

1. Identificación

- **Título del trabajo:** Creadores de contenido vs. creadores de continente.
- **Nombre del autor o autores:** Francisco José Lorente Romero.
- **Correo electrónico de contacto:** lorente.romero.f@gmail.com.
- **Filiación institucional, si corresponde:** FEA Psicología Clínica en el Servicio Andaluz de Salud, Hospital de la Axarquía (Málaga).
- **País o países de referencia:** España.

Resumen (máximo 300 palabras):

Este trabajo parte de una reflexión sobre cómo se organiza la información en el espacio digital, una tarea compartida por todos los que participamos en esta nueva realidad digital. Los avances tecnológicos abren posibilidades, pero también pueden llegar a taponar otras vías y hacen necesarios espacios de pausa que nos permitan pensar.

En el mundo digital existe un desplazamiento (*scroll*) infinito sobre un contenido inacabable. Hoy en día la espera se suprime en cuanto aparece un atisbo de ella y el aparato electrónico se ha convertido en un apéndice corporal con el que calmar esa espera. El objeto deja de ser un medio para el encuentro con el otro y cada vez facilita más que prescindamos de él.

Nos aproximamos a un contenido masivo que desborda las posibilidades del continente que lo sostiene. A través del algoritmo, la tecnología ya no intenta dar una respuesta rápida: el siguiente objetivo es anticiparse al deseo y decirte lo que deseas antes de que te lo plantees. Sin embargo, el algoritmo propone más estereotipia y ofrece un camino preestablecido que seguir, sin espacio para la reflexión o la decisión consciente. Aquí se pierde al sujeto y los vínculos que le podrían mover.

La pantalla es un otro que devuelve algo, pero no ofrece diálogo ni dialéctica; ofrece un solo camino recursivo y estereotipado. Esa elaboración de contenido vacío de sustancia crea producto, es decir, es un acto productor, pero no creativo.

Debemos plantearnos si existe un continente suficientemente contenedor, es decir, si tenemos un encuadre que nos permita pensar.

- **Palabras clave (máximo 5):** contenido, continente, algoritmo, estereotipia, vínculo

2. Presentación del trabajo

Este trabajo parte de una reflexión sobre cómo se organiza la información en el espacio digital, iniciando desde la labor de “creación de contenido”, que se orienta como trabajo para muchas personas, los llamados *influencers*, pero acaba siendo una tarea compartida por todos los que participamos en esta nueva realidad digital, a través de redes sociales como el puntal principal. Esto me hizo pensar sobre la distinción entre contenido y continente, cómo se ordena todo en el mundo online y las consecuencias de cada una de estas cuestiones en nuestra cotidianidad actual.

Esto no es un alegato contra la tecnología, porque los avances tecnológicos abren posibilidades, como el hecho de que yo haya podido traducir esta ponencia sin saber italiano y el matiz de conexión que tiene cuando se usa a favor, pero también pueden llegar a taponar otras vías, y surgen a tal velocidad que hacen necesarios espacios de pausa que nos permitan pensar sobre ello. Habla Paz López (2025) del parpadeo como el acto que nos permite seguir mirando.

Aquí es donde encaja el concepto de continente, como ese lugar que da estructura, pero también lo continente es algo que contiene, que abraza. Puede ser interesante apuntar al concepto de *holding* del que hablaba Winnicott, tanto a la estructura práctica que permite una seguridad en lo físico como al aspecto emocional de ese sostén que es suficientemente amable como para permitir un desarrollo desde el que se pueda sostener la angustia existencial.

3. Desarrollo

En el mundo digital, existe un desplazamiento (*scroll*) infinito sobre un contenido inacabable. Se ha acuñado el término *doomscrolling* como el acto de pasar una cantidad excesiva de tiempo en contenido digital que genera emociones negativas (*doom* significa condena o perdición). Es un ejercicio sin fin que acaba por rellenar los huecos disponibles.

Hoy en día la espera se suprime en cuanto aparece un atisbo de ella. Hay algo en esa espera que nos asusta y hay que evadir cuanto antes, tanto que el aparato electrónico se ha convertido más en un apéndice corporal con el que calmar esa

espera que en un complemento. Ayuda a sobrellevar ese tiempo accediendo a otros contenidos que sí sean instantáneos o llenando de paja los espacios que puedan quedar vacíos. Apunta Graciela Sobral (2011) que la tendencia al goce inmediato que se obtiene en la relación con el objeto tecnológico va en detrimento de la dimensión del objeto como mediador del vínculo y del deseo. El objeto deja de ser un medio para el encuentro con el otro y cada vez facilita más que prescindamos de él.

Nos aproximamos a un contenido masivo y creado en serie que desborda las posibilidades del continente que lo sostiene, perdiendo cada vez más consistencia. Taponamos la relación que podamos intentar crear con la falta o el vacío, pero también con los otros. Es una especie de movimiento maniaco que imposibilita pensar.

Hoy en día la respuesta tiene que ser inmediata, cuanto más inmediata lo sea, como en el momento de pedir algo a una tienda, mejor. El giro de esto es que, a través del algoritmo, la tecnología ya no intenta dar una respuesta rápida, el siguiente objetivo es anticiparse al deseo y decirte lo que deseas antes de que te lo plantees, inhabilitándolo. Sin embargo, el algoritmo propone más estereotipia. Hasta ahora, solo es capaz de predecir el pasado y ofrecer una metonimia, un desplazamiento infinito sobre algo parecido y repetitivo que no conduce a nada. Los más pesimistas dirán que eso es la vida: un desplazamiento infinito que no conduce a nada. No obstante, la gran diferencia radica en el motor que propicia ese desplazamiento en cada supuesto. En un caso se parece más a la búsqueda de uno mismo y el acercamiento a conocer las estructuras que le sostienen y, en el otro, es un camino preestablecido que seguir, sin espacio para la reflexión o la decisión consciente. Aquí se pierde al sujeto y los vínculos que le podrían mover, y quedan solo individuos en caminos solitarios haciendo como que conectan en la propia estereotipia de su algoritmo.

La pantalla es un otro que devuelve algo, pero no ofrece diálogo ni posiciones de una dialéctica que recorrer, ni siquiera ofrece un dilema, ofrece un solo camino recursivo y estereotipado, sin posibilidad de que emerjan aspectos desconocidos que permitan un aprendizaje y adaptación activa. Lo conocido, repetitivo y predecible da cierta estructura, pero no aporta nada nuevo, sobre todo cuando viene dado de fuera y aliena al sujeto. En ese momento el actante deja de serlo y se paraliza. Existe un “como si” porque el desplazamiento se sigue produciendo, pero son vueltas en círculos, no en espiral. Esa elaboración de contenido vacío de sustancia crea producto, es decir, es un acto productor, pero no creativo. Existe

una cantidad ingente de contenido creado con inteligencia artificial para ser vendido en forma de libros, música... El arte deja de ser una vía de expresión humana y se convierte en algo monetizable y creado por la máquina.

Existen algunos reductos que resisten a este proceso, por ejemplo, el ajedrez. Es un juego en el que el ordenador ha traspasado todos los límites y es imposible para un humano vencer al ordenador más potente. Sin embargo, es la época en la que más personas hay en el mundo jugando al ajedrez. También en la clínica, los modelos por pasos preestablecidos y centrados en el síntoma, se pueden esquematizar y ser ofertados por un ordenador, pero los modelos que promueven el vínculo, el pensamiento y la elaboración, (al menos por el momento) no pueden ser sustituidos de igual forma.

En ese contenido inacabable al que hacía referencia, solo la publicidad intermedia entre vacío y vacío. Esto no ocurre solo en redes sociales, pasa también en periódicos digitales. Las noticias están hechas con clickbait (cebo de click), un titular que propone algo que no cumple, no da toda la información para intentar ganar clicks y dentro de la noticia hay mucha información vacía para intentar llegar a una cantidad de desplazamiento que permita ir introduciendo suficientes anuncios. Ocurre también con otro fenómeno llamado ragebait (cebo de rabia), que introduce errores en la información adrede con el objetivo de provocar enfado y que las personas comenten en esa publicación que esos datos no son correctos, y que en términos numéricos parezca tratarse de un artículo con mayor relevancia por la cantidad de interacciones, pero implica que muchos bulos y noticias incorrectas se tomen como verdad.

4. Conclusiones

El continente aporta unas paredes invisibles que permiten al grupo elaborar los sucesos y desarrollarse y, al sujeto, constituirse como tal y sostener la angustia. Ejemplos de ese continente serían el encuadre o los vínculos.

Mi duda aquí, es si todo ese tiempo dedicado a un contenido hueco por dentro hace que perdamos espacios comunitarios que sostengan o si es la falta de esos espacios lo que lleva a las personas al refugio solitario. Debemos plantearnos si existe un continente suficientemente contenedor, es decir, si tenemos un encuadre que nos permita pensar.

5. Referencias bibliográficas

- López, P. (2025). *Pánico y ternura*. Lumen.
- Sobral, G. (2011). *Madres, anorexia y feminidad*. Ediciones del Seminario.

Resumen (máximo 300 palabras):

Questo lavoro parte da una riflessione su come si organizza l'informazione nello spazio digitale, un compito condiviso da tutti noi che partecipiamo a questa nuova realtà digitale. I progressi tecnologici aprono delle possibilità, ma possono anche arrivare a ostruire altre vie e rendono necessari spazi di pausa che ci permettano di pensare.

Nel mondo digitale esiste uno scorrimento (scroll) infinito su un contenuto inesauribile. Oggi l'attesa viene soppressa non appena se ne intravede il minimo cenno, e il dispositivo elettronico è diventato un'appendice corporea con cui placare tale attesa. L'oggetto cessa di essere un mezzo per l'incontro con l'altro e facilita sempre più il fatto di farne a meno.

Ci avviciniamo a un contenuto massivo che trabocca dalle possibilità del contenitore che lo sostiene. Attraverso l'algoritmo, la tecnologia non cerca più soltanto di fornire una risposta rapida: il prossimo obiettivo è anticipare il desiderio e dirci ciò che desideriamo prima ancora che tu te lo proponga. Tuttavia, l'algoritmo propone ulteriore stereotipia e offre un percorso prestabilito da seguire, senza spazio per la riflessione o per la decisione consapevole. Qui si perdono il soggetto e i legami che potrebbero muoverlo.

Lo schermo è un altro che restituisce qualcosa, ma non offre un dialogo né una dialettica; offre un unico percorso ricorsivo e stereotipato. Tale elaborazione di contenuti privi di sostanza genera prodotto, vale a dire che è un atto produttore, ma non creativo.

Dobbiamo chiederci se esista un contenitore sufficientemente contenitivo, vale a dire se disponiamo di un setting (encuadre) che ci permetta di pensare.

2. Presentazione del lavoro

Questo lavoro parte da una riflessione su come si organizza l'informazione nello spazio digitale, prendendo le mosse dal lavoro di "creazione di contenuti", inteso come professione per molte persone — i cosiddetti influencer —, ma che finisce per essere un compito condiviso da tutti noi che partecipiamo a questa nuova realtà digitale, attraverso i social network come pilastro principale. Ciò mi ha spinto a riflettere sulla distinzione tra contenuto e contenitore, su come tutto venga ordinato nel mondo online e sulle conseguenze di ciascuna di queste questioni nella nostra quotidianità attuale.

Non si tratta di un'invettiva contro la tecnologia, poiché i progressi tecnologici aprono delle possibilità — come il fatto che io abbia potuto tradurre questa relazione senza sapere l'italiano e la sfumatura di connessione che possiede quando viene usata a favore —, ma possono anche arrivare a ostruire altre vie, e sorgono a una velocità tale da rendere necessari spazi di pausa che ci permettano di riflettere su di essi. Parla Paz López (2025) del battito delle palpebre (parpadeo) come dell'atto che ci consente di continuare a guardare.

È qui che si inserisce il concetto di contenitore (continente), inteso come quel luogo che dà struttura, ma che è anche qualcosa che contiene, che abbraccia. Può essere interessante richiamare il concetto di holding di cui parlava Winnicott, riferito sia alla struttura pratica che garantisce una sicurezza sul piano fisico, sia all'aspetto emotivo di quel sostegno sufficientemente accogliente da permettere uno sviluppo a partire dal quale si possa sostenere l'angoscia esistenziale.

3. Sviluppo

Nel mondo digitale esiste uno scorrimento (scroll) infinito su un contenuto inesauribile. È stato coniato il termine doomscrolling per indicare l'atto di trascorrere una quantità eccessiva di tempo fruendo di contenuti digitali che generano emozioni negative (doom significa condanna o perdizione). È un esercizio senza fine che finisce per colmare tutti gli spazi disponibili.

Oggi l'attesa viene soppressa non appena se ne intravede il minimo cenno. C'è qualcosa in quell'attesa che ci spaventa e che bisogna eludere il prima possibile, a

tal punto che il dispositivo elettronico è diventato più un'appendice corporea con cui placare tale attesa che un semplice accessorio. Aiuta a sopportare quel tempo accedendo ad altri contenuti che siano invece istantanei, oppure riempiendo di superfluo gli spazi che potrebbero rimanere vuoti. Sottolinea Graciela Sobral (2011) che la tendenza al godimento immediato che si ottiene nella relazione con l'oggetto tecnologico va a scapito della dimensione dell'oggetto come mediatore del legame e del desiderio. L'oggetto cessa di essere un mezzo per l'incontro con l'altro e facilita sempre più il fatto di farne a meno.

Ci avviciniamo a un contenuto massivo e creato in serie che trabocca dalle possibilità del contenitore che lo sostiene, perdendo via via consistenza. Ostruisce la relazione che potremmo tentare di instaurare con la mancanza o il vuoto, ma anche con gli altri. È una sorta di movimento maniacale che rende impossibile pensare.

Oggi la risposta deve essere immediata: più è immediata — come quando si ordina qualcosa in un negozio —, meglio è. Il risvolto di tutto ciò è che, attraverso l'algoritmo, la tecnologia non cerca più soltanto di fornire una risposta rapida; il prossimo obiettivo è anticipare il desiderio e dirti ciò che desideri prima ancora che tu te lo proponga, disabilitandolo. Tuttavia, l'algoritmo propone ulteriore stereotipia. Finora è in grado soltanto di predire il passato e di offrire una metonimia, uno scorrimento infinito su qualcosa di simile e ripetitivo che non conduce a nulla. I più pessimisti diranno che la vita è proprio questo: uno scorrimento infinito che non porta da nessuna parte. Ciononostante, la grande differenza risiede nel motore che propizia tale scorrimento in ciascun caso. In un caso assomiglia di più alla ricerca di se stessi e all'avvicinamento alla conoscenza delle strutture che ci sostengono; nell'altro, è un percorso prestabilito da seguire, senza spazio per la riflessione o per la decisione consapevole. Qui si perdono il soggetto e i legami che potrebbero muoverlo, e rimangono solo individui su percorsi solitari che fingono di connettersi nella stereotipia stessa del proprio algoritmo.

Lo schermo è un altro che restituisce qualcosa, ma non offre un dialogo né posizioni di una dialettica da percorrere; non offre nemmeno un dilemma, bensì un unico percorso ricorsivo e stereotipato, senza la possibilità che emergano aspetti sconosciuti che consentano un apprendimento e un adattamento attivo. Ciò che è noto, ripetitivo e prevedibile fornisce una certa struttura, ma non apporta nulla di nuovo, soprattutto quando viene dato dall'esterno e aliena il soggetto. In quel momento l'attante cessa di esserlo e si paralizza. Esiste un "come se", poiché lo

scorrimento continua a verificarsi, ma si tratta di giri in tondo, non a spirale. Tale elaborazione di contenuti privi di sostanza genera prodotto, vale a dire che è un atto produttore, ma non creativo. Esiste una quantità ingente di contenuti creati con l'intelligenza artificiale per essere venduti sotto forma di libri, musica... L'arte cessa di essere una via di espressione umana e si trasforma in qualcosa di monetizzabile e creato dalla macchina.

Esistono alcuni baluardi che resistono a questo processo, per esempio gli scacchi. Si tratta di un gioco in cui il computer ha superato ogni limite ed è impossibile per un essere umano battere il calcolatore più potente. Tuttavia, siamo nell'epoca in cui ci sono più persone al mondo che giocano a scacchi. Anche nella clinica, i modelli per passaggi prestabiliti e focalizzati sul sintomo possono essere schematizzati e offerti da un computer, ma i modelli che promuovono il legame, il pensiero e l'elaborazione (almeno per il momento) non possono essere sostituiti allo stesso modo.

In quel contenuto inesauribile a cui facevo riferimento, solo la pubblicità fa da intermediazione tra un vuoto e l'altro. Ciò non accade solo sui social network, ma anche nei giornali digitali. Le notizie sono strutturate con il clickbait (esca da click), un titolo che promette qualcosa che poi non mantiene, non fornisce tutta l'informazione per cercare di guadagnare click, e all'interno dell'articolo c'è molta informazione vuota per cercare di raggiungere un livello di scorrimento che permetta di inserire un numero sufficiente di annunci. Accade anche con un altro fenomeno chiamato ragebait (esca da rabbia), che introduce errori nell'informazione di proposito con l'obiettivo di provocare rabbia e far sì che le persone commentino il post segnalando che quei dati non sono corretti; in termini numerici ciò fa apparire l'articolo di maggiore rilevanza per la quantità di interazioni, ma comporta che molte bufale e notizie errate vengano prese per vere.

4. Conclusioni

Il contenitore offre delle pareti invisibili che permettono al gruppo di elaborare gli eventi e di svilupparsi e, al soggetto, di costituirsi come tale e di sostenere l'angoscia. Esempi di tale contenitore sarebbero il setting (encuadre) o i legami.

Il mio dubbio, a questo punto, è se tutto questo tempo dedicato a un contenuto cavo al suo interno ci porti a perdere spazi comunitari di sostegno o se sia la

manca di tali spazi a spingere le persone verso un rifugio solitario. Dobbiamo chiederci se esista un contenitore sufficientemente contenitivo, vale a dire se disponiamo di un setting che ci permetta di pensare.

5. Riferimenti bibliografici

- López, P. (2025). *Pánico y ternura*. Lumen.
- Sobral, G. (2011). *Madres, anorexia y feminidad*. Ediciones del Seminario.