PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

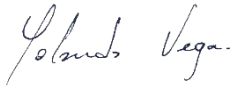
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA CON MENCIÓN EN PSICOPATOLOGÍA Y PSICOANÁLISIS

LA INTERACCIÓN DEL SUJETO MODERNO EN LA ESFERA DIGITAL, POSIBLES EFECTOS Y MANIFESTACIONES.

MODALIDAD DE TITULACIÓN: CAPÍTULO DE LIBRO

MAURICIO DAVID MUÑOZ TORRES

YOLANDA VEGA



QUITO, 2025

Índice

Resumen **4**

1. Introducción **5**

- Contexto y justificación del tema
- Planteamiento del problema
- Enfoque teórico y relevancia del estudio

2. Objetivos de la investigación..... **6**

3. Marco Teórico **6**

- La expansión de lo Real
- El sujeto moderno y la esfera digital
- Tecnología, goce y deseo

3.1 La mirada.....**18**

- Lo Simbólico, Imaginario y la saturación de imágenes
- Efectos psíquicos y sociales de la digitalidad
- Casos y fenómenos contemporáneos

3.2. Crianza Tecnológica **22**

- Función parental y uso de dispositivos
- Efectos del medio digital en la infancia
- Consecuencias clínicas y conductuales

4. Marco Metodológico **26**

- Tipo de investigación
- Fuentes y técnicas de recolección de datos
- Organización y análisis de la información
- Consideraciones éticas

5. Resultados **28**

6. Discusión 29

- Implicaciones teóricas y clínicas
- Relectura del síntoma en el sujeto digital

7. Conclusiones 30

- Síntesis general
- Aportes y proyecciones futuras

8. Recomendaciones……..... 30

9. Referencias 31

Resumen

En el presente trabajo se trata de dar cuenta de si muchas de las manifestaciones sintomáticas de los sujetos que acuden a la clínica tienen alguna relación o un posible origen en las interacciones de los sujetos con la digitalidad y tecnología. Lo que conduce también a la pregunta de ¿Qué efectos se dan en el sujeto, su inconsciente, sus 3 registros, el goce y la mirada, por la digitalidad exacerbada y su simbiótica relación con la misma? Para responder a lo cual se ha pensado una investigación con un enfoque desde el psicoanálisis, que nos pueda permitir indagar y analizar estos aspectos del sujeto y así poder dar cuenta del objetivo propuesto. En la actualidad existen diferentes estudios, descubrimientos y teorizaciones sobre consecuencias que pueden existir en el sujeto desde diferentes perspectivas como sociales, filosóficas, psicológicas, psiquiátricas que dan paso a saber en qué aspectos y con qué consecuencias la tecnología afecta a las personas. Actualmente se ha continuado a indagar desde diferentes perspectivas, ya que cada vez existen más resultados sobre conductas problemáticas, patologías y casos clínicos que se asocian al ser humano moderno digitalizado.

Palabras clave: Esfera Digital, Lenguaje, Significante, Síntoma

Abstract

In this work we try to determine if many of the symptomatic manifestations of the subjects who come to the clinic have any relation or possible origin in the interactions of the subjects with digitality and technology. Which also leads to the question of what effects are given to the subject, his unconscious, his 3 registers, enjoyment and gaze, by exacerbated digitality and its symbiotic relationship with it? For this, an investigation has been thought with psychoanalysis approach, which can allow us to investigate and analyze these aspects of the subject and thus be able to account for the proposed objective. Currently there are different studies, discoveries and theories about consequences that may happen in the subject from different perspectives such as social, philosophical, psychological, psychiatric that give way to knowing in what aspects and what effects technology has on people, currently the science have continued to investigate from different perspectives, since there are more and more results on problematic behaviors, pathologies and clinical cases that are associated with the modern digitalized human being.

Keywords: Digital Sphere, Language, Significant, Symptom.

1. Introducción

En la actualidad es imprescindible tomar en cuenta como los avances tecnológicos invaden al sujeto, lo envuelven, hacen que perezca en una caverna de oscuridad de la cual no es posible salir, solo le queda rondar en busca de la escasa luz que puede penetrar sus paredes o generarse desde dentro. Este cambio en la realidad interviene en lo Real, Simbólico e Imaginario del sujeto, en su deseo y en su goce. El Otro a través de la tecnología nos absorbe, se vuelve un gran Otro ultra contemporáneo del cual no se puede escapar ni descansar, se encuentra siempre sobre cada uno de nosotros, se vuelve imposible sortear su mirada y su presencia absoluta. El sujeto ha caído preso, rendido frente a su llegada, que puede posicionarlo en un goce infinito, perpetuo a través de la tecnología y la digitalidad, convirtiendo así a la modernidad tecnológica en un beneficio riesgoso, un lugar cálido que puede llegar a quemar, que puede angustiar al sujeto, expandir registros, confundirlo, absorberlo, mermar y alterar su deseo.

Por la relación que el sujeto ha creado con la tecnología pueden darse diferentes consecuencias, síntomas y manifestaciones inconscientes de las cuales se pueda dar cuenta en la clínica, teniendo en algunas de estas interacciones digitales. De alguna manera el sujeto postmoderno nace para convertirse en un *cyborg* con extensiones tecnológicas como *tablets, smartphones, Smart Tv´s, Smart watchs*, consolas de videojuegos actuales, Alexa o alguna otra IA. Es un sujeto atravesado no solo por el lenguaje, sino por la tecnología capaz de alterar su percepción de la realidad y sus registros. Pensamos que los dispositivos inteligentes son agentes de lo Imaginario que desplazan y obliteran la inteligencia y las capacidades del sujeto, haciendo que esto tenga también distintos movimientos, consecuencias y efectos a nivel inconsciente.

El sujeto podría sortear la ley a través de la red, pero al mismo tiempo sigue estando sumergido en ella, puede evitar la mirada, pero está siempre presente, puede saber mucho y no saber nada. Es imposible pensar que esto es inocuo, que no va a provocar nada en las personas, incluso su realidad efectiva cambia drásticamente. Los productos de la tecnología han hecho de la vida humana un estándar imaginario que todos deben cumplir y del cual deben ser parte.

Este trabajo se ha pensado desde el margen de mi tesis de pre grado donde se había realizado una investigación relacionada las dinámicas psíquicas, relaciones humanas y posibles consecuencias desde una perspectiva psicoanalítica.

2. Objetivos de la investigación

En la actualidad, este trabajo evoluciona a buscar cómo se manifiestan diferentes dinámicas modernas, relaciones con lo digital que manifiesta efectos y consecuencias que se han estudiado previamente además de cómo podrían decantarse en síntomas, dificultades a nivel psicológico o conductas problemáticas en lo social.

Entender cómo el sujeto moderno se relaciona con la esfera digital proporcionada por la tecnología y cómo esta relación afecta en su estructura psíquica y se manifiesta en su vida.

Analizar las nuevas dinámicas y formas de relación que tiene el sujeto con el lenguaje, el significante, y la digitalización por el desarrollo tecnológico

Comprender que efectos se suscitan en el sujeto con estas nuevas formas de relación con lo simbólico y como podrían guardar relación ciertos síntomas del sujeto.

Identificar los síntomas asociados a estas nuevas relaciones digitales, de los sujetos que asisten al espacio clínico.

3. Marco Teórico

Para iniciar este trabajo se ha continuado con el análisis de como la modernidad tecnológica, redes sociales, plataformas de *streaming, usernames*, perfiles, avatares y más, pueden generar efectos problemáticos sobre el sujeto, dando cuenta de que manera interactúa con la misma, como se comunica, se presenta frente al otro a través del medio digital, de qué forma esto tiene consecuencias en el lenguaje y la psique del sujeto. “La producción masiva de significantes, su manejo y, sobre todo, la velocidad de nuevas significaciones debido a la digitalización, provocan mayor especularidad” (Muñoz, 2022). Estas implicaciones, estudios que analizaremos y avances en el tema nos permiten mantener una base para saber hacia dónde encaminar este trabajo de investigación.

Con las distintas perspectivas del psicoanálisis que se ha abordado esta temática, se ha podido dar cuenta de diferentes efectos que puede suscitarse en el sujeto por el mundo digital y que podrían manifestarse a manera de síntomas en la clínica individual. “En fases anteriores encontramos que los sujetos, por influencia de tecnologías digitales, viven una exacerbación del narcisismo, un funcionamiento imaginario de rivalidad especular más frecuente y que los efectos de homogenización y difusión ideológica a través del internet, pasan desapercibidos” (Vega, 2023). Es importante reconocer relaciones, conductas, interacciones y los efectos que puede tener en la estructura psíquica del sujeto moderno con los aparatos tecnológicos, la digitalidad y redes sociales hoy en día. El establecer esto es un primer paso clave para dar

cuenta de una posible génesis de síntomas, conductas patológicas o trastornos producidos por efectos de lo digital.

Existe un crecimiento exponencial en los registros del sujeto, el desarrollo digital, redes, medios y dispositivos los expanden de manera desmedida, causando un colapso sobre si mismos lo que puede generar afecciones en el sujeto. Esto se puede asemejar de forma metafórica a la manera en cómo se forman los agujeros negros en el universo.

> Un agujero negro de masa estelar se forma cuando una estrella de más de 20 masas solares agota el combustible en su núcleo y colapsa bajo su propio peso. El colapso desencadena la explosión de una supernova que expulsa las capas exteriores de la estrella. Pero si el núcleo aplastado contiene más de tres veces la masa del Sol, ninguna fuerza podrá detener su colapso en un agujero negro (Reddy, 2024).

Con respecto a esto se realiza una analogía de como la sobre producción hiper recursiva de la modernidad desencadena una explosión desorganizada y desbordante de un sinfín de elementos, información, tendencias, estándares, términos, imágenes, moda y posibilidades ya que el límite se encuentra difuso en el mundo digital, se ve sobrepasado por la ilusión de que todo es posible y que justamente en el mundo tecnológico los limites no existen.

> Al deseo, más que tolerarlo se lo promueve, entra en el discurso cotidiano, es eje de las estrategias de mercado; el superyó que antes exhibía su cara restringente, ahora es proyectado a escala social en la forma de un mandato a gozar lo más posible, para lo cual la cultura estará pronta a procurar los objetos con los que se podrá acceder a ese supuesto placer sin límites. No resulta entonces un medio que prohíbe sino uno que ofrece. El imperativo hacia un goce absoluto a través de bienes que colman toda falta y cambian sin cesar, jerarquiza al objeto a expensas del sujeto (Litvinoff, 2016).

Este desborde desmesurado, es la falta de contención que puede provocar consecuencias sobre los registros del sujeto que se podrían traducir en efectos sintomáticos, para establecer mejor esta analogía es necesario definir y establecer registros del sujeto de los que nos habla Lacan, empezando por el Real que es aquello que no puede ser integrado completamente en lo simbólico.

> Definido como lo imposible, es lo que no puede ser completamente simbolizado en la palabra o la escritura y, por consiguiente, no cesa de no escribirse [juego de palabras con las categorías lógicas aristotélicas; en este caso, lo imposible, como lo opuesto correlativo a lo necesario, implica también una necesidad, la de escapar a lo simbólico en la repetición, pero marcando por contraste, constantemente, lo que escapa al desplazamiento de lo simbólico, que vuelve como trauma] (Chemama, 1995).

En correlación con la metáfora planteada, sumando la falta de límite por la tecnología, se pueden asociar fenómenos como el FOMO "*Fear of Missing Out*", un término acuñado en 2004 por un profesor de negocios en Harvard, que habla sobre como los sujetos tienen el miedo de perderse un suceso importante, una situación que al seguir evolucionando puede extenderse a dinámicas sociales y sobre todo digitales.

> Vivimos en la era del FOMO. Si no estás familiarizado con el término, es la abreviatura de "Fear of Missing Out" (miedo a perderse algo). Gracias a una convergencia de factores biológicos, culturales y digitales, el FOMO se ha convertido en una de las características definitorias de la era digital. Las encuestas han revelado que el 56% de las personas temen perderse eventos, noticias y actualizaciones importantes si no están conectadas a las redes sociales (McGinnis, 2016).

En el mundo digital, no dejan de escribirse y crearse tendencias de manera continua y desmedida con el paso del tiempo, cada hora del día nacen videos, imágenes, noticias e información que tienen el potencial de volverse virales, además estas tendencias virales son efímeras y suelen tener un tiempo de auge acelerado. "Si bien algunas tendencias pueden tardar meses en desaparecer, en el acelerado mundo actual, la mayoría puede alcanzar su punto máximo en tan solo 3 a 5 días, especialmente en plataformas como TikTok" (Bollinger, 2025), a esto se suma el hecho de que son una cantidad inimaginable de elementos que existen y que están en un flujo constante en la red abarcando distintas temáticas y los cuales el ser humano no puede explorarlos o conocerlos todos debido a la cantidad que existe, pero las plataformas, apps y redes sociales ofrecen la capacidad de que es posible, actuando en contradicción. Lo que por consecuencia necesaria existen cosas que no dejan de no escribirse, creciendo de manera exponencial y con una velocidad incontrolable lo que provoca que lo Real en la digitalidad se escape de manera exacerbada, haciendo que el sujeto entre en angustia, generando efectos como el FOMO que se vuelve en la génesis de malestares en el sujeto, como estrés, ansiedad depresión.

> Esta condición, particularmente en relación con las redes sociales, es objeto de numerosos estudios realizados por psicólogos y se le atribuye la causa de: Estrés, Celos, Depresión, Inseguridad, Comportamiento imprudente en línea. El FOMO también puede extenderse del mundo virtual al mundo real, dañando las relaciones fuera de línea. *Psychology Today* informa que las personas con FOMO tienden a sufrir de: Bajo estado de ánimo general, Autoestima afectada, Sentimientos de soledad. Un complejo de inferioridad en comparación con las personas que consideran «exitosas» (McGinnis, 2016).

Estas experiencias del sujeto con lo digital sobrepasan la capacidad de anudar sus vivencias en lo simbólico, la sobrepoblación de recursos hace que se desborden y sobrepasen las capacidades del lenguaje, si bien el sistema del lenguaje brinda herramientas para comprender lo que se va viralizando, al mismo tiempo lo viral satura al sujeto, generando un colapso enigmático que lo deja perplejo, en angustia, provocando efectos sintomáticos por el exceso que lo supera, como la explosión de la supernova en la formación de agujeros negros y luego da paso a la formación del mismo, alterando el tiempo, el espacio y la gravedad a su alrededor, como las alteraciones o los síntomas que surgen en el sujeto. Un colapso que expande lo Real de manera sobre acelerada.

> Este registro, para la Lacan constituye una dimensión de la experiencia humana que excede las posibilidades expresivas del lenguaje, quedando fuera del alcance de la simbolización y los sistemas representacionales. Dentro de este podemos mencionar, por ejemplo, la muerte, ya que tiene un límite inaprehensible para el sujeto, al igual que el dolor físico o psicológico intenso, ya que muchas ocasiones exceden las palabras y significaciones (Campodónico, 2022).

En este sentido las vivencias que tiene el sujeto tratan de ser reemplazadas por la ilusión de completud que brinda el mundo tecnológico, pero como el sistema del lenguaje no deja de ser incompleto existe algo que se sigue escapando. El problema es que la virtualidad se ha vuelto parte esencial de la realidad del sujeto que no se puede tener una diferenciación con lo virtual y a través de la misma trata de evitar la falta y que no existan los restos que no dejan de no escribirse, en lo tecnológico todo debería estar escrito, programad y con respuestas.

> Una de las falacias de lo digital es la ilusión de reducir lo Real al código binario, a una suerte de TODO SABER sin restos. Para ello, iguala la inmersión sensorial a la inmersión social. Su hype se basa en la idea de que real y virtual pueden superponerse. Tanto el Uno como el Otro pueden reducirse a emociones o sensaciones, sin palabras (Ubieto, 2024).

Esta falacia como nos menciona el autor es lo que genera un engaño del todo posible del todo saber, y al no ser así, en la experiencia con lo virtual seguirán existiendo restos que se desplazan de lo simbólico de manera anormalmente desmedida y vuelven de forma traumática, provocando síntomas en el sujeto.

En la modernidad es imposible pensar la vida sin la tecnología incluso en las generaciones más antiguas, lo que se conoce hoy en día como la generación *Baby Boomers*, nacidos entre “1946 y 1964” (Clarke, 2025). A pesar de haber vivido la mayor parte de su vida sin internet y tecnología como la actual, su llegada fue tan rápida e inminente que inevitablemente se vieron sobrepasados en su experiencia de vida sin la misma, como si fuese imposible imaginar la

vida sin el mundo digital. Así mismo la realidad a su alrededor ha cambiado y de forma indirecta lleva al sujeto a involucrar a la tecnología en su cotidianidad, como en la crianza de sus hijos, la búsqueda y procesamiento de datos, obtención de alimento, trabajo, ciencia, vínculos amorosos y hasta sexualidad. Incluso cosas materiales en las cuales se pueden depositar afectos, emociones, significantes y recuerdos se han visto reemplazadas por información, datos y códigos, que dejan de lado la subjetividad.

> Las cosas retroceden cada vez más a un segundo plano de atención. La actual hiperinflación de las cosas que lleva su multiplicación explosiva, delata precisamente la creciente indiferencia hacia las cosas. Nuestra obsesión no son ya las cosas, sino la información y los datos. Ahora producimos y consumimos más información que cosas. Nos intoxicamos literalmente con comunicación, las energías libidinales se apartan de las cosas y ocupan las no-cosas. La consecuencia es la infomanía. Ya nos hemos vuelto todos infómanos. El fetichismo de las cosas se ha acabado. Nos volvemos fetichistas de la información y los datos. Hasta se habla de data sexuales (Han, 2024).

El manejo de la sexualidad, en el mundo actual es mucho más explícito, que en una época victoriana o simplemente hace una década, con la ultra modernidad se crea una demanda imaginaria en redes, con videos, *reels*, imágenes, historias, reacciones y comentarios que exigen al sujeto ser parte de una dinámica que lo mecaniza y causa efectos que pueden llegar a manifestarse en síntomas o trastornos. Desde el lanzamiento del primer *smartphone* en 1994 el *IBM Simon* creado por IBM, la vida del sujeto ha tenido un cambio progresivo, en su comunicación, interacción con el otro. Más tarde, con la llegada con el *iPhone* en 2007, se facilita aún más el acceso a internet como fuente inagotable de información, las redes sociales e interacción con el otro, lo que va teniendo efectos en su deseo, su goce, su sexualidad, vínculos, crianza e incluso en la forma en la que se relaciona con el límite.

Se puede dar cuenta entonces de cómo la modernidad con sus agentes tecnológicos podría tener efectos en diferentes áreas de la psique del sujeto y distintos aspectos de su vida.

> Los vínculos con cosas o lugares son reemplazados por el acceso temporal a redes y plataformas. La *sharing economy* debilita también la identificación con las cosas, que es lo que constituye la posesión. Esta se funda en la permanencia. Y la continua necesidad de movilidad dificulta la identificación con las cosas y los lugares (Han, 2024).

Se crean nuevos gadgets que mantienen a los sujetos en una estimulación o distracción constante, habituándose así, a una dinámica de no sentir angustia, de sortearla y evitarla para buscar lo placentero.

> La inmovilidad y la estabilidad están en vías de desaparición en provecho de la experimentación, la iniciativa y la obsesión por innovar. Lo que prima son los valores hedonistas como la realización personal y la búsqueda de la propia identidad que pasa por la expresión y la confrontación de experiencias existenciales (Callicó, 2020).

De tal manera que el sujeto extiende y perpetua sin fin su entretenimiento, se convierte en una extensión inseparable de él y no puede quedarse sin sentir nada o hacer nada. “Cuando estamos abandonados a la nada, estamos en angustia, el celular es un paraguas para la angustia, para la nada” (Thibierge, 2024), nos menciona el autor.

A través del medio tecnológico se presenta también el gran Otro, que se muestra completo y nos ofrece un sin límite de goce, invita a las personas a ser parte de un absoluto sin faltas, sin errores, sin agujeros ni fallas, mostrándose perversamente como si no tuviese castración ni ley y se puede gozar a través del mismo, invitando a la psicotización de las personas.

Para desarrollar mejor esto se ha tomado en cuenta la idea de que, “para el organismo es más importante, protegerse de estímulos que recibirlos" (Freud, 1920) y el dormir viene a ser un proceso de protección para el yo del sujeto.

> En este sentido conceptualiza al dormir integrando un sistema de protección anti estímulos que desconecta al aparato cuando ya no se soporta el cuantum de excitación diaria. El yo se aparta de la realidad, los mecanismos que mantienen la constancia de la identidad se distienden, pero esta desconexión que lo defiende resulta al mismo tiempo inquietante, debido a la pérdida de lazos con la realidad, que encierra la amenaza de atraer al sujeto hacia un vacío en el que perdería su condición subjetiva (Litvinoff, 2016).

Hay que tener presente que el proceso del dormir protege, pero al mismo tiempo causa extrañeza por su desconexión generando angustia en el sujeto, ante esto se producen los fenómenos oníricos, que, lo resguardan de lo enigmático del proceso de dormir, el yo trata de restituirse de alguna forma con las producciones alucinatorias en el sueño.

> El riesgo de caer para siempre en los brazos de Morfeo (y no como suceso transitorio), activa la angustia y se produce el fenómeno onírico como forma de recuperarse del anonadamiento que provoca el dormir, el yo vuelve a restablecerse intentando rellenar el vacío, iluminando la pantalla alucinatoria con la producción onírica a través de un lenguaje fundamentalmente visual (Litvinoff, 2016).

En este sentido, la sobreproducción de imágenes a través de las pantallas actuales, que, como habíamos dicho, además de mantener al sujeto conectado y gozando, puede dar paso a una dinámica que se asemeja a un estado similar al del sueño, donde los agentes

tecnológicos, cuidan al sujeto de la angustia del mundo analógico, donde el límite y la ley, la mirada y su falta están mucho más presentes, lo cuidan de ese lugar donde no puede gozar sin limitaciones.

Pero al estar habituado a esta dinámica de sobreexposición de imágenes más estímulos digitales en lapsos prolongados y vivir una desconexión repentina de estos medios virtuales, existe la posibilidad de que, como un elemento emergente, se produzcan alucinaciones que busquen restituir la conexión gozosa y estimulación imaginaria del sujeto, como una "psicosis temporal" semejante al sueño como nos menciona Freud.

> En efecto, retengámoslo: la vida onírica es, como ya dijo Aristóteles, el modo en que nuestra alma trabaja durante el estado del dormir. Este último produce un extrañamiento respecto del mundo exterior real, estableciéndose así la condición para el despliegue de una psicosis. Ni aún con el más cuidadoso estudio de las psicosis graves descubriríamos un rasgo que caracterizara mejor a ese estado patológico (Freud, 1932)

Entonces la modernidad sumerge por completo a los usuarios en una virtualidad donde puede sostener la ilusión de completud y goce infinito, protegiéndose de aquellos estímulos internos y externos de su realidad que son insostenibles para él, llevándolo al mismo tiempo a sentir angustia cuando no percibe la estimulación de aquello que le dio la ilusión de completud en primer lugar, logrando un estado hipnótico de relación con las pantallas y las imágenes que de ellas provienen. "La estimulación recibida a través de la computadora puede provocar un sucedáneo de hipnosis, un dormir parcial en el cual las imágenes oníricas parecen surgir del monitor configurando una original forma de soñar, sumado a lo interactivo" (Litvinoff, 2016).

Este funcionamiento, desembocaría en las formaciones alucinatorias de imágenes como en el sueño. "en efecto, aunque eso inconsciente aproveche su relativa liberación poniéndose activo, halla bloqueada la vía hacia la motilidad y expedita sólo la vía inocua que lleva a la satisfacción alucinatoria" (Freud, 1932).

En los últimos años se han suscitado casos y noticias de personas que han mantenido ideas delirantes, pseudo alucinaciones y comportamientos inusuales o extraños por interacciones con la digitalidad, como es el caso de "la casa de los horrores" en Oviedo España, donde una pareja de padres encerró a sus 3 hijos desde 2021, creyendo que sus hijos van a enfermar de COVID, por la cantidad información a la que fueron expuestos durante la pandemia y mencionan seguir preocupados por ello, esto también les llevaba a hacer creer a sus hijos que están enfermos para que así no puedan salir.

> La hipótesis más plausible, según ha explicado la psicóloga Ana Villarrubia en Mañaneros, es que trate de un síndrome de Munchausen por poderes. Este trastorno provoca que los padres o cuidadores inducen o inventan problemas de salud en otros, en este caso sus hijos, para mantener el control y el rol de cuidador Les hacen creer que están enfermos y, además, los enferman a través del uso de medicamentos que no están indicados", ha aclarado. Es habitual que estas situaciones deriven de algún desencadenante, "como el miedo o el estrés desbordante". A partir de entonces, lo importante para los padres, según la psicóloga, deja de ser el bienestar de los menores y se centra en cómo se sienten ellos mismos al proporcionar esos falsos cuidados. Otra hipótesis, que Villarrubia considera menos probable, es una psicosis compartida (Lecue, 2025).

Esta noticia es importante, por cómo pone en contexto situaciones que están asociadas con la modernidad y sus medios, aunque no lo parezca. Ya que, en esta noticia, no se dio un diagnóstico o una razón comprobable para la conducta de los padres. Profesionales de la salud mental han propuesto sus teorías diagnósticas, pero no han llegado a una conclusión clínica al caso de este encierro deliberado.

¿Pero, de qué forma podría verse involucrada la modernidad y sus medios en este caso? Justamente por el crecimiento acelerado de información, se ha generado un bombardeo de datos que puede afectar en la vida personal y familiar de las personas. Sumando el hecho de que esto se exacerbó en la época de pandemia, provocando una potenciación de esa avalancha informativa en el sujeto.

> La “infodemia” o epidemia informativa es analizada en este artículo a partir de lo indicado por la Organización Mundial de la Salud (OMS) respecto de su relación con el virus Covid-19, es decir: como una sobreabundancia de información sin control que incide en el equilibrio mental de las familias (De Andrade Rodriguez & Castellanos Gómez, 2021).

En este caso de España, los padres de los menores sostenían que el COVID se mantenía y la información actual era falsa. Otras situaciones se han registrado como alucinaciones, ideas paranoides o delirantes por el uso excesivo de *Chat GPT*, la conocida IA, que se ha convertido en una herramienta base para la vida del ser humano moderno, es ahora un elemento de su cotidianidad laboral, académica y personal, pensada para ayudarlo pero que lo puede llegar a perjudicar. Tal es el caso de la supuesta “psicosis digital”.

Esta teoría que nace desde un Reddit en abril del 2025 donde una profesora, usuaria anónima de Reddit, cuenta como su pareja piensa que es el siguiente “Mesías” por la interacción constante que tuvo con *Chat GPT*.

> Escuchaba al bot antes que a mí", explicó la mujer a *Rolling Stone*. "Se emocionaba con los mensajes y lloraba mientras los leía en voz alta". El programa le otorgaba apodos como "niño espiral" y "caminante del río", alimentando la creencia de estar experimentando una transformación espiritual acelerada (Klee, 2025).

Este Reddit se volvió una tendencia ya que en sus comentarios se empezaron a dar una serie de testimonios particulares donde relataban sucesos similares que llegaban a tener una implicación problemática a nivel, personal, laboral, emocional y cognitivo.

> Usuarios de todo el mundo comenzaron a compartir cómo sus seres queridos habían cruzado una línea invisible entre lo digital y lo delirante: creyéndose elegidos por la IA, recibiendo misiones sagradas, conversando con "*Chat GPT* Jesús" o asegurando que el modelo es, en efecto, Dios.
>
> Los testimonios se multiplican. Una mujer de 38 años en Idaho cuenta cómo su marido mecánico, tras 17 años de matrimonio, comenzó usando ChatGPT para resolver problemas laborales y traducir conversaciones con compañeros hispanohablantes. Pronto, el programa empezó a "bombardearle de amor" y afirmaciones positivas.
>
> El hombre ahora cree que la IA está viva, que él es el "portador de la chispa" y que ha recibido planos para construir un teletransportador. Incluso le ha dado un nombre a su *Chat GPT*: "Lumina".
>
> "Tengo que andarme con cuidado porque siento que me dejará o se divorciará de mí si le discuto esta teoría", admite la mujer.
>
> Otro caso involucra a Kat –nombre ficticio–, una trabajadora de 41 años de una organización educativa sin ánimo de lucro. Su segundo matrimonio se desmoronó cuando su esposo comenzó a obsesionarse con *Chat GPT*. Según relató, su marido pasaba horas haciendo "preguntas filosóficas" a la IA, convencido de que lo ayudaría a alcanzar "la verdad". La situación empeoró hasta tal punto que, durante un encuentro en un restaurante, él insistió en que era "estadísticamente el hombre más afortunado de la Tierra" y compartió teorías conspirativas sobre "el jabón en nuestros alimentos", pero no quiso decir nada más porque se sentía vigilado.
>
> "En su mente, él es una anomalía", explica Kat. "Eso a su vez significa que tiene que estar aquí por alguna razón. Es especial y puede salvar el mundo". "Todo el asunto parece Black Mirror", añadió. (Wang, 2025).

Estas situaciones que siguen registrándose progresivamente, nos ayudan a dar cuenta, como los recursos de la digitalidad tiene efectos sobre el sujeto y como una sobre exposición sin

control puede afectar en su psique, llevándolo a tener delirios, alucinaciones, conductas, extrañas o fuera de lo común.

El artículo menciona que los expertos como la psicóloga Nate Sharadín, investigadora del centro de seguridad para IA, da crédito al hecho de que las personas que han sufrido estos efectos, han sido personas propensas a la psicosis o con problemas psicológicos previos. “lo que está ocurriendo es que personas con tendencias a experimentar diversos problemas psicológicos ahora tienen un compañero de conversación siempre disponible a nivel humano con el que coexperimentar sus delirios" (Sharadin, 2025). Además, la actualización “GPT 4o” de *Chat GPT*, fue criticada por haber sido demasiado aduladora con los usuarios. Sumando estas características, las personas caen en un espiral de influencia guiado por la IA.

> Según expertos, el origen parece radicar en cómo *Chat GPT* refleja y amplifica los pensamientos de usuarios vulnerables sin ninguna brújula moral o preocupación por su salud mental. Y es que los modelos de lenguaje no entienden realmente el mundo ni poseen un marco ético; simplemente reflejan patrones encontrados en sus datos de entrenamiento.
>
> Así, cuando alguien con tendencia a la psicosis interactúa con el sistema, este puede reafirmar suavemente su descenso en el delirio: si el usuario habla de conspiraciones, divinidad o poderes sobrenaturales, la IA seguirá el hilo sin cuestionarlo, ya que su función es continuar la conversación de forma coherente con el tono establecido, no advertir sobre posibles episodios psicóticos.
>
> Recientemente, OpenAI tuvo que rescindir una actualización de GPT-4o que había hecho al *chatbot* extremadamente "adulador" y "demasiado halagador", lo que podría haber empeorado el problema. La empresa reconoció haberse "centrado demasiado en los comentarios a corto plazo" sin considerar "cómo evolucionan con el tiempo las interacciones de los usuarios con *Chat GPT* (Wang, 2025).

Una explicación comprensible con cierta lógica, que, sin embargo, no se sostiene del todo ya que, de la misma manera, personas que sufrieron estas problemáticas como la misma profesora del Reddit que se hizo tendencia, pudo dar cuenta del error en la actualización del programa con su pareja y como eso había afectado a otros usuarios, lo que calmó la situación en el ambiente familiar.

> La profesora que escribió la publicación en Reddit “Psicosis de *Chat GPT*” dice que finalmente logró convencer a su compañero de los problemas con la actualización de GPT-4o y que ahora está usando un modelo anterior, lo que ha atenuado sus comentarios más extremos (Klee, 2025).

Con este testimonio, se puede dar cuenta de cómo la virtualidad puede llegar a un punto de afectar la psique del sujeto y luego volver a su funcionamiento “normal” o habitual.

Otro caso que se ha revisado es el de Akihiko Kondo un hombre de 38 años quien dice ser un “Fictiosexual”, alguien que se siente atraído sexualmente por personajes ficticios y quien es el primer hombre en la historia en casarse públicamente con un personaje de ficción a través de Gatebox, “una máquina de 1.300 dólares que permitía a los propietarios de estos dispositivos interactuar con personajes a través de hologramas e incluso casarse con ellos de manera no oficial” (Kirschbaum, 2023). Kondo se casó hace 4 años con su personaje de Manga favorito, “*Hatsune Miku*”.

> En casi todos los sentidos, Akihiko Kondo es un japonés común y corriente. Es agradable y es fácil hablar con él. Tiene amigos, un trabajo estable y viste traje y corbata para ir a trabajar.
>
> Solo hay una excepción: el Sr. Kondo está casado con un personaje ficticio. Su amada, Hatsune Miku, es una cantante pop de pelo turquesa, creada por computadora, que ha estado de gira con Lady Gaga y ha protagonizado videojuegos. Tras una relación de una década, que según el Sr. Kondo lo sacó de una profunda depresión, celebró una pequeña ceremonia de boda no oficial en Tokio en 2018. Miku, en forma de muñeca de peluche, vestía de blanco, y él llevaba un esmoquin a juego.
>
> En Miku, el Sr. Kondo ha encontrado amor, inspiración y consuelo, afirma. Él y su colección de muñecas Miku comen, duermen y ven películas juntos. A veces, se escapan en escapadas románticas y publican fotos en Instagram.
>
> El Sr. Kondo, de 38 años, sabe que la gente lo considera extraño, incluso dañino. Sabe que algunos —posiblemente quienes lean este artículo— esperan que lo supere con el tiempo. Y sí, sabe que Miku no es real. Pero sus sentimientos por ella sí lo son, dice (Dooley & Ueno, 2022).

La situación de Kondo es importante ya que fue la primera persona en tener una relación con un personaje ficticio. Además de que da cuenta de cómo la tecnología y la realidad virtual tiene un efecto en la subjetividad, generando efectos que pueden ser sintomáticos, destructivos o patológicos. Tecnología que “invita a la psicotización del sujeto” Thibierge (2024) cambiando la realidad que nos rodea.

> El hecho mismo de que estas «realidades virtuales» estén ahora integradas en la «realidad» muestra que esta última es necesariamente el resultado de una construcción, de un arreglo, de una cierta perspectiva. Por lo tanto, es imposible decir si los dispositivos virtuales corren el riesgo de perder el contacto con la realidad; Pero

> lo que parece más cierto es que nos revelan, en primer lugar, que la realidad misma es modificada por estos nuevos dispositivos que ahora forman parte de ella (Dumoulin, 2024).

Un término importante y particular es el *Hikikomori,* el cual describe una conducta de aislamiento ermitaño en personas de japón, que se refugian en la tecnología y sus recursos para no exponerse a la interacción social o manejar dificultades socioeconómicas de su medio.

> En el primer estudio epidemiológico de este fenómeno en 2003, el Ministerio de Salud, Labor y Bienestar Japonés definió a hikikomori como un estado en el cual una persona joven se mantiene mayormente en casa y no puede acoplarse en actividades sociales como ir a la escuela o trabajar, ha continuado con este estado por más de 6 meses, no tiene una patología psicótica ni un nivel medio o bajo de retardo (IQ < 55~50), y no tiene amigos cercanos (Suwa & Suzuki, 2013).

Esta conducta ya se había descrito desde los años 80 en Japón al existir personas que no pueden cumplir los cánones de la cultura japonesa, lo que los llevaba a aislarse socialmente. Sin embargo, desde el inicio de los años 2000 hubo un aumento de esta condición en jóvenes, sin sumar ningún otro problema psicológico a su diagnóstico. Es importante señalar la diferencia entre Hikikomori primario y secundario:

> El hikikomori incluye a individuos que sufren de una variedad de severos desordenes incluyendo desordenes afectivos, trastorno de ansiedad, trastorno obsesivo compulsivo, trastornos de personalidad y trastornos generalizados del desarrollo que clasificamos como “hikikomori secundario”. Nosotros definimos el “hikikomori primario” como una manifestación del hikikomori que no puede ser descrita usando conceptos actuales de enfermedades psiquiátricas. El hikikomori primario en jóvenes no tiene diagnósticos psicopatológicos serios, sin embargo, todavía hay quienes no pueden adaptarse a la sociedad o sus alrededores (Suwa & Suzuki, 2013).

Esta diferencia es clave ya que esos casos particulares vienen a ser parte de la absorción digital en las personas, si bien no tienen un trastorno ni la predisposición a ninguno y muestran una tendencia de aislamiento en lo tecnológico, un problema que no solamente se limita a la sociedad japonesa, sino que también ha tenido impacto en otras sociedades.

> Primero, la adicción a internet se ha reportado en varios países. En Corea del Sur, por ejemplo, se ha dicho que es un problema serio entre los adolescentes de 15 años, se ha establecido que la adicción a internet de “tipo reclusivo” en Corea del Sur tiene una semejanza psicológica al hikikomori. Se ha reportado que los adictos a internet de tipo

> reclusivo no dejan su hogar no solo porque están totalmente absorbidos en el internet, pero también porque tienen la tendencia de evadir la comunicación con otros. De cualquier modo, en general, el estado de adicción a internet hikikomori ocurre como el resultado de ir siendo absorbido de forma simple en el internet. (Suwa & Suzuki, 2013).

Vemos que esta colonización de lo digital empuja al sujeto a encontrar el refugio absoluto en lo tecnológico, por sus posibilidades de interacción, evitando la interacción. “Los problemas, dificultades y roces sociales son parte de la realidad, pero esto empuja a las personas a refugiarse de nuevo en apps y páginas de su dispositivo” (Suárez, 2023). Es importante saber que “en la identificación con una imagen que el Otro devuelve al sujeto, el narcisismo yoico se ve alimentado con cada *like* recibido como señal de aprobación, aprecio, apoyo” (Vega, 2019), Esta vuelta al dispositivo por sus relaciones fallidas de cualquier ámbito, tiene la probabilidad de aumentar el narcisismo del sujeto, debilitando así sus relaciones con otros, su sentido de pertenencia y como vemos ahora , siendo el origen de síntomas, síndromes o trastornos, haciendo que el sujeto caiga en una dinámica cíclica adictiva de lo digital.

3.1 La mirada.

Desde la llegada de los smartphones y redes sociales. El sujeto se ve expuesto a un sinfín de información, estímulos y sobre todo imágenes que se han vuelto parte de su cotidianidad, siendo partícipe de otra posible fuente de problemáticas para las personas. Como mencionamos anteriormente los dispositivos inteligentes generan la percepción de que todo es posible y de que todo está disponible en el mundo para el sujeto sin límite, objetos, lugares, alimentación salud, vínculos, sexualidad. “Para desear es imprescindible la vivencia de un límite” (Litvinoff, 2016). El cual se introduce de manera desde lo Simbólico, registro necesario a través del cual el sujeto entra en el sistema del lenguaje para que pueda devenir su deseo.

> Función compleja y latente que abarca toda la actividad humana; incluye una parte consciente y una parte inconsciente, y adhiere a la función del lenguaje y, más especialmente, a la del significante. Lo simbólico hace del hombre un animal («serhablante>>) fundamentalmente regido, subvertido, por el lenguaje, que determina las formas de su lazo social y, más esencialmente, de sus elecciones sexuadas (Chemama, 1995).

Lo Simbólico representa el lenguaje, las leyes y estructuras que organizan la subjetividad. Las interacciones digitales desmedidas afectan este registro tomando en cuenta la metáfora de los agujeros negros que habíamos explorado antes, al introducir nuevos elementos

simbólicos de forma desbordante, como emojis, memes y abreviaturas, muchas veces se dificultará la elaboración simbólica profunda, lo que conllevaría efectos angustiantes y sintomáticos. “una abundancia que produce asfixia” (Callicó, 2020). Y para evitar esa angustia o asfixia, el sujeto vuelve a caer en la sobreestimulación de sus dispositivos a través de la mirada del sujeto, cayendo en una repetición que podría volverse adictiva o estructurante para el sujeto.

Hay que tener en cuenta que el sujeto es atravesado por un deseo de mirar y ser mirado, “la pulsión Escópica” dice (Lacan, 1964). Una pulsión parcial que evade la falta, la castración, donde habita algo del deseo del sujeto, que puede ser evanescente. Y por lo cual es clave para el mundo actual de imágenes. “la mirada puede contener en sí misma el objeto *a* del algebra lacaniana” (Lacan, 1964). Aquello que se encuentra en el deseo inconsciente del sujeto. “Freud la coloca en primer plano en *Las pulsiones y sus destinos* y muestra que no es homóloga a las demás. En efecto, es la que elude de manera más completa el término de la castración” (Lacan, 1964).

Por lo que es importante conocer de qué manera lo digital tendría efectos en los niños, desde el ojo, la mirada del infante

> El ojo del infans de hombre es un ojo que empieza a percibir, registrar y organizar desde mucho antes que el organismo pueda movilizarse y desplazarse físicamente en ese campo, con lo que está cumpliendo una función de anticipación. Es entonces, el primer aparato de control, de conexión y de contacto con el llamado mundo externo (Cabas, 1977).

El medio del ojo y la mirada con el otro y el mundo exterior se vuelve clave en la construcción del sujeto, en el desarrollo de su subjetividad e identificaciones, los intercambios que viene a tener el niño durante su cuidado en los primeros años de vida, por parte de padres, hermanos o sus primeros cuidadores re afirma y constituye su condición de sujeto. Cabas, al hablar sobre lo relevante del ojo su relación con las pulsiones menciona:

> Es evidente en esta secuencia la importancia del ojo como organizador pulsional, ya que es el punto de partida de una serie cuyos resultados serán la construcción de una identificación (en la etapa anal donde se constituye el Yo) y la elaboración del conflicto que signa a toda catexia, bajo la forma de ambivalencia. Podríamos resumirlos: el ojo se halla en la base de toda identificación que necesariamente siempre supone la presencia de otro (Cabas, 1977).

Es importante entonces conocer la incidencia que puede llegar a tener la modernidad desde la mirada en el sujeto y el mundo de imágenes al que las redes lo exponen, actualmente la era de lo *Smart* está plagada de una sobreproducción y saturación de imágenes que debilitan vínculos, sentidos de pertenencia y de comunidad con el otro. “ya por faltar corporeidad, la comunicación digital debilita la comunidad. La vista solidifica la comunidad. La digitalización hace desaparecer al otro como mirada” (Han, 2024). La tecnología nos une y facilita la comunicación, pero al mismo tiempo la altera en cierta medida, la sobrepoblación de dispositivos e imágenes invaden todos los contextos del sujeto, empujándolo a ser partícipe de las dinámicas de esta nueva realidad imaginaria.

“El deseo de ver se ha mutado así en voluntad de ver todo. Y esta voluntad se impone ahora como una ley” (Wajcman, 2011). Hoy, ya no está oculta, está al descubierto. Su ojo se encuentra en todas partes, y en todas partes es visible. Por lo que se puede afirmar que la hipermodernidad es la instauración de una civilización de la mirada. La mirada no sólo está hoy en todas partes, sino que además en todas partes se muestra.

El autor del libro “el ojo absoluto” refiere que “Estamos en la época en que todo el mundo es voyerista, y en que todos los voyeristas son observados. De ahí que la mirada sea una cultura común y global” (Wajcman, 2011). Podemos dar cuenta de esto por las plataformas que predominan esta dinámica de ver y ser visto, *Tik Tok, Instagram, Snapchat, YouTube* entre otras.

> Que el deseo sea el “deseo del Otro” —en la tradición Hegel-Lacan— nos ayuda a pensar la relación del conjunto social con el régimen de uso de la imagen en redes sociales. En este sentido, no se trataría simplemente de “ser popular”, ergo, “deseado”, en virtud del reconocimiento de los otros semejantes (orden imaginario), sino también de la inscripción del sujeto en las coordenadas epocales del orden simbólico (Hunt, 2025).

Los elementos tecnológicos ya no le permiten al sujeto involucrar su cuerpo ni su deseo, se mantiene en un goce perpetuo que le brinda una ilusión de libertad, la relación que tiene con la ley se vuelve efímera y difusa en lo digital, se sortea la ley y el sujeto solo goza, entra en un círculo vicioso que trata de evitar la angustia, sosteniéndose en el sin-límite tecnológico.

Pero no se trata solamente de un reconocimiento social, el deseo en la mirada y una inscripción en lo simbólico. También el marketing y el capitalismo actual parecen aplicar sus estrategias de comercio en función de los mecanismos inconscientes de las personas, como si estuvieran ávidos de su funcionamiento y mecanismos.

> La explotación del deseo es la gran invención del discurso capitalista, porque debe llamarse por su nombre. Eso, debo decir, es algo realmente exitoso. Que hemos conseguido industrializar el deseo, por fin… No podríamos hacer nada mejor para mantener a la gente callada, ¿eh? … y, además, obtuvimos el resultado (Lacan, 1978).

Como mencionamos antes es importante un lugar vacío simbólicamente para que el sujeto sea capaz de introducirse en el sistema del lenguaje y que pueda desear. “Hoy, este lugar vacío, necesario para el deseo, está, además, colonizado por los objetos digitales de nuestra civilización: teléfonos móviles, tabletas, computadoras, etc. y las imágenes que emiten, imágenes que se interponen entre el sujeto y el mundo” (Fiori, 2023). Si es de esta manera entonces el sujeto es capaz de encontrar un lugar cómodo e ideal en el ambiente digital, donde tendrá una ilusión de libertad, posibilidad, alcance y más, en el cual pueda intentar sumergirse, por un crecimiento de lo imaginario gracias a las interacciones digitales habituales, perpetuas.

> Lo imaginario debe entenderse a partir de la imagen. Es el registro de la impostura [leurre: señuelo/impostura], de la identificación. En la relación intersubjetiva siempre se introduce algo ficticio que es la proyección imaginaria de uno sobre la simple pantalla que deviene el otro. Es el registro del yo (moi), con todo lo que este implica de desconocimiento, de alienación, de amor y de agresividad en la relación dual (Chemama, 1995).

En este sentido se puede dar cuenta del alejamiento de lo concreto, de un cambio en la realidad. Toma protagonismo lo efímero, lo imaginario. “Es que el registro de lo imaginario es ni más ni menos que la sede de los fenómenos de ilusión” (Cabas, 1977). Un imaginario que se encuentra expandido por la sobreproducción y saturación de imágenes, llegando a alterar la salud mental del sujeto.

El sujeto tiene la capacidad de identificarse con diferentes figuras, ideales, modas o tendencias de internet a través del bombardeo de imágenes en redes. En el libro “la condición digital” José Luis Suárez menciona que las generaciones actuales, “conciben su identidad a partir de las experiencias digitales que tienen. Para ellos, las realidades física y social solo tienen sentido en sus manifestaciones y ecos digitales. Lo digital y lo analógico viven en contigüidad casi indistinguible” (Suárez, 2023). Pero parece que esto puede aplicarse a distintas generaciones no solo a las nuevas, quizás no a todas, pero el mundo digital ha absorbido a casi todos.

Esta contigüidad entre lo digital y lo análogo conduce a ambigüedades que confunden de manera inadvertida a las personas, sin que se den cuenta. La realidad se reduce a ser información disponible, editable y efímera a través de la cámara y la pantalla. Damos cuenta

de cómo conductas que se vuelven habituales pasan a ser consideradas trastornos por la cantidad de sujetos que llegan a vivir y sufrir situaciones similares, se generan estudios epidemiológicos y análisis de datos. Por lo que se vuelve indudable la influencia problemática que puede causar el uso de la tecnología actual.

3.2 Crianza tecnológica

“El cuerpo del niño está tomado por el goce del Otro y por el lenguaje, puede estar saturado por este goce y lenguaje, pero puede devenir en psicosis, por lo que es necesario un espacio vacío” (Thibierge, 2024). Esto nos muestra la importancia de un espacio vacío en el goce del sujeto para no ser preso de la psicosis, pero como hemos venido dilucidando, la modernidad y el medio digital saturan y colonizan los espacios vacíos del sujeto, haciéndolo caer en un goce continuo.

Actualmente los padres utilizan las *tablets* y *smartphones* como elementos para mantener satisfechas las demandas de los niños más pequeños y así tampoco tener que implicarse en una interacción incómoda con ellos o simplemente para seguir su producción laboral, en todo caso actualmente el delegar parte de la crianza a los medios digitales podría tener implicaciones problemáticas desde temprana edad.

La enorme cantidad de *gadgets, apps* y dispositivos afectan desde lo vincular, al facilitar el *monitoreo* organización, alimentación y cuidado de los infantes en sus primeros años, simplificando en la función de parentalidad moderna. René Spitz quien investigó cómo se organiza esa matriz relacional durante el primer año de vida y en relación al síndrome de hospitalismo, refiere que su experiencia mostró la necesidad del afecto en las conductas de cuidado hacia los bebés, “en tanto inscripciones simbólicas que lo anudan a la cultura” (Spitz, 1974). Vemos que entonces las conductas de cuidado de la madre o quien sustituya ese lugar fundan los primeros vínculos del niño con los otros y su medio.

> Los *gadgets ultra novedosos,* van cubriendo las distintas necesidades de papás, mamás y bebé. La lógica del mercado, del consumo y el capitalismo plantean la creación de necesidades a partir de la proliferación de objetos cada vez más sofisticados y variados. Una lógica en la que todo se puede, que promete soluciones incluso a los interrogantes más comunes que deberían afrontar las madres y los padres (Delgado & Cattaneo, 2021).

Toda la demanda de consumo y capital genera productos para saciar las necesidades, dificultades, vacíos, responsabilidades de los padres y al mismo tiempo las necesidades biológicas objetivas de los niños, haciendo que no se vivan limitaciones en el sujeto, que son claves para la constitución del Yo.

“Para desear es imprescindible la vivencia de un límite ya que solo es posible entregarse al placer cuando existe la confianza en que la subjetividad quedará protegida, y cuando esto no sucede surge la necesidad de armar fronteras sintomáticas” (Litvinoff, 2016).

Vemos porque entonces hay una variedad de problemas en la clínica relacionados a la crianza de los niños, y los roles de paternidad que han involucrado a la tecnología. Como conductas desafiantes, violación de normas y reglas, adicciones a gadgets digitales, empobrecimiento de relaciones sociales, incapacidad de manejo emocional ante situaciones de estrés parte de la vida.

> La preocupación por el efecto de las pantallas en el desarrollo infantil no es nueva. Hace ya varios años, la Academia Americana de Pediatría (AAP), había advertido que exponer a los niños durante muchas horas a cualquier tipo de pantalla podría generar diversas afectaciones. Según numerosos estudios entre los principales riesgos se encuentran:
>
> -Adicciones.
>
> -Problemas con el sueño.
>
> -Problemas en el desarrollo y control atencional.
>
> -Disminución del vocabulario.
>
> -Impulsividad.
>
> -Problemas en el desarrollo de habilidades socioemocionales.
>
> -Afectaciones en el desarrollo físico y psicomotor (Blanco & Mesa, 2023).

Los registros de manifestaciones sintomáticas, estudios y análisis de datos, dan cuenta de cómo la subjetividad de los niños puede verse afectada durante su desarrollo, complicando diferentes aspectos de su vida, incluso en su futuro. Las relaciones, contacto y vínculos con un otro se vuelven esenciales al momento de su cuidado para un desarrollo integral adecuado, desde lo social, personal y familiar. La sustitución que ofrece la modernidad a los padres en su crianza, hace que la implicación en la vida de sus hijos y los ejercicios de las funciones paterna y materna se vean alterados, provocando síntomas tanto en padres como en hijos

> Los medios tecnológicos son instrumento de comunicación, aprendizaje o entretenimiento; el problema surge cuando el recurrir a la estimulación se convierte en una forma de tapar conflictos. Un niño puede tener dificultades escolares o sociales y

> en lugar de encararlos se sumerge en las pantallas donde se siente más capaz y más fuerte para resolver problemas. Y si no se le permite recurrir a este medio, aparece la angustia. La saturación de estímulos parece contener la expectativa de evitar cierta insatisfacción, desorientación o vacío, o de negar que existen momentos en los que simplemente “no hay nada que hacer” (Litvinoff, 2016).

La tecnología no le permite desear al sujeto y movilizarse en la vida, sino mantenerlo en un constante goce, dentro de lo digital, evitando los desafíos de la vida, la angustia, buscando soluciones objetivas y pragmáticas. Lo que obstaculiza el camino del deseo provocando síntomas emergentes ante ese pretendido rellenamiento digital del vacío simbólico necesario en el sujeto.

> La tercerización de la crianza en tecnologías que devienen en ayudantes primordiales, -tal como los hemos denominado-, invitan a suplantar aspectos propios de la función de sostén que los sujetos adultos estructurados psíquicamente, insertos en el entramado cultural y atravesados por el lenguaje, deben proveer con amor. ¿Puede la tecnología cubrir la falta estructural de la castración, por ejemplo? ¿Cómo se transmite ésta a los hijos e hijas si se vive en una dimensión de imaginaria completud? (Delgado & Cattaneo, 2021).

Si bien en un tiempo parecía imposible que el sujeto pueda solventar esta marca simbólica de la castración que lo deja en falta, actualmente se puede pensar que los alcances de la tecnología moderna pueden, en ciertos casos, llegar a completar de forma virtual e ilusoria aquella falta, llevándolo a generar particularidades sintomáticas, como es el caso de V. un adolescente de 13 años que presenta conductas problemáticas por la dificultad de salir del uso tecnológico

> V. es un varón de 13 años que acude a consulta acompañado de sus padres, divorciados desde que el paciente tiene 6 años y quienes cuentan también con una hija 5 años menor con la que V. mantiene una mala relación.
>
> Como motivo de consulta se indican dificultades comportamentales tempranas, entre las que destacan actitudes oposicionistas constantes, mentiras recurrentes como medio para la evasión de responsabilidades o consecuencias, desprecio por los derechos ajenos con un bajo nivel de empatía y proyección de la agresividad en objetos o canalización de esta mediante insultos u hostilidades con baja tolerancia a la frustración. Dichas conductas se han agravado paulatinamente en los últimos años y cuyo desencadenante suele ser, a juicio de la familia, el uso de la tecnología y su dificultad para abandonar el mundo digital.

La sintomatología comienza en el año 2015, aproximadamente, contando el menor con 6 años. Como se ha mencionado, la mentira y la desobediencia comienzan a ser imperantes desde ese momento, con faltas de respeto hacia la autoridad y comportamiento retador en casa y en la escuela. Parece importante señalar que, en el momento de la separación, V. comienza a pasar más tiempo en soledad debido al desajuste de la situación en el hogar. Se desconoce con certeza por no haber permanecido el menor supervisado en ciertos momentos, pero se sospecha que ya en estos períodos la tecnología pudo ser empleada por el menor con fines evasivos o antidepresivos como afrontamiento de la situación en la que se encontraba inmerso; o bien empleada como instrumento distractor por parte de aquellos de quienes estuviese a cargo en dicho período.

Posteriormente, se van incorporando agresiones de carácter verbal que dan paso a su vez a proyecciones de la agresividad contra objetos de la vivienda, sin haber llegado directamente a agredir a la familia. En cambio, sí han tenido lugar reiteradas agresiones físicas y verbales a compañeros en el patio de recreo.

Desde la pandemia por la COVID-19, la familia refiere un agravamiento de estas conductas recurrentes, con agresividad manifiesta, a través de las cuales ha llegado a romper un televisor y dos puertas de la vivienda en la que convive con su madre a consecuencia de perder una partida en su Play Station, quedarse sin WiFi o comprobar que le han bloqueado alguna cuenta en determinadas redes sociales por hacer un uso indebido de las mismas.

Su padre, en cambio, comparte durante su entrevista en consulta la preocupación relativa a pequeños y medianos hurtos que se han producido mientras V. pasaba con él algún fin de semana. Tras esos fines de semana detectaba la falta de dinero directamente de su cartera, o bien, objetos que cree que canjea para comprar a su vez distintas expansiones o extras de sus videojuegos.

Ambos progenitores coinciden en la presencia de períodos de tricotilomanía inherentes al abuso e inmersión en el mundo digital o, al menos, un incremento de dicha conducta en aquellos momentos en los que V. se encuentra más absorto en partidas o conversaciones online. Asimismo, indican una mayor tendencia en esos momentos a la sobreingesta, principalmente de comida rápida, así como una elevada predisposición a padecer insomnio de conciliación, lo cual resulta difícil de aislar puesto que la estructura general de sus horarios se ve alterada en estas fases, pudiendo permanecer conectado hasta altas horas de la madrugada. Estos hallazgos

parecen estrechamente relacionados con la presencia de sintomatología ansiosa que se agravan durante los intervalos de mayor uso tecnológico.

Desde el centro escolar, han precisado reunirse recientemente con la familia a colación de un incidente relacionado con ciertos mensajes que V. ha estado remitiendo a algunas de sus compañeras con contenido inapropiado. Dicho contenido consistía principalmente en proposiciones románticas o íntimas, donde podía llegar a solicitarles la recepción de fotografías o imágenes. Ante estos mensajes, ellas le solicitaron que parase sin éxito, burlando las medidas de bloqueo que iban estableciéndole. Todo ello, a través de distintas redes sociales, especialmente WhatsApp. También, ocasionalmente, había difundido bulos o rumores sobre compañeros de escuela como respuesta a algún desagravio percibido o rechazo por su parte.

Su familia indica haber pasado por períodos de abstinencia que refieren como "desintoxicación tecnológica", en los cuales "era otro niño". La agresividad y las conductas oposicionistas se reducían sustancialmente y su estado de ánimo general mejoraba "se podía hablar con él sin que saltase por cualquier cosa". El sueño y la ingesta mejoraban a su vez, al igual que la tricotilomanía (Méndez y otros, 2024).

La inherencia al uso de la tecnología en este y en muchos otros casos, hace que se manifiesten necesidades de atención clínica, es claro como la intención de llenado del vacío por parte de la tecnología, provoca movimientos problemáticos en las relaciones, conductas y emociones del sujeto, desequilibrando su psique desde temprana edad.

Es evidente que las relaciones con la tecnología alteran la psique del sujeto, si bien su estructura psíquica establecida, no cambia, las interacciones de goce movilizan de formas sintomáticas al sujeto, además que la producción tecnológica del capitalismo sumerge a todos en una obligación al atravesamiento digital.

4. Marco Metodológico

Se ha utilizado un paradigma metodológico cualitativo.

La investigación se ha realizado de forma teórica por lo que no se ha visto la necesidad de incluir participantes como sujetos parte de la investigación. Por otro lado, lo que se ha visto necesario incluir es una serie de información para el respectivo análisis y correlación teórica según la propuesta del presente trabajo.

La información que se ha incluido ha sido bajo un marco psicoanalítico, datos obtenidos en investigaciones, casos clínicos registrados, además de textos clásicos y modernos sobre la

temática tratada desde la perspectiva del psicoanálisis y la psicología, también ciertos datos psiquiátricos sobre los diagnósticos clínicos.

Procedimiento de recolección de datos: Se ha realizado una recopilación de textos relevantes relacionados a la teoría psicoanalítica y registros de la problemática con la tecnología que se presenta, bajo una revisión bibliográfica organizada por:

I. Textos clásicos y contemporáneos del psicoanálisis
II. Información, investigaciones y teorías sobre el mundo digital y posibles efectos en el sujeto.
III. Estudios epidemiológicos, datos, casos clínicos, entrevistas.

Organización de la información: Los textos se han seleccionado y organizado según la relación y pertinencia con los temas propuestos.

IV. Artículos académicos, textos filosóficos y psicológicos sobre interacciones del sujeto con la tecnología.
I. Primero se han organizado y seleccionado los conceptos y nociones que se van a utilizar desde el psicoanálisis, delimitando la base teórica y así poder relacionarlos con la otra parte de información asociada a la tecnología
II. Se han identificado registros de casos particulares de sujetos que han tenido efectos en su psique por la interacción digital, además de investigaciones previas sobre la tecnología en las personas, para una mejor fundamentación y organización del material en esta investigación.
III. Luego se ha realizado una correlación entre la propuesta teórica y la información recopilada.

El análisis de datos e información se ha hecho bajo una perspectiva psicoanalítica, que permite, dilucidar como es que las relaciones con lo tecnológico pueden tener ciertos grados de incidencia en la estructura psíquica del sujeto, sus funciones, y por ende como llega a tener complicaciones en su salud mental.

I. Lectura y análisis de textos.
II. Reconocimiento de posibles asociaciones teóricas con los datos recopilados
III. Articulación teórica entre datos y teoría
IV. Construcción de hipótesis de ciertas manifestaciones clínicas como efecto del uso tecnológico.
V. Escritura del estudio realizado.

- Consideraciones éticas: Para la elaboración de este trabajo se realizó una revisión bibliográfica, sin intervención directa con personas, ni recolección de datos empíricos. No obstante, se reconoce la importancia de mantener una postura ética frente a los temas tratados, por tratarse de casos clínicos se han mantenido los nombres en el anonimato o se han usado pseudónimos. Así también se respetaron los principios de integridad académica citando correctamente a los autores y fuentes utilizadas. Además, se priorizó la selección de textos provenientes de publicaciones científicas validadas, garantizando la confiabilidad de la información. Al no emplear una muestra con seres humanos, no es necesaria una autorización del Comité de Ética en la investigación con seres humanos, se respeta la correcta citación y el reconocimiento de autores cumpliendo la normativa de las normas APA para las referencias.

5. Resultados.

A la luz de del análisis propuesto, las interacciones del sujeto con el mundo digital ya no son solamente leídas como manifestaciones o conductas aleatorias, sino como malestares y síntomas que pasan a ser registrados como parte de estudios epidemiológicos, o categorías nuevas en trastornos o síndromes. Son una respuesta, una consecuencia a la saturación de la falta, por la dinámica capitalista que genera más agentes tecnológicos los cuales absorben al sujeto.

Por otro lado, del análisis damos cuenta que la mirada constituye un punto clave que alberga algo del deseo del sujeto, lo interpela desde lo exterior, por lo que encarna un resto no simbolizado, haciendo presente un goce en el sujeto, además de que no es solamente un registro de lo visible sino también una instancia constituyente en la subjetividad. Este es un punto importante por como la digitalidad actual empuja al sujeto a gozar sin limitaciones a través de la cantidad y sobreproducción de imágenes, donde se manifiesta un exceso de visibilidad constante que trata de llenar un vacío en el sujeto, lo que perturba la consistencia de su deseo.

Finalmente se puede tener una perspectiva sobre como las formas contemporáneas que proveen de elementos para la producción de la identidad en el sujeto, están mediadas por algoritmos y programaciones invisibles, que son efímeras y cambiantes, lo que hace que el sujeto caiga preso en esta estimulación continua por lo que llega a manifestar problemas sociales, conductuales y vinculares con el otro.

De este modo, la investigación permite situar que ciertos síntomas, conductas, trastornos o síndromes particulares, constituyen una respuesta emergente, subjetiva a esta relación casi simbiótica que tiene el sujeto con la tecnología, redes, internet y más agentes digitales, donde

el goce ha desplazado al deseo, saturando virtualmente, holográficamente, la falta, provocando efectos en la psique de niños, jóvenes y adultos.

6. Discusión:

Esta investigación y sus resultados son de relevancia para el ámbito clínico ya que nos permiten dilucidar diferentes interacciones y relaciones de los sujetos con la digitalidad para comprender de qué manera provocan cambios en su realidad subjetiva y social, manifestándose como síntomas o consecuencias en su psique. Lo que permite así, tener en cuenta una perspectiva de las influencias tecnológicas dentro de la práctica.

Los conceptos teóricos que se han utilizado ayudan de manera adecuada a relacionar como es que las interacciones digitales pueden hacer que se manifiesten dificultades en la salud mental del sujeto, desde la comprensión de su funcionamiento psíquico y en el análisis de las dinámicas digitales que desestabilizan el funcionamiento de la psique del sujeto transformando relaciones tecnológicas en la génesis de síntomas por la hiperconexión.

Teóricamente, este análisis da paso a matices que enriquecen la noción clásica del síntoma, mostrando su articulación con las distintas dinámicas personales, particulares, de los sujetos con la esfera digital. En términos de práctica, la investigación extiende la posibilidad de re pensar en la práctica clínica o en intervenciones que no reduzcan al sujeto a una categoría diagnóstica convencional y a no caer en un análisis o búsqueda de soluciones simplistas ante complicaciones de la clínica moderna.

Como conclusiones, hemos podido tener en cuenta que las relaciones que pueden llegar a mantener los sujetos con la tecnología son de hiperconexión, dependencia y la búsqueda de completud de un vacío, de la falta imprescindible en el deseo, empujando a un goce sin límites. Esto complica la vía del deseo y absorbe al sujeto en una dinámica de búsqueda de goce perpetua, quien cuando sale de ella, entra en angustia y recurre de nuevo a la digitalidad que le ofrece este movimiento gozoso, atrapándolo y eventualmente manifestando síntomas por esta relación dependiente. Hemos podido observar que la relación con el registro de lo imaginario por el exceso de visibilidad e imágenes en redes es lo que de cierta forma particular aporta para que tenga efectos en su identidad, auto percepción, relaciones con otros. Por último, se ha podido establecer que, en efecto, las interacciones digitales pueden ser la génesis de relaciones constituyentes en el sujeto, llevándolo a fronteras sintomáticas por la necesidad emergente que ha provocado estas dinámicas de intercambio tecnológico.

7. Conclusiones

- La sobreexposición e hiperconexión del sujeto a redes o agentes tecnológicos genera dinámicas y costumbres que lo hacen depender de lo digital.
- La forma de relación que genera la tecnología apunta hacia un goce continuo, intentando parchar el vacío o la falta en el sujeto a través de estímulos.
- La mirada pasa a ser un camino adecuado por donde el sujeto pasa a relacionarse con la digitalidad y por donde se puede generar esta saturación del mismo.
- Este rellenamiento tecnológico produce en varios casos efectos sintomatológicos, síndromes o trastornos.
- En la actualidad se ha convertido casi imposible separar la contigüidad de la realidad análoga de la virtual.

8. Recomendaciones

- **Profundizar en la comprensión del lazo entre sujeto y tecnología**
  Es recomendable continuar investigando cómo los dispositivos digitales configuran las formas contemporáneas del lazo social y la constitución del yo. Futuras investigaciones podrían abordar la relación entre el uso tecnológico y la producción de goce.
- **Desarrollar espacios de reflexión crítica sobre el uso de la tecnología**
  Es pertinente promover programas educativos, talleres o dispositivos clínicos que permitan a los sujetos pensar su vínculo con la tecnología y reconocer las formas de dependencia o satisfacción inmediata que esta parece propiciar.
- **Integrar la dimensión del cuerpo y la mirada en los estudios sobre digitalidad**
  Se sugiere que las próximas investigaciones profundicen en el papel de la mirada y del cuerpo como mediadores en la experiencia digital, considerando su incidencia en la construcción del deseo, la imagen y la identidad.
- **Atender clínicamente los efectos sintomatológicos derivados de la hiperconexión**
  Desde el campo de la salud mental, se recomienda diseñar estrategias de acompañamiento terapéutico que aborden los nuevos modos de malestar subjetivo producidos por la sobreexposición tecnológica, evitando patologizar de manera simplista estos fenómenos.
- **Repensar los límites entre lo real y lo virtual en la vida cotidiana**
  Dado que la frontera entre ambos espacios se vuelve cada vez más difusa, se sugiere

promover líneas de trabajo interdisciplinarias (psicología, comunicación, filosofía, arte) que analicen cómo el sujeto construye su realidad en entornos híbridos.

9. Referencias y bibliografía

Blanco, M., & Mesa, B. (2023). *Infancia y Tecnología: retos en la crianza*. Sicología sin P: https://www.sicologiasinp.com/psicologia-clinica/infancia-y-tecnologia-retos-en-la-crianza/

Bollinger, C. (08 de Enero de 2025). *Jumper Media, What Happens when trends stop trending ?* Jumper Media : https://jumpermedia.co/what-happens-when-trends-stop-trending/#:~:text=While%20some%20trends%20can%20take,go%20past%20the%20expiry%20date.

Cabas, A. G. (1977). *Curso y Discurso de la obra de J. Lacan.* Helguero Editores.

Callicó, G. (2020). Nuevas tecnologías: cambios en el lenguaje, el pensamiento, las relaciones . *Temas de Psicoanálisis. Revista de la sociedad española de psicoanálisis*(20), 2-3.

Campodónico, N. (2022). El imaginario lacaniano en la era de las redes sociales: alienación e identidad . *Revista Griot, 15*(1), 22-23.

Chemama, R. (1995). *Diccionario del psicoanálisis.* Larousse.

Chemama, R. (1995). *Diccionario del Psicoanálisis.* Amorrortu.

Clarke, C. (10 de agosto de 2025). *Investopedia.* https://www.investopedia.com/terms/b/baby_boomer.asp

De Andrade Rodriguez, J., & Castellanos Gómez, S. (2021). *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad, número especial: "Periodismo y divulgación científica en la era de la desinformación"*. Redalyc.org: https://www.redalyc.org/journal/924/92467621008/html/

Delgado, M. C., & Cattaneo, M. E. (2021). La tecnologización de la crianza. *PePsic. Periódicos de Psicología*(29).

Dooley, B., & Ueno, H. (29 de abril de 2022). Este hombre se casó con un personaje ficticio y quiere que lo escuches. *New York Times*. https://www.nytimes.com/2022/04/24/business/akihiko-kondo-fictional-character-relationships.html

Dumoulin, Q. (20 de 12 de 2024). La Realidad, Siempre Virtual. *Psicoanálisis Lacaniano. Blog de psicoanálisis en la articulación Freud-Lacan*. Psicoanálisis Lacaniano. Blog de psicoanálisis en la articulación Freud-Lacan: https://psicoanalisislacaniano.com/2024/12/20/qdumoulin-realidad-siempre-virtual-20241220/

Fiori, R. (02 de 05 de 2023). La colonización del deseo por los objetos de la ciencia . *Psicoanálisis Lacaniano. Blog de Psicoanálisis en la articulación Freud-Lacan*.

Psicoanálisis Lacaniano. Blog de Psicoanálisis en la articulación Freud-Lacan: https://psicoanalisislacaniano.com/2023/05/02/rfiori-colonizacion-deseo-objetos-ciencia-20230502/

Freud. (1920). "Más allá del principio del placer". En *Tomo XVIII.* Amorrortu.

Freud. (1932). Revisión de la doctrina de los sueños, Conf. 29. En *Tomo XXII.* Amorrortu.

Han, B. C. (2024). No-Cosas, Quiebras del mundo de hoy. Taurus.

Hunt, R. A. (2025). Acerca del goce de la imagen del yo en redes sociales. Una perspectiva desde el psicoanálisis de Jacques Lacan. *Affectio Societatis , 22*(42), 7.

Kirschbaum, R. (5 de julio de 2023). *Clarín* . Clarín Digital: https://www.clarin.com/internacional/hombre-fictosexual-caso-novia-holograma-problema-puedo-hablar-_0_wPtRFCPNVm.html

Klee, M. (4 de mayo de 2025). *Rolling Stone*. Rolling Stone: https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/ai-spiritual-delusions-destroying-human-relationships-1235330175/

Lacan, J. J. (1964). *Los Cuatro conceptos fundamentales del Psicoanálisis.* Paidós.

Lacan, J. J. (1978). Lacan in Italia 1953-1978. En J. J. Lacan, *Lacan in Italia 1953-1978* (págs. 78-97). La Salamadra.

Lecue, I. M. (1 de Mayo de 2025). *RTVE.ES*. https://www.rtve.es/noticias/20250501/padres-encerraron-hijos-cuatro-anos-creer-enfermos/16562095.shtml

Litvinoff, D. S. (2016). *El Sujeto escondido en la Realidad Virtual.* Letra Viva.

McGinnis, P. (2016). *Patrick J. McGinnis.* https://patrickmcginnis.com/

Méndez, M., Noriega, C., & Pérez, G. (2024). Estudio de un Caso de Adicción a la Tecnología en un Adolescente con Sintomatología Disocial. *Revista de diagnóstico psicológico, psicoterapia y salud, 15*(1).

Muñoz, M. (2022). Psique, Política y Ser. Centro de publicaciones PUCE.

Reddy, F. (10 de Mayo de 2024). *NASA*. https://ciencia.nasa.gov/universo/que-son-los-agujeros-negros/

Sharadin, N. (12 de 05 de 2025). Usuarios sufren raros delirios tras uso intensivo de ChatGPT. (F. E. Wang, Entrevistador)

Spitz, R. (1974). Hospitalismo: una investigación sobre la génesis de las enfermedades psiquiátricas en la primera infancia. *Estudio psicoanañítico del niño*(1), 53-74.

Suárez, J. L. (2023). *La condición digital .* Trotta.

Suwa, M., & Suzuki, K. (2013). El Fenómeno del "Hikikomori" (aislamiento social) y la situación socio-cultural de hoy en Japón. *Journal of Psychopathology. Official journal of the italian society of psychopathology, 3*(19), 191-198.

Thibierge, S. (2024). Seminario de Clínica Psicoanalítica. Quito.

Ubieto, J. R. (2024). IA: Una Ilusión Asubjetiva. *Virtualia*(44), 17.

Vega, Y. (2019). Sujeto y Software Supuesto Saber. En *Sujetos en digitalización, Tres miradas comprensivas* (págs. 47-96). Centro de Publicaciones PUCE.

Vega, Y. (2023). Algunas consecuencias psiquicas de la violencia digital la subjetivación y sus entramados. Asociación Argentina de Salud Mental.

Wajcman, G. (2011). *El Ojo Absoluto.* Manantial.

Wang, F. E. (12 de mayo de 2025). *DW, Deutsche Welle*. DW: https://www.dw.com/es/de-asistente-virtual-a-dios-digital-el-alarmante-fen%C3%B3meno-de-la-psicosis-chatgpt/a-72517967