUMEN.....	3
PALABRAS CLAVE.....	3
INTRODUCCIÓN.....	4
DESARROLLO.....	8
I. Los trends como escena lúdica contemporánea: rendimiento, visibilidad y creatividad.....	8
Jugar en la sociedad del rendimiento.....	8
Los trends como juego: el mandato de visibilidad.....	9
Play y game: la escena sobre la escena contemporánea.....	10
II. Experiencia cultural, juego y subjetivación en la era digital.....	12
El sujeto adolescente y los trends como experiencia cultural.....	13
Lo cultural en la experiencia contemporánea.....	14
Subjetividades y espacio potencial en la actualidad.....	15
CONCLUSIONES.....	17
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	20

RESUMEN

Este ensayo analiza los *trends* de TikTok como prácticas lúdicas relevantes en la adolescencia contemporánea. A partir de los aportes de Winnicott, especialmente sus nociones de juego y experiencia cultural, se examinan las particularidades que lo lúdico adquiere en la actualidad. En este marco, se problematiza el concepto de juego para indagar tanto su vigencia como las transformaciones socioculturales que configuran los escenarios donde se despliega. Asimismo, el análisis se inscribe en las categorías propuestas por Byung-Chul Han, quien describe una contemporaneidad atravesada por lógicas de rendimiento, exposición y positividad que reconfiguran los modos de relación subjetiva.

Desde un enfoque teórico-conceptual, el trabajo toma como material una serie de trends ampliamente difundidos en TikTok, como los formatos *Get Ready With Me* y entrevistas breves, entendidos como escenas culturales que permiten observar modalidades actuales de interacción, repetición y recreación simbólica. El desarrollo se organiza en dos momentos: primero, se aborda la noción de juego en articulación con las prácticas digitales; luego, se problematiza la experiencia cultural a la luz de las transformaciones contemporáneas.

Se concluye que los trends configuran una escena donde se hibridan dimensiones del *play* y del *game*: aunque responden a formatos relativamente estables, también habilitan apropiaciones singulares y producción de subjetividad. Así, más que su desaparición, el juego evidencia una reconfiguración de sus condiciones de posibilidad en la cultura digital.

Palabras clave: juego, experiencia cultural, adolescencia, redes sociales.

INTRODUCCIÓN

El presente ensayo se propone analizar los *trends* que circulan en la red social TikTok como una de las prácticas lúdicas que adquieren particular relevancia para la adolescencia contemporánea. Siguiendo ciertos desarrollos planteados por Donald W. Winnicott, especialmente su conceptualización de juego y de la noción de experiencia cultural, se buscará examinar las particularidades que lo lúdico presenta en la actualidad. De esta manera, se problematizará el concepto de juego, a fin de analizar su vigencia y las transformaciones socioculturales que configuran los escenarios contemporáneos donde tiene lugar. En este sentido, el trabajo se inscribe en una perspectiva que considera las prácticas digitales como espacios de interacción cultural donde se articulan formas de participación, creación y producción de subjetividad, en el marco de las transformaciones socioculturales actuales. Para ello, resulta indispensable ponderar los recursos elaborativos que el jugar pone a disposición, en tanto ofrecen un modo singular de pensar la subjetividad en esta etapa vital.

Tal como se desprende de la lectura de una de sus más célebres obras, *Realidad y juego*, su autor, Donald W. Winnicott amplía la noción de juego más allá de la infancia y de los límites del consultorio, extendiéndola a toda la vida. Su interés no reside tanto en el contenido de la actividad lúdica —ya se trate de jugar a las muñecas o de correr tras un compañero—, sino en la experiencia misma de jugar, en las condiciones que la hacen posible y en la capacidad creativa de quienes participan. Una distinción central que servirá de brújula en este trabajo es la que Winnicott establece entre el sustantivo ‘juego’ (*game*) y el sustantivado ‘jugar’ (*play*). La diferencia no es arbitraria: mientras el *play* se caracteriza por ser un hacer espontáneo, creativo y libre, sostenido en ciertas reglas que le permiten desplegarse, el *game* se define por la regulación estricta de normas que organizan su curso y orientan hacia un resultado concreto (Ferreira dos Santos, 2022a). Ahora bien, Winnicott advierte que no existen estados puros: no hay *play* totalmente libre de reglas, ni *game* completamente desprovisto de creatividad (Ferreira dos Santos, 2022a, p. 52).

Dentro de lo que se denomina la experiencia de jugar, se utilizará el concepto de experiencia cultural de Winnicott (1990), entendiendo a la misma como vivencias en las que mediante una interacción con el entorno se incorporan activamente elementos de la cultura, construyendo así, un mundo enriquecedor tanto a nivel personal como social. De acuerdo con esta perspectiva, el juego puede entenderse como una experiencia cultural en sí misma, es decir, como una actividad cuyo despliegue habilita la interacción, el descubrimiento y la posibilidad de poner en circulación aspectos del mundo interno mediante el intercambio con objetos, personas e ideas del medio.

En línea con lo anterior, Winnicott establece que el juego no tiene lugar ni en la realidad interna del sujeto ni tampoco se ubica en el mundo exterior, sino que se desarrolla en un tercer espacio denominado zona intermedia o espacio potencial. Dentro de las experiencias que tienen lugar en la vida del individuo, existen las que tienden a ensanchar dicho espacio, siendo vivencias creativas y enriquecedoras, favoreciendo la exploración del mundo y la interacción con el exterior (Winnicott, 1990).

Las categorías de juego y experiencia cultural permiten aproximarse al concepto de adolescencia como un tiempo singular de la vida en la que el sujeto enfrenta la tarea de constituir una posición propia en el mundo, y de exploración de experiencias y de elaboración subjetiva (Winnicott, 1990). Siguiendo a Bleichmar (2005), se trata de un tiempo de profunda transformación, un proceso marcado por la producción de dos tipos de procesos de recomposición psíquica, por un lado, tareas vinculadas a la sexualidad, y por otro, los que remiten a la deconstrucción de propuestas originarias y a la reformulación de ideales adquiridos en la infancia.

Asimismo, se destaca que cada uno de los procesos enumerados anteriormente, no suceden en un vacío, sino que se encuentran anclados y atravesados por el momento histórico en el que tienen lugar. De acuerdo con lo planteado por Ferreira dos Santos (2022b), las pantallas constituyen gran parte de la territorialidad contemporánea en la que se aloja el jugar de esta población. A diferencia de otras épocas, la escena lúdica ya no está organizada principalmente por dispositivos institucionales, sino que se configura de manera contingente a partir de múltiples soportes y textualidades, como dispositivos, libros, series o redes sociales.

Lo novedoso del juego contemporáneo radica en esta cualidad hipertextual, donde se ensamblan imágenes, sonidos y narrativas que otorgan al jugar un carácter híbrido y expansivo (Duek, 2017 en Ferreira dos Santos, 2022a). En este marco, la virtualidad se presenta como un espacio privilegiado para la interacción y el encuentro entre pares, lo cual adquirió especial relevancia durante la pandemia de COVID-19. El distanciamiento social llevó a los adolescentes a potenciar modalidades virtuales de vínculo que, si bien ya estaban presentes, pasaron a ocupar un lugar central como formas de sostener lazos y experiencias compartidas (Maroño, 2024). Este proceso trajo aparejado un viraje en los modos de jugar respecto a los tiempos previos a la pandemia, evidenciado en la emergencia de nuevas prácticas, como el auge de los juegos de apuestas en entornos digitales o el uso de redes sociales para la producción de contenido audiovisual.

Ahora bien, estas transformaciones deben pensarse a la luz de coordenadas sociales más amplias. Para ello, se utilizarán conceptos acuñados por el autor Byun Chul

Han, quien realiza una caracterización de los contemporáneos modos de ser y existir, como así también describe los determinantes sociales, culturales, tecnológicos y económicos que atraviesan y moldean los modos de vida actuales. Han (2022) denomina a la época actual como sociedad del rendimiento, caracterizada por sujetos que se conciben como “emprendedores de sí mismos”, atravesados por un mandato de autoexplotación que sustituye a la disciplina tradicional. En este marco, se destacan las prácticas lúdicas mediadas por lo digital, que si bien, en apariencia se presentan como espacios de creatividad, reproducen las lógicas de consumo, exposición y productividad propias de la época.

Para la realización del presente trabajo, se realizó una revisión bibliográfica en bases de datos como SciELO y Google Académico, repositorios digitales institucionales de diversas universidades, y capítulos de libros de expertos en la temática, a fin de relevar los principales desarrollos teóricos respecto del presente foco de interés.

Entre los aportes más significativos, Ferreira dos Santos (2022a) describe que los vínculos adolescentes se ven atravesados por dinámicas de mercantilización y por un uso de las redes sociales que tiende a transformar actividades lúdicas en juegos más regulados y orientados al rendimiento, desplazando espacios creativos de play. Asimismo, la autora subraya que estos entornos funcionan como escenarios donde los jóvenes exploran desafíos, ponen a prueba capacidades y construyen sentidos sobre sí mismos y sobre el mundo cotidiano. En paralelo, Maroño (2024) y Quintana (2022) destacan que plataformas como TikTok reconfiguran los modos de socialización y autoexpresión, ofreciendo oportunidades de creatividad pero también reproduciendo condicionamientos sociales, históricos y culturales que orientan la circulación de contenidos.

A partir de esta revisión, se reconoce que las redes sociales son concebidas y diseñadas bajo lógicas de entretenimiento superficial y de consumo. Asimismo, en esta escena, puede también esbozarse una vía de construcción de experiencias culturales en las que se despliegan procesos creativos y modos singulares de subjetivación. En este marco, se trabajará con los *trends*, entendidos como videos breves que integran canciones, coreografías o temáticas virales, creados y compartidos voluntariamente por los usuarios en la red social TikTok en un momento dado (TikTok, 2025).

La relevancia de este fenómeno radica en su capacidad para generar interacción social, operar como un espacio productor y moldeador de la subjetividad adolescente, y al mismo tiempo, funcionar como una escena en donde los jóvenes crean contenido desde su lugar en el mundo. Desde esta perspectiva, los *trends* emergen en el marco del régimen de la información contemporáneo, donde los algoritmos y las redes sociales condicionan

dinámicas sociales, históricas y culturales (Han, 2022). Este enfoque permite abordar los *trends* como prácticas lúdicas que oscilan entre el *play* creativo y el *game* estructurado, siguiendo la conceptualización winnicottiana del juego.

El presente ensayo se propone analizar las particularidades de uno de los modos de juego de los adolescentes en la actualidad, partiendo de los *trends* de TikTok para problematizar la categoría conceptual del juego de la teoría winnicottiana. En este marco, los objetivos específicos se plantean, en primer lugar, partiendo de una revisión bibliográfica, examinar los determinantes socioculturales que configuran los modos de habitar lo digital; luego, analizar los *trends* como una escena donde los adolescentes crean contenido audiovisual propio basándose en las tendencias; para, finalmente, interrogarse, a la luz de las cartografías actuales, los modos de pensar el concepto de juego y de experiencia cultural en la actualidad.

En este sentido, los *trends* funcionan como espacios híbridos que combinan oportunidades de interacción, expresión y aprendizaje con las lógicas del régimen de la información contemporáneo. Ello ofrece un campo privilegiado para analizar cómo se construyen sentidos, pertenencias y experiencias culturales, proporcionando criterios conceptuales sólidos para clasificar, analizar y problematizar las prácticas lúdicas adolescentes en la era digital.

DESARROLLO

Los trends como escena lúdica contemporánea: rendimiento, visibilidad y creatividad

Jugar en la sociedad del rendimiento

El juego, en todo momento histórico que tenga lugar, se presenta atravesado por el entramado cultural y los determinantes sociales que configuran las condiciones de posibilidad del mismo. En este sentido, resulta indispensable situar las particularidades del contexto actual para abordar los *trends* como uno de los tipos de juegos que predomina en la adolescencia contemporánea. Y así, problematizar cómo, las expectativas de rendimiento y la exigencia de exposición constante, operan en la estructuración y configuración de las escenas lúdicas que se montan en los tiempos actuales.

El autor Byung-Chul Han (2022a) ofrece un aporte fundamental al caracterizar nuestra época como una 'sociedad del rendimiento', habitada por sujetos que se conciben a sí mismos como proyectos que requieren una permanente optimización. No obstante, se destaca que este tipo de comportamientos no tienen que ver con síntomas vinculados a un padecimiento subjetivo o rasgos de personalidad, sino que se encuentran motivados por un sinnúmero de estímulos a los que los sujetos se enfrentan en lo cotidiano de su existencia (Han, 2022a).

Asimismo, Han (2022a) reconoce que con anterioridad al modelo contemporáneo, los proyectos de vida se encontraban organizados bajo otros mandatos y prerrogativas. En el período anterior, denominado sociedad disciplinaria, los sujetos se encontraban mayormente inscriptos en recorridos institucionales definidos, sostenidos por una matriz normativa que regulaba las formas de vida a partir de la distinción entre conductas permitidas y prácticas prohibidas, estas últimas pasibles de sanciones físicas o simbólicas según el contexto. Se trataba de un momento histórico construido a partir de la disciplina, con la obediencia como eje rector para el moldeamiento de las conductas y los cuerpos.

Tanto en aquel momento como hoy, los medios para esos fines fueron variados. Lo que antaño se transmitía en la presencia de un conjunto relativamente estable de instituciones -como la escuela, universidad, trabajo, hospital- o bien de proyectos personales al interno de dichas instituciones -trabajo estable, la idea del amor eterno, roles de género con fuerte diferenciación-, en la actualidad encuentra nuevas formas de expresión acordes al contexto sociocultural vigente.

Los modos contemporáneos se actualizan en publicidades, contenido audiovisual autobiográfico, o incluso campañas políticas, las cuales tienden a difundir mensajes

sustentados en un mandato claro y preciso “Yes, we can” (Han, 2022). Dicho eslogan, destaca Han (2022), funciona enfatizando un carácter de positividad incondicional, ofreciendo la ilusión de que todos y cada uno de los sujetos se consideren a sí mismos como potenciales conquistadores de aquello que anhelan, por más inalcanzables que sean esos objetivos. Estas frases suenan motivadoras y parecen transmitir ideas orientadoras para una vida plena, sin embargo, en su aplicación concreta, suelen quedar a medio camino, produciendo sujetos que cada vez trabajan más en pos de sueños que difícilmente se concreten.

De acuerdo con lo que Han (2022a) plantea, se resalta que el sujeto producido en la sociedad disciplinaria no es el mismo que el de la sociedad del rendimiento. En la actualidad, pareciera que los individuos experimentan una mayor sensación de libertad y autonomía respecto de sus prácticas, elecciones y relaciones, lo cual, se traduce en una constante búsqueda de autosuperación, en un intento permanente de obtener resultados extraordinarios en todos los ámbitos de la vida, especialmente en los espacios tradicionalmente destinados al ocio y al entretenimiento.

Los trends como juego: el mandato de visibilidad

En este punto del desarrollo, se vuelve necesario analizar los modos en que lo enunciado anteriormente se hace presente en los *trends*, entendiendo a los mismos como un modo de juego contemporáneo. En ellos, el imperativo de lo positivo se actualiza de una manera velada, a través de una exigencia constante de consumo y de producción de contenido audiovisual. Referirse a una modalidad velada de dicho mandato, implica reconocer que, en la actualidad, ciertos procesos sociales y económicos se encuentran determinados por una mano invisible propia de las redes sociales: el algoritmo (Han, 2022).

Dicho mecanismo tiende a privilegiar la visibilización de contenidos capaces de captar la atención del usuario, prolongando su permanencia frente a la pantalla. En este sentido, un rasgo central del contenido audiovisual contemporáneo, que opera eficazmente como captador de atención, es la presencia de objetos cotidianos que son sobre investidos y presentados como símbolos de estatus. Ejemplos de ello pueden encontrarse en el uso de ciertos dispositivos electrónicos, el acceso a sitios de entretenimiento, la posesión de vehículos de lujo, entre otros.

Asimismo, estas dinámicas no se restringen únicamente a objetos, sino que también incluyen prácticas ordinarias en la vida cotidiana, tales como el uso de productos relacionados a la salud corporal, el acceso a membresías relacionadas al bienestar, o la

adopción de hábitos asociados a un estilo de vida saludable. En estos casos, lo cotidiano se presenta estetizado y valorizado, adquiriendo un carácter aspiracional.

En línea con lo anterior, Sibila (2008), reconoce que gran parte del contenido está promovido por una exigencia de mostrar lo real, lo cotidiano, sin mediaciones ni ocultamientos. Frente a este mandato, el producto audiovisual que emerge de un ámbito cotidiano y aparentemente espontáneo, se configura como un escenario propicio para la inserción de estrategias publicitarias, diferenciándose de los formatos tradicionales de la publicidad televisiva o de la vía pública. De esta manera, el imperativo propio de la sociedad del rendimiento se pone en juego de una manera salvaje, transmitiendo la idea que es posible que todos y cada uno de los espectadores de dicho contenido puedan acceder a los bienes y servicios exhibidos. Esto se sostiene en la medida que quien los utiliza, se presenta como una persona común, inscripta en la cotidianeidad de su vida.

En el régimen actual, los sujetos ya no son espectadores que observan pasivamente los sucesos que acontecen, sino que son productores permanentes de contenido y consumidores perennes de información vía las redes sociales. Paradójicamente, en un régimen donde los sujetos parecen no estar obligados a nada, se desenvuelven en el medio manifestando una compulsiva entrega de información, no solamente como proveedores de contenido de entretenimiento, sino también, como consumidores del mismo.

Play y game: la escena sobre la escena contemporánea.

En consonancia con lo desarrollado anteriormente, resulta necesario destacar que el contenido sobre la vida cotidiana es el resultado de la puesta en juego de la creatividad de parte de los usuarios, lo cual es cada vez más aprovechado por las compañías. En este marco, los sujetos, en búsqueda de aumentar su visibilidad -y en consecuencia sus ingresos-, evidencian una tendencia creciente a generar *trends* asociados a este tipo de contenidos, reforzando la centralidad de lo cotidiano como escena privilegiada de producción.

La sociedad del rendimiento y su mandato de positividad ha producido una exigencia de crear contenido que se presente como espontáneo, pero que se encuentra altamente determinado por ciertas conductas y pautas preestablecidas a seguir (formatos, tipografías, imágenes, poses, etc.). De este modo, el contenido muestra una máscara como si fuera emergente del deseo y devenir propio de la vida del sujeto, cuando en realidad se encuentra condicionado por una serie de regulaciones previas que organizan su estética, los modos de expresión y las características necesarias para la viralización de dicho contenido. Cada una de estas nociones nos evidencian particularidades de los *trends* como

modo de juego en la actualidad, poniendo de manifiesto que se trata de un entramado social y cultural distinto al que dio origen al concepto de original en la obra de Winnicott. Esta diferencia histórica resulta central para evitar lecturas anacrónicas del fenómeno.

A la luz de lo enunciado, se pone de manifiesto que los *trends*, se desarrollan en un entramado social y cultural diverso al de la sociedad disciplinaria, propio del momento histórico donde se gesta *Realidad y Juego* de Winnicott en 1971. En aquel contexto, podría pensarse una delimitación más nítida entre un *play* creativo, ligado a los intereses del sujeto, y un *game* de carácter más repetitivo, en la que la puesta en juego de lo propio resultaba mucho más acotada. En este sentido, enfatizando en la imposibilidad de concebirlos como elementos independientes entre sí (Ferreira dos Santos, 2022a), se pone el acento en que los *trends* ponen en evidencia una hibridación de dos procesos que históricamente se pensaron como antagónicos, pero que en la actualidad funcionan apuntalándose mutuamente.

En redes sociales se observa una exigencia constante de producir contenido audiovisual bajo determinadas pautas, formatos y ritmos específicos, exigencia que convive de manera paradójica con la demanda social de ser creativo. Desde la perspectiva de Winnicott, la creatividad no es una capacidad que pueda forzarse ni producirse de manera intencional, sino que la apercepción creadora tiene lugar al encontrarse el sujeto en un estado de reposo psíquico. Sin embargo, el contexto cultural contemporáneo no solo dificulta la posibilidad de dicho reposo, sino que además impulsa a los sujetos a trabajar activamente en pos de la creatividad, promoviendo formas de adaptación y repetición ligadas a lo que el autor denomina acatamiento de la realidad (Winnicott, 1990).

De este modo, no se trata de una lógica excluyente entre creatividad y adaptación, de un *play* creativo y de un *game* acatador las normativas externas. Los *trends*, ponen de manifiesto un diverso orden de las cosas, una escena donde el contenido que finalmente se comparte en las redes sociales presenta rasgos de un accionar creativo, pero apuntalada sobre otra escena previa, que establece como condición sine qua non una determinada temática, ciertos modos de expresión, e incluso, la necesidad que el contenido sea innovador y singular.

Experiencia cultural, juego y subjetivación en la era digital

El sujeto adolescente y los trends como experiencia cultural

A partir de lo planteado anteriormente, no quedan dudas de que los *trends* permiten problematizar las modalidades de juego en las adolescencias contemporáneas. Asimismo, es necesario destacar que estas prácticas no se agotan en su mera inscripción en los

condicionantes sociohistóricos que las atraviesan, sino que estos permiten plantear interrogantes respecto de los modos en que el juego, en tanto experiencia cultural, se configura y sostiene en este contexto.

Destacar las particularidades que atraviesan a los procesos de creación de los bienes culturales contemporáneos, conduce a situar interrogantes respecto de las subjetividades que pueden emerger en esta dinámica relación entre producción de contenido audiovisual, y la estructuración subjetiva de dichos autores.

Para ello, es necesario comprender que, no se parte de una idea de adolescente cuyos modos de ser y estar en el mundo ya están definidos y se expresan de determinada manera en las redes sociales como efecto de atravesar su vida en un contexto histórico. Por el contrario, en la adolescencia existen procesos abiertos que se configuran con el pasar de las experiencias y vivencias de este momento vital tan importante.

Asimismo, dichos procesos tienen lugar dentro de una época y se presentan atravesados por determinantes sociales, culturales y económicos que moldean su accionar. No obstante, es necesario destacar, que esto no agota ni define por completo las singularidades que dan lugar a la construcción de su subjetividad, ni implica que las estructuras o espacios subjetivos estén moldeados por un escenario histórico.

En este sentido, resulta fundamental enfatizar en la distinción que Bleichmar (2005) realiza respecto de la constitución del psiquismo y la producción de subjetividad. Mientras que el primero remite a variables estructurales relativamente estables que organizan el aparato psíquico y trascienden coyunturas históricas específicas, la segunda, se refiere a los modos singulares en que los sujetos logran inscribirse en un entramado social, atravesados por discursos, mandatos y prácticas propias de un momento histórico determinado. Cabe destacar, que si bien se enfatiza en que son dos constructos vinculados, necesariamente su materialidad es por entero diversa, ya que la producción de subjetividad debe concebirse como fruto del intercambio con el medio social y de la transformación respecto de dicha relación, mientras que la estructuración psíquica tiene que ver con el necesario andamiaje del sujeto.

En vinculación con la conceptualización winnicottiana de estructuras y el andamiaje del sujeto, nos encontramos con el espacio interno, el externo, y la zona intermedia, que constituyen aquellas instancias propias de cada sujeto más allá de las características sociales o culturales de la época. En este marco, el concepto de experiencia cultural desarrollado por Donald W. Winnicott en *Realidad y Juego* (1990) resulta central, en tanto refiere a un espacio intermedio entre el sujeto y el entorno donde se habilita una relación creativa con el mundo y una apropiación singular de la realidad. Desde esta perspectiva,

dichas estructuras no se modifican por las particularidades culturales, pero sí se ven pobladas por contenidos específicos de cada época; esto permite tomar a los trends como formas actuales de experiencia cultural y analizarlos en relación con las modalidades contemporáneas de producción y consumo de bienes simbólicos, así como con los modos de constitución de subjetividades e identidades que allí se configuran.

Lo cultural en la experiencia contemporánea

A la hora de analizar el concepto de experiencia cultural, Winnicott (1990) destaca que el acento ha caído mayormente en la experiencia, dejando de lado el aspecto central que tiene la cultura en una noción tan central de su obra, entendiendo a la misma, como una tradición heredada. Se la concibe como un acervo común de la humanidad que precede al individuo y que, sólo cobra existencia posible, cuando se encuentra un espacio potencial donde ser alojado (Winnicott, 1990). Utiliza los mitos como ejemplo de un bien cultural que permite analizar la acumulación de cultura en una obra, en ellos, lo particular no se encuentra en la creación de nuevos relatos, sino en la inscripción del mismo en una cadena temporal extensa, donde cada aporte singular actualiza el contenido sobre una base previa necesaria (Winnicott, 1990).

Los avatares que componen la escena cultural contemporánea son por entero diversos de los que formaron parte de la era de surgimiento del concepto de experiencia cultural. En el ámbito cultural, destaca Michelson (2021) que el baluarte de los contenidos virtuales se enfatiza en aquello que se produce en el momento, se comparte y en ese mismo acto parece desecharse; así, el tiempo en la cultura actual no respeta lógicas, sino que corre constantemente sin marcar un inicio y un final en ningún proceso subjetivo ni cultural. En línea con lo anterior, Sibila (2006), reconoce que se trata de un momento histórico caracterizado por una demanda de actualización constante de contenidos, la necesidad de inmediatez de producción y difusión, como también la vertiginosa rapidez con la que aquello que circula se transforma en caduco ante la aparición de un nuevo material.

La red social TikTok funciona como un dispositivo privilegiado para esta lógica, en tanto promueve la producción continua y creativa de *trends*, orientados a captar la atención de la audiencia. En este marco, los desarrollos de Sibila (2006) permiten pensar estas prácticas como expresión de una cultura atravesada por la exigencia de optimización y renovación permanente, en la que la vida misma comienza a ser concebida como un programa susceptible de intervención y mejora constante. De este modo, la producción audiovisual no solo está atravesada por la demanda de una empresa que busca maximizar ganancias, sino que manifiesta un formato de contenido propio del régimen

contemporáneo, caracterizado por la fugacidad de lo producido y la primacía de lo nuevo por sobre lo existente.

Resulta necesario situar diferencias respecto de los mitos y de los *trends* como bienes culturales diversos, a fin de identificar las particularidades que la experiencia cultural manifiesta en el escenario actual. A diferencia de la ponderación que pudieron tener los mitos como un objeto que permite vincularse con lo heredado, hoy el interés respecto de las producciones tiene otro punto de valoración: lo novedoso y lo disruptivo respecto de lo anterior. Esta diferencia necesariamente debe leerse a partir de los diversos momentos históricos de surgimiento de ambos, funcionando los primeros como un organizador simbólico estable, propio de la sociedad disciplinaria; y los *trends* como un emergente de la sociedad del rendimiento y la cultura actual, que premia la constante producción, la visibilidad de lo personal y la actualización permanente.

Desde esta perspectiva, la presión que el entorno ejerce sobre las producciones culturales nunca llegará a clausurar el espacio en el que la experiencia cultural tiene lugar. Aunque el mundo externo tienda a imponerse con fuerza y a orientar las prácticas hacia la repetición y la visibilidad, preexiste la zona intermedia en el que dichas producciones pueden ser habitadas de manera no meramente adaptativa. Es allí donde los *trends*, en tanto creación, adquieren el estatuto de experiencia cultural, en la medida en que son fruto de la producción de sentido y la elaboración singular, abriendo posibilidades de inscripción subjetiva acordes a la época. De este modo, aun bajo coordenadas culturales profundamente distintas a las que dieron origen al concepto, la experiencia cultural no desaparece, sino que se reconfigura, sosteniéndose como un espacio donde el juego y la creatividad continúan encontrando condiciones para desplegarse.

Subjetividades y espacio potencial en la actualidad

En el entramado de la cultura contemporánea, los espacios virtuales se han consolidado como escenarios centrales de socialización, introduciendo transformaciones significativas en las formas de concebir, producir y compartir los bienes culturales (Maroño, 2024). Estas plataformas proponen a los y las adolescentes modalidades de comunicación y de vinculación distintas a las propias de épocas anteriores, habilitando nuevos modos de construir lazos sociales y de sostener procesos identitarios característicos de esta etapa vital. En este sentido, lo digital no opera únicamente como un soporte técnico, sino como un dispositivo cultural que incide activamente en la configuración de las experiencias relacionales y subjetivas.

Dentro de esta constelación, los *trends* ocupan un lugar privilegiado como uno de los moldes con los que se produce subjetividad en este contexto. La circulación de

los mismos introduce nuevas formas de decir, mostrarse y reconocerse, mediante el uso de gestos, de relatos y de temáticas, se ponen en juego procesos identitarios que dan forma a cada una de las subjetividades que se encuentran habitando este espacio virtual.

En aplicaciones como TikTok, los adolescentes disponen de herramientas que les permiten armar, desarmar y volver a ensamblar un relato de sí mismos, produciendo una reconstrucción permanente de su identidad y de su vínculo con el entorno (Maroño, 2024). Esta dinámica no remite a la expresión de una interioridad estable, sino a una identidad que se elabora en el acto mismo de mostrarse, editarse y ponerse en escena frente a otros. Se trata de una identidad que se va moldeando a través de los mandatos de la época, de la exigencia del consumo y de las temáticas predominantes en la actualidad, como son el bienestar subjetivo, el autocuidado extremo y la positividad respecto de las metas personales.

Este modo de producción identitaria contrasta con las formas predominantes en la sociedad disciplinaria, donde la identidad tendía a organizarse en torno a categorías relativamente estables, sostenidas por instituciones que regulaban los modos de ser, los roles sociales y las trayectorias vitales. En la sociedad del rendimiento, en cambio, la identidad se desplaza hacia la superficie visible y se configura como un proyecto que debe ser activamente producido, gestionado y actualizado. Las redes sociales intensifican este movimiento al constituirse como espacios centrales de performatividad, donde dimensiones como el género y la sexualidad se negocian de manera constante a partir de expectativas sociales, normativas culturales y deseos singulares (Álvarez del Río, 2025).

En este paradigma, el sistema sexo-género se redefine como un agente regulador que tipifica y condiciona las formas de presentación identitaria, al mismo tiempo que habilita márgenes de resignificación subjetiva (Álvarez del Río, 2025). De este modo, la identidad adolescente se construye en una tensión permanente entre regulación y experimentación, desplazando el eje desde un núcleo interior hacia la visibilidad y la producción de sí, tal como señala Sibilia (2010), dando lugar a formas subjetivas acordes a un escenario cultural que privilegia la exposición, la adaptabilidad y la renovación constante. Dentro de este conglomerado de determinaciones y mandatos, emergen una serie de contenidos que, por cantidad y pregnancia en las tendencias de consumo, pueden conjeturarse como los principales modelos que se encuentran los adolescentes al adentrarse en sus entornos de socialización, los *trends*.

Entre los más producidos, se identifican en primer lugar los denominados *Get Ready With Me*, principalmente protagonizados y destinados a un público femenino, centrados en el armado de looks. Estos contenidos hacen foco en la estética y en la imagen

personal, así como en la importancia de los lugares a visitar, y las rutinas cotidianas previas a dichos encuentros. Por otro lado, se destacan los videos cortos protagonizados y orientados a varones, que constan en entrevistas realizadas a diferentes sujetos que se presentan ante las redes sociales como referentes en el éxito personal, ganancias o deporte. Estos *trends* tienden a abordar temáticas de superación, rendimiento y autogestión de emociones, promoviendo relatos orientados a su estilo de vida. Finalmente, abundan *trends* que consisten en coreografías de canciones del momento, llevadas a cabo tanto por varones como por mujeres. En este tipo de prácticas, se hace énfasis no solamente en los gestos, los ritmos y la coordinación, sino que en estos contenidos, el verdadero protagonista es el entorno donde se lleva a cabo dicho baile: como puede ser el dormitorio personal, un parque lindero a un monumento histórico zonas cercanas a locales bailables, entre otros.

En este entramado, los *trends* en tanto experiencia cultural, no son meramente un espacio lúdico de expresión, sino que son portadores de insignias de la sociedad y la cultura en la que son concebidos. Al mismo tiempo, cada uno vehiculiza imperativos contemporáneos: la optimización del cuerpo y la imagen en el *get ready with me*, la autoexigencia y la responsabilidad individual del éxito en las entrevistas motivacionales, y la adaptabilidad rítmica y exhibición de los entornos cotidianos en las coreografías virales. No obstante, resulta necesario enfatizar que, a pesar de ser productos de una época basada en la repetición, mantienen un eje de compartir lo cotidiano de cada sujeto brindando un punto de creatividad único, aportada por cada sujeto, en cada lugar y bajo determinada narrativa singular irreplicable.

CONCLUSIÓN

El recorrido realizado a lo largo de este trabajo permitió analizar los trends que circulan en la red social TikTok como una de las prácticas lúdicas que adquieren particular relevancia en la adolescencia contemporánea. Siguiendo ciertos desarrollos planteados por Donald W. Winnicott, especialmente su conceptualización de juego y de la noción de experiencia cultural, se buscó examinar las particularidades que lo lúdico presenta en la actualidad. De esta manera, se indagó respecto del concepto de juego, a fin de analizar su vigencia y las transformaciones socioculturales que configuran los escenarios contemporáneos donde tiene lugar. Es preciso enfatizar, que se entienden a las prácticas digitales como espacios de interacción cultural donde se articulan formas de participación, creación y producción de subjetividad, en el marco de las transformaciones socioculturales actuales.

En este sentido, el análisis desarrollado no conduce a sostener una ruptura respecto de los postulados propuestos por Winnicott, sino más bien a reconocer su vigencia en el estudio de las experiencias culturales contemporáneas. La noción de juego como experiencia que se despliega en una zona intermedia entre el sujeto y el mundo continúa ofreciendo herramientas conceptuales valiosas para comprender las modalidades actuales de interacción cultural. Sin embargo, el análisis también permite advertir que los determinantes socioculturales en las que dicho jugar se inscribe han experimentado transformaciones profundas. La sociedad contemporánea propone otros modos de ser y estar en el mundo de los que Winnicott produjo su obra. Actualmente, encontramos una primacía de la búsqueda del aumento del rendimiento, una mayor exposición de todos los ámbitos de la vida y una demanda exagerada de inmediatez de producción y consumo de contenido audiovisual. En este marco, el jugar no desaparece, sino que adquiere configuraciones específicas acordes a las coordenadas sociotécnicas de la época.

Los *trends* se presentan, así, como un escenario privilegiado para analizar dimensiones propias del juego, como el *play* y el *game*. Por un lado, se encuentran organizados por rutinas de acciones preestablecidas y expresiones verbales utilizadas por otros creadores como tendencia. Estos elementos son los que estructuran el contenido, moldeando las formas de expresión, y se tiene la convicción de que el seguimiento de las reglas indicará una mayor exposición y alcance de dichos contenidos. Por otro lado, cada participación debe presentar variaciones singulares que den cuenta de la propia posición del sujeto a la hora de reinterpretar y resignificar dichos formatos. Cada uno de estas piezas del rompecabezas que son los *trends*, lo constituye en lo que es: una modalidad contemporánea de producir contenido, y dentro de ello, un modo actual de juego, en donde

la repetición de la forma y la creación del contenido son exigencias inherentes al *trend* en sí mismo.

Desde esta perspectiva, los *trends* pueden ser comprendidos como formas contemporáneas de experiencia cultural. En términos winnicottianos, pueden pensarse algunos como prácticas que se sitúan en el espacio potencial, en tanto habilitan una relación creativa entre el sujeto y los bienes culturales disponibles en su entorno. Para que sean considerados en esta categoría, los *trends* no deben limitarse a la mera reproducción de contenidos previamente establecidos, sino implicar procesos de apropiación subjetiva que permitan a los adolescentes interactuar con repertorios simbólicos compartidos y producir configuraciones singulares a partir de ellos.

En este punto resulta pertinente puntualizar en lo que Michelson en 2021 destaca, vinculado a la presencia cada vez mayor de dificultades para los sujetos de vivenciar experiencias, de encontrarse en un mundo bombardeado por diversos mandatos y preso de las tendencias de las redes sociales y los modos actuales de estar en el mundo. En este contexto, se resaltan los trends de TikTok como un baluarte que, dentro de un escenario completamente inmerso en lógicas de mercado como son las redes sociales, resiste a dicha determinación. Así, los vídeos cortos que surgen de tendencias, se presentan como una experiencia cultural, debido a que posibilitan que cada uno de los sujetos que producen dicho contenido, puedan mostrar y narrar desde su lugar en el mundo, como una de las pocas instancias dentro de las redes sociales que escapa a la determinación contemporánea.

Los trends, en un contexto social caracterizado por dinámicas de aceleración, productividad y consumo constante de información, estas habilitan a la posibilidad de producir un relato propio. Siguiendo a Michelson (2021) podemos decir que los *trends*, o mejor dicho, producir un *trend* implica que el sujeto pueda producirse a sí mismo una experiencia, una instancia dentro de su cotidianeidad, en la que se asigna a sí mismo un espacio propio, un sitio en donde él mismo ocupa un lugar en lo que narra.

Desde esta perspectiva, los *trends* no pueden ser reducidos únicamente a dispositivos de entretenimiento superficial ni a simples mecanismos de reproducción cultural. Si bien se encuentran atravesados por las lógicas de la cultura digital contemporánea —marcada por la visibilidad, la viralidad y la economía de la atención—, también funcionan como escenarios donde se despliegan procesos de apropiación subjetiva, creatividad y producción de sentido. En otras palabras, constituyen espacios donde los sujetos pueden interactuar con los bienes culturales de su época y transformarlos a partir de su propia intervención.

Más allá del contenido que se elija mostrar o de la posición subjetiva desde la cual se construya la escena, el acto mismo de participar en estas prácticas supone la posibilidad de narrarse y de inscribirse en una trama cultural compartida. Esta dimensión resulta central, ya que la adolescencia se trata de momento vital atravesado por procesos de exploración identitaria, experimentación y búsqueda de reconocimiento en el lazo con los otros (Bleichmar, 2005).

Es primordial poder resaltar que los *trends* funcionan como una escena donde se ponen en juego todas y cada una de estas posibilidades, posibilitando una mirada sobre los mismos y las redes sociales que permita vislumbrar destellos de experiencias subjetivantes dentro de una sociedad que empuja al sujeto únicamente al mero consumismo. Asimismo, funcionan como una experiencia cultural, que se presenta como una opción de habitar el espacio potencial entre el individuo y el ambiente. Aquella cultura que es creada como encontrada, inventada como descubierta. Los *trends* presentan una paradoja que no tiene que ser resuelta, ya que su resolución destruiría la vitalidad y potencia de la experiencia misma.

La principal reconceptualización que emerge de este trabajo consiste, entonces, en reconocer que el juego no desaparece en el contexto digital contemporáneo, sino que se reconfigura en nuevas escenas culturales que combinan estructuras previamente establecidas con márgenes de invención subjetiva. Lejos de contradecir la propuesta teórica de Winnicott, este fenómeno confirma la centralidad del jugar como dimensión fundamental de la experiencia humana, incluso en contextos profundamente mediados por tecnologías digitales.

Finalmente, el análisis realizado abre una serie de interrogantes que pueden orientar futuras líneas de investigación. En primer lugar, resulta pertinente profundizar respecto de las condiciones socioculturales que potencian o limitan las posibilidades de emergencia de procesos creativos. En segundo lugar, sobre los proyectos de vida que los adolescentes pueden construir a partir de las oportunidades laborales que las redes sociales proponen. Por último, futuras investigaciones podrían indagar respecto de los diversos modos de narrarse a sí mismos y a sus experiencias de vida, particularmente en relación a los modos de posicionamiento subjetivo que tienen lugar a la hora de poner en juego lo propio en articulación con lo que circula en los entornos digitales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barreiro, J. (2017) Dos interpretaciones sobre el jugar y el juego: de Freud a Winnicott, ¿ruptura o continuidad? *Lúdicamente*. 6 (12)
- Ferreira dos Santos, S. (2022a) Infancias y adolescencias en el *game* digital: subjetivación en juego. *Cuestiones de Infancia. Revista de psicoanálisis con niños y adolescentes*. 23. (2) 28-69
- Ferreira dos Santos, S. (2022b) Problemáticas contemporáneas adolescentes: retos peligrosos on-line en TikTok. *Revista Científica de UCES*. 27 (1) 1-23. Recuperado de: <https://orcid.org/0009-0006-4196-3876>
- Han, B. C. (2022) *Infocracia*. Taurus
- Quintana, S. (2021) Retos virales en redes sociales. Facebook y TikTok como plataformas de expresión-constitución del falso self. *Revista Letra en Psicoanálisis* 7. (1)
- Maroño, C. (2024) La red social TikTok. Su función subjetivante en la trayectoria adolescente. *Revista de Psicología y Psicopedagogía IX*. 44-49. Recuperado de: <https://p3.usal.edu.ar/index.php/psicol/issue/archive>
- Michelson, C. (2021) *Capitalismo del yo*. Paidós
- TikTok (s.f) Descubrimiento de Tendencias. TikTok Ads Help Center. Recuperado de <https://ads.tiktok.com/help/article/trend-discovery?lang=es>
- Winnicott (1990) *Realidad y juego*. Gedisa