

Violencias digitales

José Ramón Ubieto

Psicólogo clínico. Psicoanalista (AMP-ELP)

Colaborador docente UOC-UB

Recibido: 07.03.2024 **Aceptado:** 06.04.2024

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

Resumen

Violencias digitales

Lo digital es hoy ya una realidad con sus propios interlocutores, sus conexiones y sus vínculos. Las pasiones del ser hablante, sus afectos y conductas, incluidas las violentas, encuentran allí una nueva superficie donde desplegarse: las heteroagresivas y las autoagresivas. El artículo repasa algunas de estas manifestaciones y propone estrategias de abordaje.

Palabras clave: Violencia, Realidad digital, Adolescentes, Redes sociales.

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 dominio de la violencia empieza —decía Lacan (1976)— en los confines donde la palabra dimite. Cuando la palabra ya no busca mediar, surge la violencia como signo de ese impasse. El propio significante violencia designa cosas muy diversas y puede, incluso, fijar a alguien a una modalidad de satisfacción, con evidentes consecuencias de segregación y exclusión social. Este efecto ha sido muy estudiado en criminología y alcanza especialmente a adolescentes y jóvenes, cuyos actos violentos pueden encorsetarlos en una etiqueta (jóvenes violentos) como si sujeto y acto fueran lo mismo. Por eso, conviene declinar ese término para examinar sus detalles y suspender las certezas demasiado precipitadas. Lo digital, con su aceleración, contribuye a esa fijación, como veremos más adelante.

Entre síntoma y pulsión

Sin ánimo de establecer una categoría definitiva de los actos violentos —seguro que el lector encontrará muchas otras pistas en este monográfico— propongo una distinción, a la luz de la teoría psicoanalítica, que puede resultarnos operativa (Miller, 2008). En algunos casos, la violencia funciona como la marca de que la represión psíquica no operó. Es decir, se trata de la violencia que se confunde con la realización pulsional, como si se tratase de un acto sin reflexividad posible. Las dificultades, entonces, del ser hablante es que no consigue sintomatizar —dar algún sentido para sí mismo— a ese real que la propia violencia encarna y pone en juego. Lo real, para Lacan, es el registro (diferenciado de lo Imaginario y lo Simbólico) que carece de sentido, es aquello que irrumpe, de manera brusca, en nuestras vidas sin que podamos de entrada situar sus coordenadas. Es lo que nos ocurre con los accidentes, catástrofes, atentados, muertes súbitas o cualquier otro acontecimiento traumático. Ante su emergencia, quedamos perplejos y necesitamos un tiempo para otorgarle alguna significación y encontrar así sus claves de lectura. La locura, el abuso, la precariedad extrema o la propia violencia son ejemplos claros de ese real desencadenado. La COVID fue un real global que nos dejó perplejos y necesitamos por ello un tiempo para restaurar un sentimiento de la vida menos angustiado y extraño que el que tuvimos en los primeros días.

Este tipo de violencia puede conducir al sujeto, en ocasiones, a una identificación con el objeto pulsional, en términos de voluntad destructiva. No es ajena a ello la incidencia actual de la realidad digital en la vida de niños y adolescentes. En marzo del 2017, un joven de 17 años obsesionado con la masacre de Columbine y fascinado por la imagería violenta cercana a la extrema derecha americana y europea, abrió fuego en su instituto (Grasse) hiriendo a 14 personas. Utilizaba como avatar digital una imagen de perfil visual del juego Hatred, considerado como el juego más violento del mundo, donde el jugador encarna a un asesino cuyo único propósito es matar civiles al azar en la calle. Aquí, vemos cómo el sujeto parece identificarse a la voluntad de goce del administrador del juego, que deviene su amo y su partenaire regular, situándose ambos como personajes del juego. El jugador es el arma misma —no parece haber distancia entre él y el arma con el que destruye al otro, y finalmente a sí mismo— y su pasaje al acto suicida lo libera del abismo melancólico al que se ve abocado en sus pensamientos y afectos. Algunos adolescentes encuentran en ese tipo de juegos una suerte de amo, bajo la forma de un Dios superyoico, que les exige sacrificios y que los aliena a un partenaire insaciable.

Otro fenómeno que muestra esta exigencia sin límites fue el famoso *challenge* de la Ballena azul, reto viral donde el administrador (avatar digital anónimo) funcionaba como una voz/mirada imperativa que ordena a los jugadores una serie de pruebas que deben realizar. El juego duraba 50 días, exigía ocultarlo a los padres e incluía la desaparición final del jugador en forma de suicidio, la última prueba que debía ‘superar’.

En esta lógica psíquica, prima la identificación del sujeto a la voluntad del administrador, que es quien dirige sus pasos hasta un final —anunciado y consentido desde el principio— en el que el sujeto desaparece como un objeto caído. Todo ese proceso implica una puesta en acto del cuerpo, sea como objeto a sacrificar (suicidio) o a marcar (tatuajes, piercings). Parece no haber diferencia entre sujeto y acto, y por eso muchos de ellos no pueden decir nada sobre los motivos que los llevaron a realizar esa violencia.

En otros casos, la violencia es un síntoma que nos habla de un fracaso, la prueba evidente —diría Freud— de que algo de la expectativa, que todo ideal promueve, se ha quedado a medias. El síntoma, para Freud (1995 [1896]), es esa formación de compromiso entre el ideal (lo que cada uno espera alcanzar) y las tendencias pulsionales del sujeto, que a veces no quieren el bien que ese ideal encarna. Paradójicamente, ese empuje pulsional encuentra un goce en la repetición de ese “fracaso” que toma la forma de un síntoma. Chicos con actos violentos que no pueden evitar hacerse expulsar del instituto, del centro de tiempo libre, del club deportivo o de la propia pandilla de amigos, a pesar de su deseo de formar parte de esos lugares y lazos. Todo ideal incorpora ya su propio fracaso, como muestra el ideal de una parentalidad positiva, nacido en el momento en que emergen también nuevas dinámicas familiares con fenómenos de violencia filio-parental que hacen objeción a esa positividad.

La diferencia importante es que este segundo tipo de violencia —la sintomática— sí hace un llamado al otro para dar un sentido a esos actos, aunque el sujeto desconozca, de entrada, su significación. Un detalle clínico notable es que aquí la repetición de la violencia no se produce nunca de la misma manera porque hay una cierta reflexividad que permite al sujeto separarse de ese acto, con mayor o menor éxito en cada caso. Hay repetición, pero no iteración, porque el otro cuenta en esa dialéctica y la violencia es una suerte de mensaje encriptado (rabia, demanda de atención, tristeza...).

La digitalización de la violencia

La realidad digital es, como su misma palabra indica, una realidad con sus artificios, sus objetos y sus avatares, constituyéndose como una nueva superficie pulsional. Allí se aprende, se obtiene y comparte información, se generan vínculos de todo tipo y también se ejerce el abuso y las violencias varias (Ubieto, 2019). Por una parte, esta nueva realidad plantea una diversidad infinita de posibilidades, lo que abre a la realización de las fantasías de cada uno y al tiempo puede producir una cierta procrastinación por la dificultad del sujeto para concluir. Por otro lado, la realidad digital comprime el tiempo y el espacio produciendo una satisfacción inmediata (es el caso de las apuestas online) que los atrapa en una repetición infinita.

La diversidad de escenarios fantasmáticos obliga al sujeto a una actuación permanente y al tiempo impide la experiencia de vacío, que queda taponada por la

compulsión. Lo conectivo, basado en una lógica horizontal muy distinta de la verticalidad propia del régimen patriarcal, sustituye a lo colectivo, en la dimensión de la red. Eso implica variaciones, no en lo sustancial de los modos de goce que permanecen, pero sí en la configuración de nuevos lazos, incluso de una nueva idea de lo colectivo, ahora viral y global.

Esa globalización no borra el hecho de que cada cual hace un uso particular de los gadgets y hay que ver caso por caso qué función de síntoma tienen o a qué satisfacción pulsional responden. Hay usos que empujan a la compulsión y a usos problemáticos, pero no hay que suponer que se trata para todos, en ese lazo virtual, de una adicción, término que remite al “sin palabras” (sin dicción). Hay siempre que investigar si esa conexión los deja sin ellas o, por el contrario, alimenta su deseo de hablar y relanza el deseo, sin que una cosa y otra sean incompatibles, en sus usos múltiples por parte de un mismo sujeto.

En cualquier caso, la realidad digital se presenta, para ellos, como otro interlocutor, no excluyente del presencial. Y es por ello que debemos entender bien, antes de intervenir como educadores, clínicos o progenitores, el estatuto que tiene para cada uno el uso que hacen de esos objetos. Dotarse de una moral rígida, ignorando el valor sintomático particular, puede producir efectos de aislamiento y de cierre de cualquier pregunta que haga posible la conversación con ellos. Esos *gadgets* también dicen algo de su singularidad y, en ese sentido, se trata para ellos y para nosotros de una cuestión ética, relativa a la satisfacción que les procura, sea como placer o como alienación.

Sin ánimo de exhaustividad, comentaremos algunas de las formas más habituales de las violencias digitales.

Ciberacosos.

Lo digital no ha inventado el odio, pero le ha abierto sus ciberpuertas y lo ha expandido sin límites. Lacan (1976) añadía, a la frase con la que iniciamos el artículo, que esa violencia anida ya en cada uno, bajo la forma del odio, siempre dispuesta a manifestarse sin necesidad de grandes provocaciones. El insulto —manifestación muy habitual de violencia digital— es así una forma de violencia porque no apuesta por la conversación sino por la descalificación del otro como ser humano. Implica un juicio sobre lo más íntimo de su ser, juicio absoluto —sin defensa posible— que lo condena a devenir un objeto segregado del lazo social: “moro, puta, traidor, perro...”. Cosificado y desahuciado —paso previo y necesario— es intimidado a salir de la escena, vivo o muerto: “vete a tu tierra, muérete, colgado de los pies”. Ya sea en el ámbito escolar, social o político, el acoso digital es una forma creciente de violencia.

La fundación SavetheChildren, en una encuesta realizada a 400 jóvenes de toda España, constató que el 40 % de los niños entre los 8 y los 9 años sufría ciberacoso, en la mayor parte de los casos por parte de un amigo o compañero del colegio[1]. Hay algo que no cambia, que es el goce sádico de ver sufrir al otro, esa crueldad que mantiene un

abuso de poder, pero el aumento notable de estas prácticas se ve fortalecido por el anonimato que caracteriza lo digital, por el hecho de que no hay un sujeto real, sino un otro de pura ficción, sin cuerpo presente.

El ciberbullying muestra cómo el bullying o acoso presencial puede continuarse al llegar a casa, mediante las redes sociales, y permite que se multiplique el número de espectadores y de hostigadores. Sus formas son diversas y van desde la difamación — más habitual entre chicas— a las amenazas y chantajes. Su fuerza radica en que esa escena de humillación ya tiene un precedente presencial, donde los vínculos no son anónimos, y se prolonga en línea. Sin ese previo presencial, la víctima podría desconectarse más fácilmente y sentirse a salvo. Por eso es importante que los padres tengan acceso al móvil, al correo y a los perfiles sociales (si los tuvieran) de sus hijos para ayudarles a prevenirlo, detectarlo y abordarlo.

La cultura de la *cancelación*[2], otra de las modalidades del acoso en línea, esgrime sus campañas de liquidación de todo aquel que manifiesta alguna disidencia con lo políticamente correcto. J. K. Rowling es el caso más conocido de una larga serie. Ni siquiera las *celebrities* o los deportistas están a salvo del odio y el insulto cuando se desvían del plan previsto.

Pero, quizás es en la arena política donde el ciberacoso se despliega con mayor intensidad. Algunos populistas son verdaderos profesionales en el arte del acoso. Trump es sin duda el rey, pero cada vez con más emuladores en todas partes. El velo que cubría tradicionalmente las discrepancias políticas —para situarlas en el terreno de la disputa programática— ha caído y ya todos se autorizan a enjuiciar con crudeza al adversario, al que otorgan el estatuto de enemigo. La nueva dialéctica de la motosierra, propuesta por uno de sus discípulos argentinos, es un buen ejemplo.

Esa violencia digital se propaga especialmente en las redes sociales, que han sustituido las otrora ágoras presenciales, infraestructuras sociales que permitían el encuentro y el intercambio. Borrados los cuerpos (difuminados por su avatar), el compromiso y la responsabilidad se diluyen. El anonimato —cuando se usa— aumenta la desinhibición y en esas condiciones virtuales priva la conexión y se debilita el vínculo, que requiere de presencia y tiempo. En el instante de un clic, el otro —como blanco— se reduce a un ser hostil.

Las consecuencias saltan a la vista. La violencia queda muchas veces impune gracias a la falacia de que lo virtual no tiene efectos reales. La polarización — alimentada por el algoritmo que la beneficia— se infla, y la legitimidad social que aportan esos líderes autoriza a cada uno al pasaje al acto agresivo. Empieza a ser habitual lo que antes era más excepcional: políticos que se abofetean o se insultan en X, ciudadanos que les acosan en la calle o en el transporte.

Pornografía y violencia sexual.

La violencia digital de género se cobra cada año más víctimas: mujeres acosadas por sus exparejas, chantajeadas y humilladas. Sus prácticas son diversas: *sexting* (envío de

imágenes o vídeos de contenido sexual), *grooming* (acoso sexual en línea de un adulto a un niño), *sexpredding* (difundir fotos con contenido sexual de otras personas sin su consentimiento) o el control espía de la pareja. Una reciente investigación señala que el 10,1 % de los adolescentes ha sido víctima de conductas de control en sus relaciones de pareja[3]. Todas ellas son, sin duda, manifestaciones en línea de la violencia, en aumento y con consecuencias muy graves. Otro estudio reciente confirma que un 20% de los jóvenes españoles niegan la existencia de la violencia de género, animados por discursos políticos que hacen de ello su bandera[4]. Esos discursos legitiman las agresiones físicas y verbales a mujeres, que van en aumento y no parece que sean ajenas a esa autorización social.

El aumento del consumo de porno en línea por parte de niños y adolescentes es un hecho evidente. Ya en 2015, la ONU desveló que los principales consumidores de porno en línea en el mundo eran niños y adolescentes de 12 a 17 años[5]. Un estudio posterior de la UIB puso de manifiesto que los niños, ya a los 8 años, ven porno en sus pantallas (Ballester y Orte, 2019). El consumo de pornografía está cada vez más extendido y en ello influyen tres aspectos: la facilidad de acceso, el bajo o nulo coste de este material y la posibilidad de acceder a él desde el anonimato. Los últimos estudios realizados en España concluyen que en torno al 70 % de los adolescentes de entre 13 y 17 años ha visto pornografía y que el 68,2 % la consumen de forma frecuente. Personajes como Jordi NP («El niño Polla»), actor porno y pionero en España en introducir en YouTube temas eróticos, y PRVega, la española más exitosa en Onlyfans, sirven de modelo para muchos jóvenes, que creen que pueden ganar algunos euros mostrando su desnudez. La hipersexualización es hoy una pauta de relación virtual y una estrategia para captar atención, acumular reconocimiento y prestigio (con *likes* o seguidores), e, incluso, monetizar la influencia. Aquí también encontramos un sesgo de género, dado que esta sexualización solo se percibe y castiga en las mujeres.

Junto a los millones de páginas web de porno profesional, existen también numerosas páginas de porno *amateur* —especialmente violento y sádico—[6], que es más visitado por los adolescentes debido a su gratuidad y al *marketing* constante de algunas empresas. Se calcula que hasta un 12 % de los chicos han reproducido esas escenas con chicas sin su consentimiento[7] y que buena parte de ellos alargan su satisfacción viralizando su «hazaña». El vídeo de la Manada, grupo de jóvenes que violó a una chica en las fiestas de San Fermín (Pamplona) en 2016, es uno de los vídeos más vistos en las páginas de porno. Esas conductas machistas y violentas —cada vez las buscan más intensas— a algunos les procuran una satisfacción a la cual no quieren renunciar. Fantasías sexuales imposibles de reproducir en la vida normal sin generar malestar y sufrimiento —especialmente entre las chicas— y una gran decepción para ambos sexos[8].

Sin negar los efectos nocivos de este consumo, más que hablar de ‘generación porno’ —y atribuir a su consumo todo tipo de males—, quizás deberíamos tomar en cuenta que lo que autoriza a cosificar a la mujer no es la visión privada de un vídeo,

sino la ostentación pública de las mujeres como objetos de goce y de desprecio. Lo primero produce vergüenza —nadie alardea en público— y lo segundo naturaliza y autoriza esa violencia. Eso no convierte al visionado repetido de porno en un acto inocuo, pero sería erróneo atribuirle más responsabilidad de la que tiene y quitársela, en cambio, a otras causas mayores cómo el hecho de que líderes políticos y sociales —*influencers* incluidos— legitimen deseos y pasiones sádicas que, en otras circunstancias, quedarían inhibidas por la presión social.

Videojuegos y violencia.

¿Jugar al GTA o a *Call of Duty* te convierte en un sujeto violento?, es una pregunta que oímos a menudo, en los medios de comunicación, pero también en conversaciones con familias y profesionales. Los niños y adolescentes son aficionados a los videojuegos, algunos de carácter violento. Su uso ha suscitado desde hace tiempo un amplio debate sobre su influencia en los comportamientos posteriores de los jugadores, habitualmente niños y jóvenes.

¿Podemos establecer una relación directa causa-efecto? ¿Jugar al GTA (*Grand Theft Auto*) te convierte en un conductor asesino? Esta supuesta relación directa causa efecto entre videojuegos violentos y pasajes al acto encuentra su origen en las teorías cognitivo-conductuales, que suponen que la observación de las conductas de los otros, sea en la realidad o en la puesta en escena, es un factor (entre otros) que favorece su desencadenamiento o al contrario la inhibición de las conductas agresivas. En los dos casos se trataría de un efecto de mimetismo. La consecuencia de ello sería que “en caso de exposición repetida a las mismas secuencias comportamentales, en las que se da valor a las respuestas violentas, puede darse una disminución de la sensibilidad al sufrimiento del otro (vertiente emocional) y trastornos en la evaluación de lo que representa un comportamiento adaptado: la violencia se valoriza como respuesta privilegiada (vertiente cognitiva)” (Bach, 2013).

A esta causalidad derivada de la exposición a las escenas violentas, se suma hoy las tesis del neurodesarrollo que sostienen que algunos adolescentes cuyo desarrollo pre-frontal no está en consonancia con su “cerebro emocional” (sistema límbico) sufrirían un déficit de regulación de sus afectos y de sus conductas. Este afectaría a una dificultad de controlar la transición entre lo virtual (pantallas) y lo real (realidad).

Pensarlo así sería desconocer algo elemental de la realidad psíquica: que los seres hablantes no somos máquinas que copiamos y reproducimos de manera automática. Entre la(s) causa(s) y sus efectos hay siempre el consentimiento de cada uno, sea más o menos consciente. Consentir es elegir una satisfacción que nos constituye de manera singular, ya que no hay dos estilos de hacer exactamente iguales. Todos escuchamos mensajes sexistas, violentos, xenófobos..., pero, luego, cada cual elige la satisfacción o el rechazo que le provocan y que está dispuesto a consentir. Esa elección ya se produce en la primera infancia, si bien la conciencia y la responsabilidad, lógicamente, aumentan con la edad. Sin olvidar, además, que en muchos casos a los niños se les protege

regulando los contenidos y horarios o añadiendo explicaciones y comentarios por parte de un adulto sobre esos mensajes.

Si no son ejemplos a imitar sin más, ¿qué función tienen, pues, esas ficciones digitales que tanto atraen a niños/as y adolescentes? Una muy importante: ayudarles a comprender la realidad, a leerla y sobre todo a dar forma a sus inquietudes y elaborar las preguntas que se van haciendo. Interrogantes sobre la sexualidad, la muerte, la rivalidad, las pérdidas, los conflictos, cuestiones que aparecen a cielo abierto en cómics, películas o videojuegos y que, por ello, permiten a sus usuarios “vivenciarlos” y explorarlos. Imaginar que son un guerrero poderoso que conquista mundos eliminando competidores, más que convertirlos en prepotentes, les sirve para darse cuenta de sus insuficiencias reales y, por tanto, asumirlas con ese consuelo. Al igual que los juegos tradicionales de maestras mandonas o médicos enérgicos no los convierte en autoritarios, sino que les permite “tragar” y aceptar con la posición de alumnos o pacientes que deben asumir en su vida cotidiana.

Este es el verdadero y real asunto del que se trata en esos juegos, y es por ello que tanto para los niños —que siempre piden que se les cuente, sin cambios, aun cuando la historia los atemorice, e incluso les produzca alguna inquietud por la noche— como para los adolescentes, que pasan horas delante de la pantalla, la repetición implica la puesta en juego de lo pulsional y es, ya, un tratamiento posible de ese real.

Los elementos formales de estos videojuegos (contenidos explícitos de violencia, sexo, abusos) no son inocuos e inciden en cada uno según variables, como la edad, el acompañamiento familiar o el tiempo de exposición. En todo caso, la causalidad real de la emergencia de la violencia y del pasaje al acto no se puede elucidar más que a partir de lo que podemos aprehender de la lógica íntima de un sujeto, y eso sólo es posible uno por uno y bajo transferencia (Delarue, 2019).

Pantallas y autolesiones.

Hoy proliferan las webs y redes sociales donde los propios sujetos muestran sus cuerpos lesionados o incluso donde se elogian y se anima a esas prácticas. Estos foros permiten, en los testimonios recogidos, nombrar el goce y anudarlo al cuerpo a través de las identificaciones a los iguales. No hay que pensarlo como una huida de lo simbólico, sino como un intento, logrado en ocasiones, de sintomatizar esas violencias corporales solitarias, esto es de darles un sentido. Muchos de los adolescentes que atendemos y que se hacen cortes nos muestran siempre una doble temporalidad. La del corte mismo, solitaria y autoerótica y un segundo tiempo posterior, donde se dirigen al otro para dar a ver esa marca. En ese sentido piden ayuda y, sobre todo, una interpretación de eso que los desborda en el cuerpo mismo (angustia, temor, tristeza).

Algunos testimonian en esos foros, y debemos leer ese recurso a lo escrito como una oportunidad que les permite una apertura significativa. Una suerte de intento de desplegar la palabra, más allá de la cerrazón del cuerpo, que consiga hacerles ceder algo de este goce radical que los petrifica y mortifica. Apropiarse, vía la identificación, de un

síntoma del otro, con el que se pueden “sentir” afectos similares, es una manera de dar forma a un sufrimiento que hasta entonces les resultaba opaco.

Estos foros son también, para muchos, la vía de separarse del Otro familiar y de su condición infantil, escena que, a veces, puede resultarles asfixiante. Ese corte les permite apropiarse de su cuerpo, momento de franqueamiento típico en la pubertad donde la búsqueda de la autonomía se combina a veces con la propia autodestrucción. El foro les permite una perspectiva y un cierto lazo social. Algo de la realidad digital se constituye también como un nuevo cuerpo del Otro (Leduc, 2017) que cada sujeto incorpora, con su estilo particular, y del que se apropia para responder a sus propias preguntas, ahora dirigidas a ese nuevo interlocutor. Las marcas de la autolesión pueden funcionar (en algunos casos) como un mecanismo de identificación que les sirve de brújula vital.

Suicidios *on line*.

Lo digital tiene sus propias leyes, que se encarnan en los algoritmos que guían la navegación. Uno de los procedimientos habituales es la cámara de eco, que consiste en que los internautas recibimos, como retorno de nuestras búsquedas, lo mismo que emitimos. Si manifestamos interés por una opción política o religiosa, o confesamos nuestras convicciones íntimas sobre la vida, recibiremos en nuestra cuenta o perfil de usuario mensajes afines que se hacen eco de ello. Siempre dando por hecho que aceptaremos de buen grado esas propuestas, porque son coincidentes con las nuestras, de la misma manera que Netflix, YouTube o Spotify nos ofrecen otros títulos «similares» a los que nosotros mismos hemos elegido. La idea es que el algoritmo utiliza el sesgo de confirmación para reforzar nuestras preferencias, nos invita a conocer propuestas que podrían interesarnos y, de rebote, consigue mantener nuestra atención en la plataforma. Esos filtros decisionales van generando burbujas de coincidencia en las que permanecemos, aún sin saberlo, desconectados de lo que iría en un sentido contrario o, simplemente, diferente a nuestros gustos (Da Empoli, 2020).

Esta lógica nos resulta atractiva porque se basa en la repetición como mecanismo psíquico básico que nos conforta, al confirmar nuestra representación del mundo y nuestro propio yo-ideal. El problema surge cuando lo que se confirma así son algunas ideas y decisiones que implican soluciones dramáticas: autolesiones, tentativas suicidas, episodios anoréxicos.

La proliferación de páginas que incitan a las autolesiones o al suicidio son, junto con las que promueven la anorexia y la bulimia, una invitación para muchos jóvenes a experimentar en su cuerpo ese dolor, mezcla de satisfacción y muerte, al tiempo que buscan un reconocimiento. Molly Russell se hizo tristemente famosa en 2014 cuando, con solo 14 años, se quitó la vida tras meses de ver «pornografía de autolesiones» a través de su cuenta de Instagram, al igual que Ursula Harlow, de solo 11 años, en enero de 2018. Un año después, una adolescente de 16 años se suicidó en Malasia tras publicar una encuesta en su cuenta de Instagram preguntando a sus seguidores si debería

morir o no. El 69 % de los que respondieron la encuesta votaron que debía hacerlo. Estas jóvenes quedaron atrapadas dentro de una «cámara de eco» de suicidas. Otros jóvenes, sin llegar al suicidio, «experimentan» con pruebas y desafíos (cortes) para comprobar las reacciones del entorno o su propio deseo de desaparecer. En ocasiones, algunos personajes con cierta influencia los empujan, con sus mensajes, a ese abismo, al dar a entender que concluir en un acto mortal borra todas las dudas.

La necesidad de encontrar en ese otro digital una confirmación de sus temores, expectativas o deseos los lleva —a través del eco de sus dichos que el algoritmo les devuelve— a validar lo que reciben como si se tratase de una verdad incuestionable. Este efecto muestra la fragilidad de algunos sujetos para construir un relato aceptable alrededor del agujero que un acontecimiento traumático ha dejado en ellos, sea una muerte cercana, una ruptura sentimental, un conflicto familiar o un fracaso escolar. Asomarse a las redes sociales les facilita, frente a esa dificultad de subjetivación, una primera escritura de ese relato que a veces resulta insuficiente y que no les evita, por consiguiente, dar el paso al acto suicida o autolesivo como punto final para atajar su dolor.

Violencias íntimas.

Lo digital y sus objetos, tal como hemos visto, permiten múltiples usos: desde adormecerse en la fantasía hasta anudar lo que del cuerpo se vuelve insoportablemente perturbador —llegando así a un posible arreglo con ese cuerpo que se les presenta un tanto extraño— pasando por todo tipo de invenciones, artísticas o no. La pantalla, y sobre todo el móvil, empujan al autoerotismo ya que él mismo aparece como una prótesis del sujeto que siente su pérdida o sustracción como una mutilación. En un estudio reciente de la FAD[9] se destaca la importancia que dan los adolescentes y jóvenes a compartir su intimidad (fotos, chats, vídeos) aun siendo conscientes de los riesgos que implica[10].

Ese dar a ver lo íntimo a veces puede violentarlos porque, en ocasiones, las redes sociales (RRSS) dan acceso a imágenes que recrean escenas de amigos, o incluso familiares (padres separados con nuevas parejas o hermanastros), que les muestran una vida sin comentarios, sólo reflejada en las imágenes, y puede provocarles un sentimiento de exclusión o de intrusión y engaño. Afectos de envidia o celos que generan respuestas en términos de actuación violenta. Esto se hace más patente en adolescentes tutelados (Brignoni, 2022).

Otras veces, esas mismas redes sociales generan nuevos lazos —muchas veces efímeros— con desconocidos, rápidamente calificados (y contabilizados) como “amigos” y con los que se comparten intimidades. Les ocurre, más a menudo, a adolescentes y jóvenes que tienen dificultades para establecer amistades y usan las redes sociales para no sentirse solos. En las vivencias de aislamiento, el *gadget* puede ser sólo una fuente de estimulación o excitación, como si se tratase de un tóxico, y el sujeto puede aislarse gracias a él. La soledad, en cambio, cuando no implica aislamiento

social, puede ser algo que, a veces, permita justamente mantener los lazos sociales (Ubieto, 2023).

Esa función de prótesis subjetiva que tiene el móvil es la fuente de algunas violencias cuando los adultos se lo piden. No siempre les es fácil entregarlo porque tiene, para ellos, la función de un calmante. A la hora de dormir, para muchos, aparece como un objeto privilegiado que los acompaña en el umbral de la vigilia. Ejerce un efecto calmante sobre los chicos/as, una especie de “objeto transicional”, como lo llama Winnicott, en un momento donde los trastornos del sueño son frecuentes. En cierta medida, los defiende de esa “otra escena” adonde los lleva el sueño. Es en muchos casos un objeto que les ayuda a evitar la soledad. Hace un tiempo, se hizo popular en los EEUU la costumbre de muchas parejas jóvenes, que vivían separadas, de dormirse conectados al móvil, como si el hueco de la cama se cubriese con la imagen del partenaire en la pantalla. A veces, la propia intervención adulta puede incrementar la violencia por no tomar en cuenta todas esas funciones y no poder ofrecer otras fórmulas (no siempre fáciles) de conciliar su sueño que impliquen la retirada del objeto. Podemos decir, en este sentido, que no hay violencia sin otro.

¿Cómo acompañarlos en los buenos usos?

La clínica psicoterapéutica actual, de corte biomédico, insiste en reducir la complejidad del síntoma al trastorno, aparentemente simple, identificable y apto para ser eliminado con un buen protocolo. Pero mientras haya sujeto, habrá síntomas y es por ello que nuestra orientación sigue la política del síntoma. Él es nuestra principal brújula para acceder a ese real que nos constituye a todos como seres hablantes. El síntoma, a diferencia del trastorno, llama a la interpretación. Nos convoca como un enigma a descifrar, algo cuya significación no conocemos de antemano.

Seguir al síntoma quiere decir ayudar a constituirlo como tal, tomarlo en serio (la serie de actos) y entender el uso que cada uno hace de él. Captar en qué medida un acto puede devenir violento. Pensar la violencia como aquello que puede hacer síntoma para un sujeto —y no sólo para el Otro— supone ya una investigación sobre ese fenómeno. Interrogarlo en el sentido de las condiciones de posibilidad, de su desencadenamiento más que de un sentido fijo, ya que la violencia, como acto, siempre implica algo del orden del acontecimiento y de la extrañeza que irrumpe.

De allí que la política de erradicar el síntoma, además de ineficaz resultaría también sádica, porque el síntoma nos habla de una verdad oculta pero también ofrece una satisfacción al sujeto que no podría abandonar sin más. Lo vemos claramente en la clínica de la llamada violencia de género o de las adicciones (incluidas las pantallas), donde los sujetos no pueden desprenderse de esa dependencia, de un día para otro, a riesgo de desaparecer ellos mismos como sujetos.

Hay que ayudarles, pues, a usar esos objetos, satisfacerse con ellos, sin renunciar a tener una enunciación propia y no dejarse atrapar por el Otro digital que responde por ellos y anula el deseo en favor del goce. Eso implica, al menos, implementar tres estrategias: desconexión digital (menos horas), preservando espacios como el sueño, las comidas familiares, espacios de trabajo académico o patios escolares; alfabetización digital para un mejor uso respetando los principios que nos orientan en la vida (igualdad, privacidad, respeto, diversidad) y fomento de alternativas presenciales en todos los ámbitos: familiares, relacionales, sociales, escolares (Ubieto, 2024).

Referencias bibliográficas

- Bach, J.-F. et al. (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). *Jeuxdangereux*. Institut Psychanalytique de l'Enfant. Recuperado 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
- 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.

Notas:

[1] SaveTheChildren (2020). *Ciberacoso o ciberbullying*.

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

[2] La cultura de la cancelación (de su original en inglés: cancel culture) es un neologismo que designa a un cierto fenómeno extendido de retirar el apoyo, ya sea moral, como financiero, digital e incluso social, a aquellas personas u organizaciones que se consideran inadmisibles, ello como consecuencia de

determinados comentarios o acciones, independientemente de la veracidad o falsedad de estos, o porque esas personas o instituciones transgreden ciertas expectativas que había sobre ellas.

[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

[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] SavetheChildren, *op. cit.*

[8] Ya hay algunos datos sobre disfunciones eréctiles o desgarros anales en adolescentes de 15-16 años. 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 fundación que analiza, de forma regular, el universo de la juventud, detecta riesgos y oportunidades, y anticipa tendencias. Actúa en España y latinoamérica a través de proyectos educativos y programas de formación; de campañas de sensibilización; y de servicios de información y orientación.

[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