A modo de síntesis de esta segunda semana, me parece interesante poder recuperar un conjunto de elementos que -a mi parecer- sobresalen respecto a la naturaleza de la VGO. En primer lugar, tomando en cuenta el vinculo entre la realidad material y la virtualidad, se hace necesario considerar el impacto y solidez que poseen los mundos virtuales -construidos a partir de plataformas digitales en hardware y otros mecanismos electrónicos-, sobre el mundo fuera de línea. En este sentido, tal y como menciona la compañera Francisca Pávez, la virtualidad es mas real de lo que uno cree, solo que tal materialidad se esconde bajo un velo de distancia y desconocimiento, algo que se ve influenciado a su vez por elementos como brechas generacionales, exceso de información/datos y una percepción de hiper complejización de los aparatos tecnológicos.

De esta forma, la violencia no solo sufre una amplificación en términos de su abordaje, sino que también amerita complejizar y desmantelar por partes los niveles de transversalidad que sufre respecto a situarse en un contexto virtual y en línea. Asimismo, la VGO implica considerar la multiplicidad de culturas digitales, nociones y cúmulos de símbolos que transitan por la red, los cuales continuamente estan alterando, apoyando o nulificando determinados actos, pudiendo considerarlos como violentos o no. Tal situación, requiere de una observación que permita dilucidar con precisión la naturaleza de un fenómeno violento, dada la volatilidad de los hechos que ocurren en las comunidades digitales y de la facilidad con la que se desdibujan limites respecto a qué es violento de lo que no lo es.

Por otra parte, me parece interesante también, poder reflexionar respecto a la tipificación del agresor en línea. Resulta intrigante conocer las estadísticas respecto al fenómeno de la VGO, siendo una figura importante la del adolescente, especialmente la del varón adolescente. De esto, considero la importancia de aquilatar la complejidad que otorga el mundo digital respecto a las posibilidades de acción en el mismo, en este sentido, un adolescente que realiza un acto categorizado como violento, tiene a su disposición, ya desde antes, un sinfín de herramientas para llevarlas a cabo, como la creación de múltiples cuentas en redes sociales (y por ende, múltiples identidades), el anonimato, entre otros.

Asimismo, me parece preocupante el escenario en que, con el continuo avance de la cultura digital y su inexorable permeabilidad en el mundo material, los limites dibujados por un sentido común del mundo offline se perciban cada vez más difusos, provocando que por ejemplo, un sector de la población, que claramente se encuentra en un proceso evolutivo de su configuración identitaria, sienta la libertad de actuar, de la misma forma que lo realizan en el mundo virtual, pero en el mundo real material. Si bien este tipo de actuación no es nuevo, creo que forma parte de un fenómeno que ha comenzado a propagarse con mayor peso, especialmente desde la llegada de plataformas y redes sociales digitales, en las que, bajo coordenadas culturales muy específicas, situaciones de carácter jocoso o cómico, son capturadas, en otros contextos, como actos de violencia o violencia de genero.

Siento que lo anterior es intrigante, porque refleja en parte el nivel de permeabilidad y compenetración que posee el mundo virtual y digital respecto a nuestra realidad material, el cual, uno al intentar comprenderla, trata de separarla, sin embargo, esta golpea continuamente mostrando así, lo unidos que estamos a ella y, por ende, el esfuerzo importante e se requiere por estudiarla.