

# Violències digitals

**José Ramón Ubieta**

Psicòleg clínic. Psicoanalista (AMP-ELP)

Col·laborador docent UOC-UB

**Rebut:** 07.03.2024 **Acceptat:** 06.04.2024

**DOI:** <https://doi.org/10.32093/ambits.vi60504945>

## Resum

### Violències digitals

Avui, el fet digital és ja una realitat amb els seus propis interlocutors, les seves connexions i els seus vincles. Les passions de l'ésser parlant, els seus afectes i conductes, incloses les violentes, troben allí una nova superfície on desplegar-se: les heteroagressives i les autoagressives. L'article repassa algunes d'aquestes manifestacions i proposa estratègies d'abordatge.

**Paraules clau:** Violència, Realitat digital, Adolescents, Xarxes socials.

## Abstract

### Digital violence

Digital is now a reality with its own interlocutors, its connections and its links. The passions of the speaking being, their affections and behaviours, including the violent ones, find there a new surface on which to unfold: the heteroaggressive and the autoaggressive ones. The article reviews some of these manifestations and proposes addressing strategies.

**Key words:** Violence, Digital reality, Teens, Social networks

El domini de la violència comença —deia Lacan (1976)— als confins on la paraula dimiteix. Quan la paraula ja no busca intervenir, sorgeix la violència com a signe d'aquest impàs. El mateix significant violència designa coses molt diverses i pot, fins i tot, fixar algú a una modalitat de satisfacció, amb conseqüències evidents de segregació i exclusió social. Aquest efecte ha estat molt estudiat en criminologia i afecta especialment a adolescents i joves, els actes violents dels quals poden encotillar-los en una etiqueta (joves violents) com si subjecte i acte fossin el mateix. Per això, convé declinar aquest terme per examinar-ne els detalls i suspendre les certeses massa precipitades. El que és digital, amb la seva acceleració, contribueix a aquesta fixació, com veurem més endavant.

## Entre símptoma i pulsíó

Sense ànim d'establir una categoria definitiva dels actes violents —segur que el lector trobarà moltes altres pistes en aquest monogràfic— proposo una distinció, a la llum de la teoria psicoanalítica, que ens pot resultar operativa (Miller, 2008). En alguns casos, la violència funciona com la marca que la repressió psíquica no va operar. És a dir, es tracta de la violència que es confon amb la realització pulsional, com si fos un acte sense reflexivitat possible. Les dificultats, doncs, de l'ésser parlant és que no aconseguim simptomatitzar —donar algun sentit per a si mateix— aquest real que la pròpia violència encarna i posa en joc. El que és real, per a Lacan, és el registre (diferenciat de l'Imaginari i el Simbòlic) que no té sentit, és allò que irromp, de manera brusca, a les nostres vides sense que puguem d'entrada situar les seves coordenades. És el que ens passa amb els accidents, catàstrofes, atemptats, morts sobtades o qualsevol altre esdeveniment traumàtic. Davant la seva emergència, quedem perplexos i necessitem un temps per atorgar-li alguna significació i trobar així les claus de lectura. La bogeria, l'abús, la precarietat extrema o la violència són exemples clars d'aquest real desencadenat. La COVID va ser un real global que ens va deixar perplexos i necessitem per això un temps per restaurar un sentiment de la vida menys angoixat i estrany que el que vam tenir els primers dies.

Aquest tipus de violència pot conduir el subjecte, de vegades, a una identificació amb l'objecte pulsional, en termes de voluntat destructiva. No és aliè a això la incidència actual de la realitat digital a la vida de nens i adolescents. El març del 2017, un jove de 17 anys obsessionat amb la matança de Columbine i fascinat per la imatgeria violenta propera a l'extrema dreta americana i europea, va obrir foc al seu institut (Grasse) ferint 14 persones. Utilitzava com a avatar digital una imatge de perfil visual del joc Hatred, considerat com el joc més violent del món, on el jugador encarna un assassí que té com a únic propòsit matar civils a l'atzar al carrer. Aquí, veiem com el subjecte sembla identificar-se a la voluntat de gaudi de l'administrador del joc, que esdevé el seu amo i el seu partenaire regular, situant-se tots dos com a personatges del joc. El jugador és l'arma mateixa —no sembla que hi ha distància entre ell i l'arma amb què destrueix l'altre, i finalment a si mateix— i el seu passatge a l'acte suïcida l'allibera de l'abisme malenconiós al qual es veu abocat en els seus pensaments i afectes. Alguns adolescents troben en aquest tipus de jocs una mena d'amo, sota la forma d'un Déu superjoic, que els exigeix sacrificis i que els aliena a un partenaire insaciable.

Un altre fenomen que mostra aquesta exigència sense límits va ser el famós *challenge* de la Ballena blava, repte viral on l'administrador (avatar digital anònim) funcionava com una veu/mirada imperativa que ordena als jugadors una sèrie de proves que han de fer. El joc durava 50 dies, exigia amagar-ho als pares i incloïa la desaparició final del jugador en forma de suïcida, l'última prova que s'havia de “superar”.

En aquesta lògica psíquica, preval la identificació del subjecte a la voluntat de l'administrador, que és qui dirigeix els seus passos fins a un final —anunciat i consentit

des del principi— en què el subjecte desapareix com un objecte caigut. Tot aquest procés implica una posada en acte del cos, sigui com a objecte a sacrificar (suïcidi) o a marcar (tatuatges, pírcings). Sembla que no hi ha diferència entre subjecte i acte, i per això molts no poden dir res sobre els motius que els van portar a realitzar aquesta violència.

En altres casos, la violència és un símptoma que ens parla d'un fracàs, la prova evident —diria Freud— que alguna cosa de l'expectativa, que promou tot ideal, s'ha quedat a mitges. El símptoma, per a Freud (1995 [1896]), és aquesta formació de compromís entre l'ideal (el que cadascú espera assolir) i les tendències pulsionals del subjecte, que de vegades no volen el bé que aquest ideal encarna. Paradoxalment, aquesta empenta pulsional troba un plaer en la repetició d'aquest “fracàs” que pren la forma d'un símptoma. Nois amb actes violents que no poden evitar fer-se expulsar de l'institut, del centre de temps lliure, del club esportiu o de la mateixa colla d'amics, malgrat el desig de formar part d'aquests llocs i llaços. Tot ideal ja incorpora el seu propi fracàs, com mostra l'ideal d'una parentalitat positiva, nascut en el moment en què emergeixen també noves dinàmiques familiars amb fenòmens de violència filio-parental que fan objecció a aquesta positivitat.

La diferència important és que aquest segon tipus de violència —la simptomàtica— sí que fa una crida a l'altre per donar un sentit a aquests actes, encara que el subjecte en desconeixi, d'entrada, la significació. Un detall clínic notable és que aquí la repetició de la violència no es produeix mai de la mateixa manera perquè hi ha una certa reflexivitat que permet al subjecte separar-se d'aquest acte, amb més o menys èxit en cada cas. Hi ha repetició, però no iteració, perquè l'altre compte en aquesta dialèctica i la violència és una mena de missatge encriptat (ràbia, demanda d'atenció, tristesa...).

## **La digitalització de la violència**

La realitat digital és, com la mateixa paraula indica, una realitat amb els seus artificis, els seus objectes i els seus avatars, constituint-se com una nova superfície pulsional. Allí s'aprèn, s'obté i comparteix informació, es generen vincles de tota mena i també s'exerceix l'abús i les diverses violències (Ubieto, 2019). D'una banda, aquesta nova realitat planteja una diversitat infinita de possibilitats, cosa que obre a la realització de les fantasies de cadascú i alhora pot produir una certa procrastinació per la dificultat del subjecte per concloure. D'altra banda, la realitat digital comprimeix el temps i l'espai produint una satisfacció immediata (és el cas de les apostes en línia) que els atrapa en una repetició infinita.

La diversitat d'escenaris fantasmàtics obliga el subjecte a una actuació permanent i impedeix alhora l'experiència de buit, que queda taponada per la compulsió. Allò connectiu, basat en una lògica horitzontal molt diferent de la verticalitat pròpia del

règim patriarcal, substitueix allò col·lectiu, en la dimensió de la xarxa. Això implica variacions, no en allò substancial dels modes de gaudi que romanen, però sí, en la configuració de nous llaços, fins i tot d'una nova idea del col·lectiu, ara viral i global.

Aquesta globalització no esborra el fet que cadascú en fa un ús particular dels gadgets i cal veure, cas per cas, quina funció de símptoma tenen o a quina satisfacció pulsional responen. Hi ha usos que empenyen a la compulsió i usos problemàtics, però no s'ha de suposar que es tracta per a tots, en aquest llaç virtual, d'una addicció, terme que remet al “sense paraules” (sense dicció). Sempre cal investigar si aquesta connexió els en deixa sense o, per contra, alimenta el seu desig de parlar i relança el desig, sense que una cosa i l'altra siguin incompatibles, en els seus usos múltiples per part d'un mateix subjecte.

En qualsevol cas, la realitat digital es presenta, per a ells, com un altre interlocutor, no excloent del presencial. I és per això que hem d'entendre bé, abans d'intervenir com a educadors, clínics o progenitors, l'estatut que té per a cadascú l'ús que fan d'aquests objectes. Dotar-se d'una moral rígida, ignorant-ne el valor simptomàtic particular, pot produir efectes d'aïllament i de tancament de qualsevol pregunta que faci possible la conversa amb ells. Aquests gadgets també diuen una mica de la seva singularitat i, en aquest sentit, es tracta per a ells i per a nosaltres d'una qüestió ètica, relativa a la satisfacció que els procura, sigui com a plaer o com a alienació.

Sense ànim d'exhaustivitat, comentarem algunes de les maneres més habituals de les violències digitals.

### **Ciberassetjaments.**

El que és digital no ha inventat l'odi, però li ha obert les ciberportes i l'ha expandit sense límits. Lacan (1976) afegia, a la frase amb què iniciem l'article, que aquesta violència nia ja a cadascú, sota la forma de l'odi, sempre disposada a manifestar-se sense necessitat de grans provocacions. L'insult —manifestació molt habitual de violència digital— és així una forma de violència perquè no aposta per la conversa sinó per la desqualificació de l'altre com a ésser humà. Implica un judici sobre el més íntim del seu ésser, judici absolut —sense defensa possible— que el condemna a esdevenir un objecte segregat del llaç social: “moro, puta, traïdor, gos...”. Cosificat i desnonat —pas previ i necessari— és intimidat a sortir de l'escena, viu o mort: “ves-te'n a la teva terra, mor-te, penjat dels peus”. Ja sigui a nivell escolar, social o polític, l'assetjament digital és una forma creixent de violència.

La fundació Save the Children, en una enquesta realitzada a 400 joves de tot Espanya, va constatar que el 40% dels nens entre els 8 i els 9 anys patia ciberassetjament, en la major part dels casos per part d'un amic o company del col·legi[1]. Hi ha una cosa que no canvia, que és el gaudi sàdic de veure patir l'altre, aquesta crueltat que manté un abús de poder, però l'augment notable d'aquestes pràctiques es veu enfortit per l'anonimat que caracteritza allò digital, pel fet que no hi ha un subjecte real, sinó un altre de pura ficció, sense cos present.

El ciberbullying mostra com el bullying o assetjament presencial es pot continuar en arribar a casa, mitjançant les xarxes socials, i permet que es multipliqui el nombre d'espectadors i de fustigadors. Les seves formes són diverses i van des de la difamació—més habitual entre noies— a les amenaces i xantatges. La seva força rau en el fet que aquesta escena d'humiliació ja té un precedent presencial, on els vincles no són anònims, i es prolonga en línia. Sense aquest previ presencial, la víctima podria desconnectar-se més fàcilment i sentir-se fora de perill. Per això és important que els pares tinguin accés al mòbil, al correu i als perfils socials (si en tinguessin) dels seus fills, per ajudar-los a prevenir-lo, detectar-lo i abordar-lo.

La cultura de la *cancel·lació*[2], una altra de les modalitats de l'assetjament en línia, esgrimeix les campanyes de liquidació de tot aquell que manifesta alguna dissidència amb allò políticament correcte. JK Rowling és el cas més conegut d'una llarga sèrie. Ni tan sols les *celebrities* o els esportistes estan fora de perill de l'odi i l'insult quan es desvien del pla previst.

Però, potser és a l'arena política on el ciberassetjament es desplega amb més intensitat. Alguns populistes són veritables professionals en l'art de l'assetjament. Trump és sens dubte el rei, però cada cop amb més emuladors a tot arreu. El vel que cobria tradicionalment les discrepàncies polítiques —per situar-les al terreny de la disputa programàtica— ha caigut i ja tots s'autoritzen a enjudiciar amb cruïda l'adversari, a qui atorguen l'estatut d'enemic. La nova dialèctica de la serra mecànica, proposada per un dels seus deixebles argentins, n'és un bon exemple.

Aquesta violència digital es propaga especialment a les xarxes socials, que han substituït les altres àgores presencials, infraestructures socials que permetien la trobada i l'intercanvi. Esborrats els cossos (difuminats pel seu avatar), el compromís i la responsabilitat es dilueixen. L'anonimat —quan es fa servir— augmenta la desinhibició i en aquestes condicions virtuals priva la connexió i s'afebleix l'enllaç, que requereix presència i temps. A l'instant d'un clic, l'altre —com a blanc— es redueix a un ésser hostil.

Les conseqüències salten a la vista. La violència queda moltes vegades impune gràcies a la fal·làcia que allò virtual no té efectes reals. La polarització —alimentada per l'algorisme que la beneficia— s'infla, i la legitimitat social que aporten aquests líders autoritza cadascú al passatge a l'acte agressiu. Comença a ser habitual el que abans era més excepcional: polítics que es bufetegen o s'insulten a X, ciutadans que els assetgen al carrer o al transport.

### **Pornografia i violència sexual.**

La violència digital de gènere es cobra cada any més víctimes: dones assetjades per les seves exparelles, xantatjades i humiliades. Les seves pràctiques són diverses: *sexting* (enviament d'imatges o vídeos de contingut sexual), *grooming* (assetjament sexual en línia d'un adult a un nen), *sexpreading* (difondre fotos amb contingut sexual d'altres persones sense el consentiment) o el control espia de la parella. Una investigació

recent assenyala que el 10,1% dels adolescents ha estat víctima de conductes de control en les seves relacions de parella[3]. Totes elles són, sens dubte, manifestacions en línia de la violència, en augment i amb conseqüències molt greus. Un altre estudi recent confirma que un 20% dels joves espanyols neguen l'existència de la violència de gènere, animats per discursos polítics que en fan la bandera[4]. Aquests discursos legitimen les agressions físiques i verbals a dones, que van en augment i no sembla que siguin alienes a aquesta autorització social.

L'augment del consum de porno en línia per part de nens i adolescents és un fet evident. Ja el 2015, l'ONU va revelar que els principals consumidors de porno en línia al món eren nens i adolescents de 12 a 17 anys[5]. Un estudi posterior de la UIB va posar de manifest que els nens, ja a 8 anys, veuen porno a les pantalles (Ballester i Orte, 2019). El consum de pornografia està cada cop més estès i hi influeixen tres aspectes: la facilitat d'accés, el baix o nul cost d'aquest material i la possibilitat d'accedir-hi des de l'anonimat. Els darrers estudis realitzats a Espanya conclouen que al voltant del 70% dels adolescents d'entre 13 i 17 anys ha vist pornografia i que el 68,2% la consumeixen sovint. Personatges com Jordi NP («El nen Polla»), actor porno i pioner a Espanya a introduir a YouTube temes eròtics, i PRVega, l'espanyola més reeixida a Onlyfans, serveixen de model per a molts joves, que creuen que poden guanyar alguns euros mostrant la seva nuesa. La hipersexualització és avui una pauta de relació virtual i una estratègia per captar atenció, acumular reconeixement i prestigi (amb *likes* o seguidors), i fins i tot monetitzar la influència. Aquí també hi trobem un biaix de gènere, atès que aquesta sexualització només es percep i castiga en les dones.

Al costat dels milions de pàgines web de porno professional, hi ha també nombroses pàgines de porno amateur —especialment violent i sàdic—[6], que és més visitat pels adolescents a causa de la seva gratuïtat i el màrqueting constant d'algunes empreses. Es calcula que fins a un 12% dels nois han reproduït aquestes escenes amb noies sense el seu consentiment[7], i que bona part d'ells allarguen la satisfacció viralitzant la seva «gesta/proesa». El vídeo de la Manada, grup de joves que va violar una noia a les festes de San Fermín (Pamplona) el 2016, és un dels vídeos més vistos a les pàgines de porno. Aquestes conductes masculines i violentes —cada cop les busquen més intenses— a alguns procuren una satisfacció a la qual no volen renunciar. Fantasies sexuals impossibles de reproduir a la vida normal sense generar malestar i patiment —especialment entre les noies— i una gran decepció per a ambdós sexes[8].

Sense negar els efectes nocius d'aquest consum, més que parlar de 'generació porno' —i atribuir al seu consum tota mena de mals—, potser hauríem de tenir en compte que allò que autoritza cosificar la dona no és la visió privada d'un vídeo, sinó l'ostentació pública de les dones com a objectes de gaudi i de menyspreu. El primer produeix vergonya —ningú presumeix en públic— i el segon naturalitza i autoritza aquesta violència. Això no converteix el visionat repetit de porno en un acte innocu, però seria erroni atribuir-li més responsabilitat de la que té i treure-li-la, en canvi, a altres causes més importants com el fet que líders polítics i socials —*influencers*

inclosos— legitimin desitjos i passions sàdiques que, en altres circumstàncies, quedarien inhibides per la pressió social.

### **Videojocs i violència.**

Jugar al GTA o Call of Duty et converteix en un subjecte violent?, és una pregunta que sentim sovint, als mitjans de comunicació, però també en converses amb famílies i professionals. Els nens i adolescents són aficionats als videojocs, alguns de caràcter violent. El seu ús ha suscitat des de fa temps un debat ampli sobre la seva influència en els comportaments posteriors dels jugadors, habitualment nens i joves.

Podem establir una relació directa causa-efecte? Jugar al GTA (Grand Theft Auto) et converteix en un conductor assassí? Aquesta suposada relació directa causa efecte entre videojocs violents i passatges a l'acte troba el seu origen en les teories cognitivo-conductuals, que suposen que l'observació de les conductes dels altres, sigui en la realitat o en la posada en escena, és un factor (entre d'altres) que n'afavoreix el desencadenament o, al contrari, la inhibició de les conductes agressives. En tots dos casos es tractaria d'un efecte de mimetisme. La conseqüència seria que “en cas d'exposició repetida a les mateixes seqüències comportamentals, en les quals es dona valor a les respostes violentes, es pot donar una disminució de la sensibilitat al patiment de l'altre (vessant emocional) i trastorns en l'avaluació de cosa que representa un comportament adaptat: la violència es valoritza com a resposta privilegiada (vessant cognitiu)” (Bach, 2013).

A aquesta causalitat derivada de l'exposició a les escenes violentes, se suma avui les tesis del neurodesenvolupament que sostenen que alguns adolescents, el desenvolupament prefrontal dels quals no està d'acord amb el seu “cervell emocional” (sistema límbic), patirien un dèficit de regulació dels seus afectes i de les seves conductes. Aquest afectaria a una dificultat de controlar la transició entre allò virtual (pantalles) i allò real (realitat).

Pensar-ho així seria desconèixer una cosa elemental de la realitat psíquica: que els éssers parlants no som màquines que copiem i reproduïm de manera automàtica. Entre la(s) causa(s) i els seus efectes hi ha sempre el consentiment de cadascú, sigui més o menys conscient. Consentir és triar una satisfacció que ens constitueix de manera singular, ja que no hi ha dos estils de fer exactament iguals. Tots escoltem missatges sexistes, violents, xenòfobs..., però després cadascú tria la satisfacció o el rebuig que li provoquen i que està disposat a consentir. Aquesta elecció ja es produeix a la primera infància, si bé la consciència i la responsabilitat, lògicament, augmenten amb l'edat. Sense oblidar, a més, que en molts casos als nens se'ls protegeix regulant els continguts i els horaris o afegint explicacions i comentaris per part d'un adult sobre aquests missatges.

Si no són exemples a imitar sense més ni més, ¿quina funció tenen, aleshores, aquestes ficcions digitals que tant atrauen nens/es i adolescents? Una de molt important: ajudar-los a comprendre la realitat, a llegir-la i sobretot a donar forma a les seves

inquietuds i elaborar les preguntes que es van fent. Interrogants sobre la sexualitat, la mort, la rivalitat, les pèrdues, els conflictes, qüestions que apareixen a cel obert en còmics, pel·lícules o videojocs i que, per això, permeten als usuaris “vivenciar-los” i explorar-los. Imaginar que són un guerrer poderós que conquereix mons eliminant competidors, més que no pas convertir-los en prepotents, els serveix per adonar-se de les seves insuficiències reals i, per tant, assumir-les amb aquest consol. Igual que els jocs tradicionals de mestres manaires o metges enèrgics no els converteix en autoritaris, sinó que els permet “empassar” i acceptar la posició d'alumnes o pacients que han d'assumir a la seva vida quotidiana.

Aquest és el veritable i real assumpte del que es tracta en aquests jocs, i és per això que tant per als nens —que sempre demanen que se'ls expliqui, sense canvis, encara que la història els atemoreixi, i fins i tot els produeixi alguna inquietud per la nit— com per als adolescents, que passen hores davant de la pantalla, la repetició implica la posada en joc del que és pulsional i ja és un tractament possible d'aquest real.

Els elements formals d'aquests videojocs (continguts explícits de violència, sexe, abusos) no són innocus i incideixen en cadascun segons variables, com l'edat, l'acompanyament familiar o el temps d'exposició. En tot cas, la causalitat real de l'emergència de la violència i del passatge a l'acte només es pot elucidar a partir del que podem aprehendre de la lògica íntima d'un subjecte, i això només és possible un per un i sota transferència (Delarue, 2019).

### **Pantalles i autolesions.**

Avui proliferen les webs i les xarxes socials on els mateixos subjectes mostren els seus cossos lesionats o fins i tot on s'elogien i s'anima a aquestes pràctiques. Aquests fòrums permeten, en els testimonis recollits, anomenar el gaudi i nuar-lo al cos a través de les identificacions amb els iguals. No cal pensar-ho com una fugida del simbòlic, sinó com un intent, aconseguit de vegades, de simptomatitzar aquestes violències corporals solitàries, és a dir, de donar-los un sentit. Molts dels adolescents que atenem i que es fan talls ens mostren sempre una doble temporalitat. La del tall mateix, solitària i autoeròtica i un segon temps posterior, on es dirigeixen a l'altre per fer veure aquesta marca. En aquest sentit demanen ajuda i, sobretot, una interpretació d'això que els desborda al cos mateix (angoixa, temor, tristesa).

Alguns testimonien en aquests fòrums, i hem de llegir aquest recurs a allò escrit com una oportunitat que els permet una obertura significant. Una mena d'intent de desplegar la paraula, més enllà del tancament del cos, que aconsegueixi fer-los cedir una mica aquest gaudi radical que els petrifica i mortifica. Apropar-se, via la identificació, d'un símptoma de l'altre, amb què es poden “sentir” afectes similars, és una manera de donar forma a un patiment que fins aleshores els resultava opac.

Aquests fòrums són també, per a molts, la via de separar-se de l'Altre familiar i de la seva condició infantil, escena que, de vegades, els pot resultar asfixiant. Aquest tall els permet apropiat-se del seu cos, moment de franquejament, típic a la pubertat, on la



recerca de l'autonomia es combina de vegades amb la pròpia autodestrucció. El fòrum els permet una perspectiva i un cert llaç social. Una cosa de la realitat digital es constitueix també com un nou cos de l'Altre (Leduc, 2017) que cada subjecte incorpora, amb el seu estil particular, i del qual s'apropia per respondre les seves preguntes, ara dirigides a aquest nou interlocutor. Les marques de l'autolesió poden funcionar (en alguns casos) com a mecanisme d'identificació que els serveix de brúixola vital.

### ***Suïcidis on line.***

El que és digital té les seves pròpies lleis, que s'encarnen en els algoritmes que guien la navegació. Un dels procediments habituals és la cambra de ressò (eco), que consisteix en la recepció de part dels internautes, com a retorn de les nostres cerques, el mateix que emetem. Si manifestem interès per una opció política o religiosa, o confessem les nostres conviccions íntimes sobre la vida, rebrem al nostre compte o perfil d'usuari missatges afins que se'n fan ressò. Sempre donant per fet que acceptarem de bon grat aquestes propostes, perquè són coincidents amb les nostres, de la mateixa manera que Netflix, YouTube o Spotify ens ofereixen altres títols «similars» que nosaltres mateixos hem triat. La idea és que l'algorisme utilitza el biaix de confirmació per reforçar les nostres preferències, ens convida a conèixer propostes que ens podrien interessar i, de retruc, aconsegueix mantenir la nostra atenció a la plataforma. Aquests filtres de decisió van generant bombolles de coincidència en què romanem, encara sense saber-ho, desconnectats del que aniria en un sentit contrari o, simplement, diferent dels nostres gustos (Da Empoli, 2020).

Aquesta lògica ens resulta atractiva perquè es basa en la repetició com a mecanisme psíquic bàsic que ens conforta, en confirmar la nostra representació del món i el nostre propi jo-ideal. El problema sorgeix quan el que es confirma així són algunes idees i decisions que impliquen solucions dramàtiques: autolesions, temptatives suïcides, episodis anorèxics.

La proliferació de pàgines que inciten a les autolesions o al suïcidi són, juntament amb les que promouen l'anorèxia i la bulímia, una invitació per a molts joves a experimentar al seu cos aquest dolor, barreja de satisfacció i mort, alhora que busquen un reconeixement. Molly Russell es va fer tristament famosa el 2014 quan, amb només 14 anys, es va treure la vida després de mesos de veure «pornografia d'autolesions» a través del seu compte d'Instagram, igual que Ursula Harlow, de només 11 anys, al gener de 2018. Un any després, una adolescent de 16 anys es va suïcidar a Malàisia després de publicar una enquesta al compte d'Instagram preguntant als seus seguidors si hauria de morir o no. El 69% dels que van respondre l'enquesta van votar que ho havia de fer. Aquestes joves van quedar atrapades dins una «cambra de ressò» de suïcides. Altres joves, sense arribar al suïcidi, «experimenten» amb proves i desafiaments (talls) per comprovar les reaccions de l'entorn o el desig de desaparèixer. De vegades, alguns personatges amb certa influència els empenyen, amb els seus missatges, a aquest abisme, en donar a entendre que concloure en un acte mortal esborra tots els dubtes.

La necessitat de trobar en aquest altre digital una confirmació dels seus temors, expectatives o desitjos els porta —a través del ressò de les dites que l'algorisme els torna— a validar el que reben com si fos una veritat inqüestionable. Aquest efecte mostra la fragilitat d'alguns subjectes per construir un relat acceptable al voltant del forat que un esdeveniment traumàtic hi ha deixat, sigui una mort propera, una ruptura sentimental, un conflicte familiar o un fracàs escolar. Treure el cap a les xarxes socials els facilita, davant d'aquesta dificultat de subjectivació, una primera escriptura d'aquest relat que de vegades resulta insuficient i que no els evita, per tant, fer el pas a l'acte suïcida o autolesiu com a punt final per aturar el seu dolor.

### **Violències íntimes.**

El digital i els seus objectes, tal com hem vist, permeten múltiples usos: des d'adormir-se en la fantasia fins a nuar el que del cos es torna insuportablement pertorbador —arribant així a un possible arranjament amb aquest cos que se'ls presenta una mica estrany— passant per tota mena d'invencions, artístiques o no. La pantalla, i sobretot el mòbil, empeny l'autoerotisme, ja que ell mateix apareix com una pròtesi del subjecte que sent la pèrdua o la sostracció com una mutilació. En un estudi recent de la FAD[9] es destaca la importància que donen els adolescents i joves a compartir la seva intimitat (fotos, xats, vídeos) tot i ser conscients dels riscos que implica[10].

Aquest donar a veure el que és íntim de vegades pot violentar-los perquè, de vegades, les xarxes socials donen accés a imatges que recreen escenes d'amics, o fins i tot familiars (pares separats amb noves parelles o germanastres), que els mostren una vida sense comentaris, només reflectida a les imatges, i els pot provocar un sentiment d'exclusió o d'intrusió i engany. Afectes d'enveja o de gelosia que generen respostes en termes d'actuació violenta. Això es fa més palès en adolescents tutelats (Brignoni, 2022).

Altres vegades, aquestes mateixes xarxes socials generen nous llaços —molts cops efímers— amb desconeguts, ràpidament qualificats (i comptabilitzats) com a “amics” i amb els quals es comparteixen intimitats. Els passa, més sovint, a adolescents i joves que tenen dificultats per establir amistats i usen les xarxes socials per no sentir-se sols. En les vivències d'aïllament, el gadget pot ser només una font d'estimulació o excitació, com si fos un tòxic, i el subjecte pot aïllar-se gràcies a ell. La solitud, en canvi, quan no implica aïllament social, pot ser una cosa que, de vegades, permeti justament mantenir els lligams socials (Ubieto, 2023).

Aquesta funció de pròtesi subjectiva que té el mòbil és la font d'algunes violències quan els adults els ho demanen. No sempre els és fàcil lliurar-lo perquè té, per a ells, la funció d'un calmant. A l'hora de dormir, per a molts, apareix com un objecte privilegiat que els acompanya al llindar de la vigília. Exerceix un efecte calmant sobre els nois/es, una mena d'*objecte transicional*, com en diu Winnicott, en un moment on els trastorns del son són freqüents. En certa mesura, els defensa d'aquesta “altra escena” on els porta el somni. És en molts casos un objecte que els ajuda a evitar la solitud. Fa un temps, es

va fer popular als EUA el costum de moltes parelles joves, que vivien separades, d'adormir-se connectats al mòbil, com si el buit del llit es cobrís amb la imatge del partenaire a la pantalla. De vegades, la pròpia intervenció adulta pot incrementar la violència per no tenir en compte totes aquestes funcions i no poder oferir altres fórmules (no sempre fàcils) d'agafar el son que impliquin la retirada de l'objecte. Podem dir, en aquest sentit, que no hi ha violència sense l'altre.

## Com acompanyar-los als bons usos?

La clínica psicoterapèutica actual, de tall biomèdic, insisteix a reduir la complexitat del símptoma al trastorn, aparentment simple, identificable i apte per ser eliminat amb un bon protocol. Però mentre hi hagi subjecte, hi haurà símptomes i és per això que la nostra orientació segueix la política del símptoma. Ell és la nostra principal brúixola per accedir a aquest real que ens constitueix a tots com a éssers parlants. El símptoma, a diferència del trastorn, crida a la interpretació. Ens convoca com un enigma a desxifrar, una cosa que no coneixem d'antuvi.

Seguir el símptoma vol dir ajudar a constituir-lo com a tal, prendre'l de debò (la sèrie d'actes) i entendre l'ús que cadascú en fa. Captar en quina mesura un acte pot esdevenir violent. Pensar la violència com allò que pot fer símptoma per a un subjecte —i no només per a l'Altre— ja suposa una investigació sobre aquest fenomen. Interrogar-lo en el sentit de les condicions de possibilitat, del seu desencadenament més que no pas d'un sentit fix, ja que la violència, com a acte, sempre implica alguna cosa de l'ordre de l'esdeveniment i de l'estranyesa que irromp.

Per això la política d'erradicar el símptoma, a més d'ineficaç, resultaria també sàdica, perquè el símptoma ens parla d'una veritat oculta però també ofereix una satisfacció al subjecte que no podria abandonar sense més ni més. Ho veiem clarament a la clínica de l'anomenada violència de gènere o de les addiccions (incloses les pantalles), on els subjectes no es poden desprendre d'aquesta dependència, d'un dia per l'altre, a risc de desaparèixer ells mateixos com a subjectes.

Cal ajudar-los, doncs, a fer servir aquests objectes, satisfer-s'hi, sense renunciar a tenir una enunciació pròpia i no deixar-se atrapar per l'Altre digital que respon per ells i anul·la el desig a favor del gaudi. Això implica, almenys, implementar tres estratègies: desconexió digital (menys hores), preservant espais com el somni, els àpats familiars, espais de treball acadèmic o patis escolars; alfabetització digital per a un millor ús respectant els principis que ens orienten a la vida (igualtat, privadesa, respecte, diversitat) i foment d'alternatives presencials en tots els àmbits: familiars, relacionals, socials, escolars (Ubieto, 2024).

## Referències bibliogràfiques

- Bach, J.-F. et alt. (2013). *L'enfant et les écrans*. Le Pommier, Paris.
- Ballester, L. y Orte, C. (2019). *Nueva pornografía y cambios en las relaciones interpersonales*. Octaedro, Barcelona.
- Brignoni, S. et al. (2022). *Violencias y desamparos*. Ned, Barcelona.
- Da Empoli, G. (2020). *Los ingenieros del caos*. Anaya, Madrid.
- Delarue, A. (2019). *Jeux dangereux*. Institut Psychanalytique de l'Enfant. Recuperat el 17 de septiembre de 2019 de <https://institut-enfant.fr/zappeur-jie5/jeux-dangereux/>
- Freud, S. (1995) [1896]. Nuevas puntualizaciones sobre las psiconeurosis de defensa. *O.C.*, Vol. III (p. 170). Amorrortu, Buenos Aires.
- Lacan, J. (1976). Introducción al comentario de Jean Hyppolite sobre la Verneinung de Freud, en J. Lacan, *Escritos*, vol. I (págs. 354-365). Siglo XXI, México.
- Leduc, C. (2017). Preambules à une clinique du réseau. *La Cause du désir*, 197, 72-76. [https://www.cairn.info/load\\_pdf.php?ID\\_ARTICLE=LCDD\\_097\\_0072&download=1](https://www.cairn.info/load_pdf.php?ID_ARTICLE=LCDD_097_0072&download=1)
- Miller, J.-A. (2018). Niños violentos. *Carretel*, 14, 15-26.
- Ubieto, J. R. (ed.) (2019). *Del padre al iPad. Familias y redes en la era digital*. Ned, Barcelona.
- Ubieto, J.R. (2023). *¿Adictos o amantes? Claves para una salud mental digital en infancias y adolescencias*. Octaedro, Barcelona.
- Ubieto, J.R. (2024). *Mòbils i pantalles a les infàncies i adolescències. Addictes o amants?* Octaedro, Barcelona.

### Notes:

[1] Save The Children (2020). *Ciberacoso o cyberbullying*.

<https://www.savethechildren.es/donde/espana/violencia-contra-la-infancia/ciberacoso-cyberbullying>

[2] *La cultura de la cancel·lació* (del seu original en anglès: cancel culture) és un neologisme que designa un cert fenomen estès de retirar el suport, ja sigui moral, com a financer, digital i fins i tot social, a aquelles persones o organitzacions que es consideren inadmissibles, això com a conseqüència de determinats comentaris o accions, independentment de la veracitat o falsedat d'aquests, o perquè aquestes persones o institucions transgredeixen certes expectatives que hi havia sobre elles.

[3] N. Pereda, M. Codina, D.A. Díaz-Faes (2024). *Violencia en las relaciones de pareja entre adolescentes*. Observatorio Social de la Fundación "la Caixa".

[4] E. Rodríguez et al. (2021). *Barómetro Juventud y Género 2021. Identidades, representaciones y experiencias en una realidad social compleja*. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. [https://fad.es/wp-content/uploads/2021/09/PresentacionBarometroGenero\\_290921.pptx.pdf](https://fad.es/wp-content/uploads/2021/09/PresentacionBarometroGenero_290921.pptx.pdf)

[5] UN Women (2015). *Cyber violence against women and girls*. Informe de UN Broadband commission for Digital Development working group on Broadband and Gender. Nueva York: UN Women. <https://en.unesco.org/sites/default/files/genderreport2015final.pdf>

[6] Las prácticas sexuales prevalentes en el porno al que acceden incluyen sexo anal, BDSM o lo que se conoce como ahogamiento erótico (choaking, en inglés). Casi el 90 % de las escenas que ven contienen violencia hacia las mujeres: A. J. Bridges et al. «Aggression and Sexual Behavior in Best-Selling Pornography Videos: A Content Analysis Update». *Violence Against Women*, 16 (10), 2010.

[7] Save the Children, *op. cit.*

[8] Ja hi ha algunes dades sobre disfuncions erèctils o esquinços anals en adolescents de 15-16 anys. H. Begovic, (2019). «Pornography Induced Erectile Dysfunction Among Young Men». Dignity: A Journal of Analysis of Exploitation and Violence, 4,1.

[9] FAD juventudes una fundació que analitza, de manera regular, l'univers de la joventut, detecta riscos i oportunitats, i anticipa tendències. Actua a Espanya i llatinoamèrica a través de projectes educatius i programes de formació; de campanyes de sensibilització; i de serveis d'informació i orientació.

[10] Megías, I. (2024). Desde el lado oscuro de los hábitos tecnológicos: riesgos asociados a los usos juveniles de las TIC. Madrid: Centro Reina Sofía, Fundación Fad Juventud. DOI: 10.5281/zenodo.10580052