

1-1-2011

Ciberviolencia: formas de violencia identificadas en el ciberespacio por estudiantes universitarios de Ciencias de la Información de la Universidad de La Salle

Claudia Andrea Betancur Rojas
Universidad de La Salle, Bogotá

Edgar Camargo Salamanca
Universidad de La Salle, Bogotá

William Jovanny Pedraza
Universidad de La Salle, Bogotá

Follow this and additional works at: https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_docencia

Citación recomendada

Betancur Rojas, C. A., Camargo Salamanca, E., & Pedraza, W. J. (2011). Ciberviolencia: formas de violencia identificadas en el ciberespacio por estudiantes universitarios de Ciencias de la Información de la Universidad de La Salle. Retrieved from https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_docencia/308

This Tesis de maestría is brought to you for free and open access by the Facultad de Ciencias de la Educación at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Maestría en Docencia by an authorized administrator of Ciencia Unisalle. For more information, please contact ciencia@lasalle.edu.co.

**CIBERVIOLENCIA: FORMAS DE VIOLENCIA IDENTIFICADAS EN
EL CIBERESPACIO POR ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE
CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE LA
SALLE**

**CLAUDIA ANDREA BETANCUR ROJAS
EDGAR A.CAMARGO SALAMANCA
WILLIAM JOVANNY PEDRAZA**

**UNIVERSIDAD DE LA SALLE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN DOCENCIA
BOGOTÁ, 2011**

**CIBERVIOLENCIA: FORMAS DE VIOLENCIA IDENTIFICADAS EN
EL CIBERESPACIO POR ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE
CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE LA
SALLE**

**CLAUDIA ANDREA BETANCUR ROJAS
EDGAR A.CAMARGO SALAMANCA
WILLIAM JOVANNY PEDRAZA**

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de
Magíster en Docencia**

**Director:
DR. JOSE LUIS MEZA RUEDA**

**UNIVERSIDAD DE LA SALLE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN DOCENCIA
BOGOTÁ, 2011**

UNIVERSIDAD DE LA SALLE



**RECTOR:
HNO. CARLOS GABRIEL GÓMEZ RESTREPO**

**VICERRECTOR ACADÉMICO:
HNO. FABIO HUMBERTO CORONADO PADILLA**

**DECANO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:
HNO. ALBERTO PRADA SANMIGUEL**

**DIRECTOR MAESTRÍA:
FERNANDO VÁSQUEZ RODRÍGUEZ**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
FORMACIÓN POLÍTICA PARA LA CIUDADANÍA EN LA
ESCUELA: MIRADA PEDAGÓGICA, ÉTICO-MORAL Y POLÍTICA
DE LA UNIVERSIDAD DE LA SALLE**

**DIRECTOR DEL PROYECTO:
JOSE LUIS MEZA RUEDA**

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Bogotá, 22 de Febrero de 2011

DEDICATORIAS

A Dios todopoderoso y eterno por permitirme llegar hasta el final.
A mi familia y amigos por su apoyo incondicional en estos dos maravillosos años.
A Juan Carlos por su gran amor, su apoyo y paciencia en el trascurso de la Maestría.
A todos aquellos que directa o indirectamente hicieron parte de este gran triunfo.

CLAUDIA ANDREA BETANCUR ROJAS

Este trabajo se lo quiero dedicar muy especialmente a mi Santa Madre Graciélita por todo aquello que me dejó en vida y desde su presencia en el Señor
A mi Hermosa Familia porque en los momentos en que se quería desfallecer fueron capaces de darme su voz de aliento y fortaleza.

EDGAR A.CAMARGO SALAMANCA

Este trabajo lo dedico a mi familia conformada por mi amada esposa Alba del Rosario, quien con su comprensión, ayuda y motivación le da sentido a mi vida. A mi hijo Gabriel Felipe, por el amor que me expresa la alegría que irradia y el tiempo cedido para este proyecto. A mis padres Gloria y Samihr, porque ellos han fundado en mí, el amor por el estudio, los deseos de superación continua y el tener una hermosa familia. A Mi hermano Nader porque es un ser valioso que ve en el estudio y el trabajo una fuente inagotable para vivir y ser mejor

WILLIAM JOVANNY PEDRAZA

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a Dios, que por su infinita gracia y misericordia nos permitió iniciar y dar feliz término a este proyecto, brindándonos seguridad y afianzando nuestras capacidades para tomar cada tarea como un reto.

Expresamos nuestro más sinceros agradecimientos de afecto al Dr. José Luís Meza, quien nos acompañó de una manera ardua, paciente y esmerada en el desarrollo del proceso investigativo en cada una de sus etapas.

Queremos expresar nuestra gratitud al Director de la maestría en Docencia, Dr. Fernando Vásquez Rodríguez, por su excelente gestión buscando siempre el éxito en el trabajo desde cada uno de los escenarios que ofrece la Maestría.

Hacemos un especial reconocimiento a nuestros docentes puesto que en cada sesión nos brindaron su conocimiento y experiencia a través de sus fundamentos y espacios de reflexión.

A los estudiantes de la facultad de Sistemas de Información y Documentación de la Universidad de la Salle, por brindarnos su colaboración y conocimiento frente al tema de investigación desde su experiencia en el ciberespacio.

TABLA DE CONTENIDO

1	MARCO GENERAL	10
1.1.	Introducción	15
1.2.	Justificación	15
1.3.	Planteamiento y formulacion del problema	17
1.4.	Objetivos	19
1.4.1.	Objetivo general:.....	19
1.4.2.	Objetivos especificos	19
1.5.	Antecedentes	19
2.	MARCO CONCEPTUAL	25
2.1.	Internet	25
2.2.	Ciberespacio	26
2.3.	Interaccion virtual	29
2.4.	Cibercultura	32
2.5.	Sociedad de la información	35
2.6.	Contenidos de la Internet.....	38
2.7.	Violencia y ciberviolencia	42
3.	METODO ANÁLISIS E INTERPRETACION DE DATOS	47
3.1.	Tipo de investigación	47
3.1.1.	Enfoque	47
3.1.2.	Método	47
3.1.3.	Fases de la investigación	49
3.2.	Población y muestra	50
3.3.	Técnicas e instrumentos etnográficos utilizados para la recolección de la información	51
3.4.	Modo de análisis	50
3.5.	Interpretación de resultados	61
3.5.1.	Ciberviolencia	61
3.5.1.1.	Violencia directa	61
3.5.1.1.1.	<i>Relación: violencia de la vida real y la realidad virtual.</i>	61
3.5.1.2.	Violencia verbal.	65
3.5.1.3.	Violencia cultural.....	66
3.5.1.4.	Violencia estructural	70
3.5.2.	Contenidos	71
3.5.2.1.	Formas de Acceso a contenidos ciberviolentos:	73
3.5.2.2.	Los Contenidos Eróticos	74
3.5.2.3.	Pornografía Infantil.....	74
3.5.2.4.	Contenidos Degradantes	76

3.5.2.5.	Videos que evidencian agresión física	77
3.5.2.6	Alojamiento de contenidos violentos	77
3.5.2.7.	Videos musicales	78
3.5.2.8.	Videos relacionados con la bulimia y la anorexia.....	79
3.5.2.9.	Contenidos relacionados con la muerte y los accidentes.....	80
3.5.2.10.	Snuff movies	82
3.5.2.11.	Maltrato a los animales	83
3.5.2.12.	Ciber-intimidación	84
3.5.2.13.	Contenidos amarillistas.....	85
3.5.2.14.	Caricaturas que evidencian hechos violentos.....	85
3.5.2.15	Material no solicitado	86
3.5.3.	Interacciones.....	87
3.5.3.1.	Interacción sincrónica	87
3.5.3.2.	Interacción asincrónica	88
3.5.3.3.	Lugar Tiempo e Identidad	94
3.5.3.3.1.	<i>El lugar</i>	94
3.5.3.3.2.	<i>El tiempo</i>	96
3.5.3.3.3.	<i>Identidad</i>	97
3.6.	Conclusiones	105
3.7.	Prospectiva	105
BIBLIOGRAFÍA		107

RESUMEN

La presente investigación se desarrolló en el marco del macro-proyecto *Formación política para la ciudadanía en la escuela: mirada pedagógica, ético-moral y política de la Universidad De La Salle*, a través de los hechos de la violencia escolar. El propósito particular de esta investigación es dar cuenta de los contenidos e interacciones que un grupo de estudiantes identifican como violentos en el ciberespacio. Para lo cual este trabajo se desarrolló con 20 estudiantes del programa de ciencias de la información y documentación de la Universidad de La Salle, quienes participaron a través del entorno virtual, siendo abordados por medio de una ciberencuesta, una ciberobservación participante y una ciberentrevista, enmarcados dentro de la etnografía virtual.

Algunos de los resultados obtenidos dejan ver cómo la identidad y el tiempo son valores determinantes a la hora de establecer interacciones de orden sincrónico y asincrónico. De igual manera, se pudo constatar cómo las formas de violencia identificadas se trasladan de lo virtual a lo real y viceversa. Finalmente las redes sociales como facebook se constituyen en espacios vulnerables para gestar actos ciberviolentos.

Palabras claves:

-Ciberviolencia –Contenidos -Interacciones -Formas de Violencia -Violencia Escolar

1 MARCO GENERAL

1.1. Introducción

El surgimiento de la internet y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han contribuido a grandes avances de la ciencia y la tecnología de tal manera que se han convertido en una de las herramientas más utilizadas y esenciales del hombre, dado que han cambiado las maneras de relacionarse en el ciberespacio a tal punto, que en ocasiones, han sido utilizadas para generar actos de violencia con objetivos directos y generando un daño más contundente en los sujetos que allí se redimensionan en avatares que continuamente cambian.

Hoy los recursos tecnológicos y las TICs son utilizadas por los jóvenes permanentemente, de tal manera que hacen parte de su cotidianidad, logrando desbordar los espacios de la escuela y tomando ventaja sobre los espacios educativos. Al mismo tiempo, se viene constituyendo una brecha digital entre padres de familia y docentes, frente al manejo de las herramientas que los jóvenes utilizan, de tal forma que hoy están más conectados en lo virtual que en lo físico y a su vez desconectados de aquellos que no poseen el mismo dominio de las tecnologías.

En consecuencia con lo anterior, el interés del subgrupo de investigación en ciberviolencia es determinar y entender: ¿Cuáles son los contenidos e interacciones que un grupo de estudiantes universitarios identifican como violentos en el ciberespacio?, de tal forma que los resultados permitan tener una mejor comprensión, como docentes, del

fenómeno de la violencia que hace parte de los contextos que circunscribe a los niños y jóvenes, ya no desde el mundo físico, sino también desde el mundo virtual.

Es indispensable, como docentes y orientadores de la formación de niños y jóvenes, se pueda comprender y reaccionar de manera formativa frente a los peligros a los que ellos están expuestos dado que en ocasiones navegan desprevenidamente en el ciberespacio y sin unos criterios claros para establecer relaciones en las redes sociales y todas aquellas herramientas que están a su alcance. Este peligro es la ciberviolencia que se gesta a partir de los contenidos e interacciones que se establecen en este no lugar denominado ciberespacio.

Ahora bien, el propósito de la presente investigación es: “Analizar los contenidos e interacciones identificadas como violentas en el ciberespacio por estudiantes universitarios de ciencias de la información de la universidad de la Salle”. Estas formas de violencia están directamente relacionadas con la caracterización de los contenidos y la manera como se describen las interacciones que consideran violentas este grupo de estudiantes. El aporte que hacen los estudiantes del programa de Ciencias de Información es esencial, porque es desde los jóvenes como podremos entender lo que ellos consideran violento en el ciberespacio

La violencia como fenómeno social ha sido parte de la condición humana y de la forma como se han establecido las relaciones entre los seres humanos y éstos con su medio. Por lo tanto “la violencia ocurre en diferentes ámbitos, con diferentes protagonistas, en diferentes momentos, con diferentes intensidades, por diferentes motivos” (Lago, 1991, p.28); dichas características han sido escritas desde la violencia que ocurre en el mundo físico. Ahora bien el desarrollo del ciberespacio ha llevado al hombre a trasladar parte de su vida y sus relaciones a espacios virtuales mediante el uso de herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica, por medio de éstas los cibernautas han gestado actos de violencia que poseen unas características similares a las que presenta la violencia en el mundo físico.

Esta violencia está constituida según el Doctor Gabriel Lago Barney por cuatro elementos, de los cuales se trataran tres; plantea como primer componente “el carácter humano” (Lago, 1991, p.28), que para el estudio de la ciberviolencia será reconocido como cibernauta; el segundo componente hace referencia a un contexto, un “no lugar denominado ciberespacio” (Cabero, 2002, p.4) y una dirección determinada “que presupone la existencia de símbolos, significados, representaciones, valoraciones y legalidades” (Lago, 1991, p.28) que se circunscriben a contenidos e interacciones que son consideradas ciberviolentas por el grupo de estudiantes participantes de este trabajo de investigación.

El tercer elemento considera “la violencia como un proceso y no como un acto aislado que se debe ver dentro de un contexto con sus realidades y consecuencias” (Lago, 1991, p.28) lo cual se ratificó al momento de analizar la información suministrada por los cibernautas.

Para el desarrollo de las formas de violencia se tuvo como referente teórico a Johan Galtung quien plantean que se establece una triada violenta: la violencia directa, cultural y estructural.

El trabajo de investigación se enmarca dentro de paradigma cualitativo, utilizando como método de investigación la etnografía virtual dado que se pretende caracterizar y describir un fenómeno social enmarcado en el ciberespacio. La población elegida fue un grupo de 20 estudiantes del programa de Ciencias de la Información de la Universidad de la Salle, a estos sujetos se les aplicaron tres instrumentos de recolección de información: encuesta, ciberentrevista y ciberobservación participante a través de la plataforma Moodle y la herramienta Skype como recursos tecnológicos de la web 2.0 que permiten la aplicación de los instrumentos enunciados anteriormente.

La forma de análisis de la información se realizó mediante el “análisis de contenido” propuesto por L. Bardín y A. Ruíz. Esta se llevó a cabo desde los tres niveles de análisis del lenguaje, el de *superficie*, donde se hace una descripción de la información,

el segundo llamado *analítico*, desde el cual se elaboró una matriz utilizando Google Docs que posteriormente permitió organizar y clasificar la información a partir de las unidades de análisis según las categorías establecidas y, finalmente, el *interpretativo* a través del cual se le da una comprensión y sentido a la información obtenida para elaborar un “meta-texto”, dichos niveles son ampliados en el capítulo correspondiente a la interpretación de la información.

Como resultados de esta investigación se hallaron los siguientes:

Se plantearon y evidenciaron tres tipos de violencia: la directa, la cultural y estructural. Las cuales han sido planteadas desde el mundo físico y verificadas como formas de ciberviolencia. Las categorías planteadas inicialmente por los investigadores fueron ratificadas por los cibernautas a partir de la información suministrada y analizada. La utilización de la etnografía virtual como una manera de vincular la etnografía clásica con los acontecimientos actuales del ciberespacio.

Finalmente se pueda concluir que:

Se pudo evidenciar que los tres tipos de violencia planteada por Johan Galtung: violencias directas, culturales y estructurales, trazadas para el mundo físico, también se dan en el mundo virtual. Los recursos empleados en Internet se utilizan para generar violencia, que puede ir del mundo físico al virtual o viceversa.

El desarrollo de la internet ha permitido sofisticar las herramientas de comunicación, como las redes sociales, éstas son espacios creados para mejorar la interacción entre los cibernautas, sin embargo, han sido fuertemente utilizadas con propósitos negativos para atentar contra la integridad de las personas, los grupos o las comunidades a través del uso inadecuado de los muros y los contenidos como fotografías y videos.

Cuando el cibernauta es espectador de actos violentos por medios de videos, imágenes y/o comentarios, él los considera violentos porque evidencia la manera como un ser humano es sometido a situaciones degradantes que atentan contra la propia dignidad y le permite ser solidario con la víctima. Lo mismo cuando se observa violencia contra otras especies vivientes como el caso de los animales.

Se encuentran diferentes formas de acceder a los contenidos que se pueden considerar ciberviolentos: en páginas especializadas, ventanas emergentes, buscadores, envíos masivos de correos electrónicos que son enviados frecuentemente por parte de contactos plenamente conocidos.

Los contenidos identificados como ciberviolentos en la esta investigación fueron: contenidos eróticos, pornografía infantil, contenidos degradantes, videos que evidencian agresión física a sujetos o animales, videos musicales, los relacionados con la bulimia y la anorexia, la muerte y los accidentes, videos snuff, contenidos amarillistas, hechos relacionados con la ciber intimidación, las caricaturas o animeal, el material no solicitado y las formas de alojamiento de estos en la red.

El ciberespacio se representa como algo etéreo, sin límites ni responsables y por tanto definido como un “no lugar” por los teóricos estudiados, sin embargo, para los cibernautas participantes los contenidos y herramientas utilizados en la internet se alojan en algún sitio, dado que hoy es posible determinar donde está ubicado algo en particular.

Para los cibernautas el anonimato si existe, especialmente como forma de camuflaje para realizar actos violentos. Sin embargo es necesario resaltar que el anonimato no existe desde una mirada técnica, ya que siempre que se accede al ciberespacio quedara una huella de orden digital a través del rastreo por direcciones IP.

1.2. Justificación

La interacción continua de los sujetos por medio de la internet ha significado que desde éste espacio se gesten múltiples situaciones que se viven en el mundo real, llevadas allí por razones de libertad, intimidad, cobardía o simple ocio. Hoy los sujetos interactúan en el ciberespacio a través de diferentes dispositivos que permiten acceder a la internet durante un corto o largo rango de tiempo y desde donde se gestan relaciones sociales e interpersonales que deben ser identificadas y estudiadas para poder apreciar tanto las bondades como los componentes perjudiciales que las acompañan.

Ahora bien, el ciberespacio es el todo de lo virtual donde se interconectan ordenadores, dispositivos y seres humanos, donde viajan datos que son elaborados y recibidos por individuos que alimentan el sistema y desde el cual se encuentran inmersos en un (Albornoz, 2008, p.46) “conjunto de sistemas socio-técnico-culturales que tienen lugar en el ciberespacio llamado Cibercultura”, donde hoy los sujetos conviven y se socializan tal vez sin tener presente que sumergidos allí, están acogidos a una normativa y un estilo de vida que ha traído consigo el desarrollo de las nuevas tecnologías y la sociedad de la información, para lo cual se encuentran modificados en su actuar, comportamiento e interrelación con aquellos que por error, coincidencia o acuerdo tienen sus encuentros allí a través de diversos dispositivos donde viven la cotidianidad de su contexto cultural presente en otro espacio, donde se observan al lado de todas sus bondades, hechos reales de la ciberviolencia.

Por lo anterior, los recursos y herramientas ofrecidos en el ciberespacio están siendo utilizados para generar esta nueva forma de violencia, dado que el desarrollo de la internet ha permitido sofisticar las herramientas de comunicación, emergiendo por ejemplo: las redes sociales, cuyo propósito inicial es de espacios creados para mejorar la interacción entre los cibernautas, aunque han sido fuertemente utilizadas con propósitos negativos para atentar contra la integridad de las personas, los grupos o las comunidades a través de su uso

inadecuado. Por ende, esta investigación es de alta relevancia dado que permite comprender la violencia desde el contexto de lo virtual, de tal manera que aquellos acontecimientos que solo son pensados para el mundo físico, hoy es necesario repensarlos, ya que en el ciberespacio se dan una serie de contenidos e interacciones que se consideran violentos y permiten reconocer la violencia virtual como algo real.

Así mismo, en la indagación que se realizó frente a estudios que abordaban esta situación en la red en el contexto escolar, lo hallado está relacionado con temas focalizados de hechos concretos tales como el ciber-acoso, sin entenderse la ciberviolencia desde su esencia y trascendencia para comprender los contenidos e interacciones como vías de acceso iniciales desde el mismo acto comunicativo, logrando convertir esta investigación en un aporte novedoso y significativo para la comprensión de los hechos de violencia en el ciberespacio. La escuela por siglos ha conservado estándares y normas que regulan la violencia en sus espacios a través de distintos mecanismos de control; hoy esta situación ha cambiado radicalmente ya que los hechos violentos se están gestando o trasladando al ciberespacio, donde la escuela es la gran ausente y desconocedora de las maneras como se da este fenómeno. Esta investigación aportará al contexto educativo aquellos elementos que permiten entender los contenidos e interacciones que son considerados por los jóvenes ciberviolentos, por lo tanto es una alternativa de interpretación y de análisis a dicho problema en el cual los jóvenes están inmersos por ser generadores, víctimas o espectadores de la ciberviolencia.

Igualmente, permitirá generar espacios de reflexión a la comunidad educativa sobre la realidad que están viviendo los niños y jóvenes para buscar formas o mecanismos que orienten y den pautas para el manejo y uso de las herramientas tecnológicas y poder así evitar ser víctimas de sujetos que sin escrúpulos utilizan estos recursos para hacerles daño y vulnerar su dignidad o atentar contra su integridad.

En cuanto al programa de ciencias de la información de la universidad de la Salle, este estudio se presenta como una herramienta de apoyo para estructurar nuevos contenidos

que contrarresten las debilidades mostradas en cuanto al conocimiento y manejo del ciberespacio en el tema de la ciberviolencia, ya que su responsabilidad como profesionales en el manejo de la información y guías en el desarrollo de las unidades que lideran requiere de una postura crítica y formativa frente al manejo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Los resultados hallados en esta investigación permiten aportar nuevos elementos a la construcción del concepto y teoría sobre ciberviolencia desde los contenidos e interacciones que se pueden considerar violentas en el ciberespacio. Finalmente queda planteada la necesidad de que las instituciones educativas en todos los niveles diseñen estrategias para contrarrestar las formas de violencia presentes en el ciberespacio y a su vez creen tácticas que orienten a sus estudiantes en la construcción de criterios frente al uso y manejo de todo lo relacionado con el ciberespacio.

1.3. Planteamiento y formulación del problema

Actualmente existen informes de la violencia en la internet desarrollados por organismos internacionales, como la Organización de las Naciones Unidas (2005), donde han develado de manera puntual la problemática referente a la prostitución infantil y la trata de blancas. A través de estos estudios se reconoce la realidad y la necesidad de ahondar e investigar en la violencia que se ejerce en el ciberespacio, de tal manera que se logre trazar estrategias en los países para disminuir o erradicar mediante acciones legales, formativas y preventivas donde el Estado proteja la integridad de los niños y jóvenes.

Ahora bien, el contexto escolar enfrenta unos de los problemas más álgidos y preocupantes de su quehacer, la violencia escolar, documentada e investigada en el contexto nacional e internacional, debido a la situación social de marginalidad, en la que se encuentra la escuela, ya que debe educar para poder erradicar la violencia de sus propias aulas, tarea que no ha sido sencilla y que ha requerido muchos esfuerzos, aún más, cuando

los jóvenes de hoy acceden a las redes de la información desde una sala de sistemas o un dispositivo móvil, haciendo uso inadecuado o siendo víctimas de hechos violentos que se gestan o se finiquitan en el ciberespacio. Esto permite entender que la violencia dada en el mundo físico y la virtual desbordan la realidad misma de la escuela haciendo necesario poner mayor atención a este hecho y buscar alternativas para constituir comunidades educativas que reconozcan y busquen soluciones a esta realidad.

Dado que la mayoría de los sujetos que navegan por la Internet asumen que es el todo, que allí es “[permitido] observar sin ser observado” (Mayans, 2000, p.2). Pero lejos de esta apreciación, olvidan o no saben que esta red se encuentra dentro de un “ecosistema informativo” (Aguado & Martínez, 2008, p. 119) donde el que ingresa allí se sumerge en una extensión de lo real, sin control, ni censura. Allí la imaginación y los deseos ocultos emergen, este mundo de unos y ceros en la “simultaneidad del ciberespacio [...] Permite ver y oír al otro que está lejos y enviarle información a través de la red (Moraes, 2005, p. 1); sin duda, el sujeto que accede sin saberlo se matricula en un espacio no físico pero real, donde también involucra una cultura que nace de lo virtual y donde se conjugan aspectos de cultura real llevadas a lo virtual en un movimiento llamado Cibercultura desde donde se observan fenómenos tales como la violencia que realiza viajes de lo real a lo virtual y de lo virtual a lo real para imponer en los otros sujetos formas de agresión e intimidación; dado que estas nuevas formas de comunicación que se dan desde los medios tecnológicos han traído consigo, nuevas formas de vulneración y violencia sobre los cibernautas.

Revisados los trabajos relacionados con la ciberviolencia se encuentra que no se ha llevado a cabo trabajos de investigación relacionados con los contenidos e interacciones considerados violentos, por esto este subgrupo de investigación plantea el siguiente problema de investigación:

¿Cuáles son los contenidos e interacciones que un grupo de estudiantes universitarios identifican como violentos en el ciberespacio?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general:

Analizar los contenidos e interacciones identificadas como violentas en el ciberespacio por estudiantes universitarios de ciencias de la información de la universidad de la Salle.

1.4.2. Objetivos específicos

Caracterizar los contenidos que un grupo de estudiantes universitarios identifican como violentos en el ciberespacio.

Describir las interacciones consideradas violentas por parte de un grupo de estudiantes universitarios en el ciberespacio.

1.5. Antecedentes

Varios son los antecedentes relacionados con el problema que concierne a esta investigación, sin dejar de mencionar que éstos se acercan en cuanto a la justificación y no a los resultados, puesto que todo el material encontrado referente a estudios del ciberespacio, cibercultura y violencia no se aproximan en si al problema planteado en el presente trabajo.

La mayoría de los estudios encontrados son desarrollados a nivel internacional donde se han analizado a fondo distintos ejes, como es el caso de *los hábitos seguros en el*

uso de las TIC, publicado en Marzo de 2009 por el Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO) de España, este estudio fue desarrollado con Jóvenes entre los 10 y 16 años y padres de familia respectivamente. Pretendió construir un diagnóstico acerca de los hábitos de uso de las TIC, el conocimiento de los riesgos, la reacción ante los mismos y las medidas de seguridad que se toman para la utilización de las Tecnologías de la información y la comunicación. Es allí de vital importancia el papel de los padres de familia como agentes cultivadores de conciencia de prevención. Los datos del estudio están basados en la percepción de los individuos encuestados.

Allí se describen los riesgos más comunes en los cuales podrían estar inmersos los jóvenes como son: Uso abusivo o adicción, vulneración de derechos de propiedad industrial o intelectual, acceso a contenidos inapropiados, interacción y asecho por otras personas y/o cyberbullying, Grooming y/o acoso sexual, amenazas a la privacidad, riesgo económico y/o fraude y riesgos técnicos y/o malware. El estudio ofrece una serie de recomendaciones de actuación a las Administraciones, al sector privado y a las autoridades educativas, con el objetivo de garantizar el uso seguro de las TIC.

Otro eje importante y articulador es el de la violencia en el ciberespacio, desarrollado mediante un trabajo denominado "*La Violencia contra los niños en el ciberespacio*" publicado en el 2005, tal estudio fue avalado por el Secretario General de las Naciones Unidas, se desarrollo para analizar el alcance del problema de la violencia contra los menores e identificar medidas para eliminarlo, ofrece una oportunidad de actuar al permitir la participación de organizaciones de la sociedad civil y otras en una agenda de cambio mundial que busca poner fin a este tipo de violencia. Fue concebido y desarrollado por End Child Prostitution Child Pornography and trafficking of children for sexual purposes (ECPAT) como parte de su contribución al importante estudio de la ONU y como forma de resaltar todos los espacios en los que los niños requieren protección de la violencia.

En el estudio los autores tipifican la violencia dada desde el ciberespacio así: La producción, distribución y uso de materiales que muestren abuso sexual de menores. La incitación o “preparación” en línea (ganarse la confianza del niño para poder llevarlo a una situación en la que puede resultar dañado). La exposición a materiales dañinos, ilegales e inadecuados para la edad del niño que pueden causar daño psicológico, llevar a un daño físico o facilitar otros detrimentos en un niño o joven y el acoso e intimidación, incluyendo ciber-intimidación.

Se recomienda a los distintos órganos y a la sociedad en general crear programas educativos para jóvenes y sus padres o tutores, el desarrollo y provisión de atención terapéutica y otras clases de asistencia específicas para estas formas de violencia, la promoción y el uso de códigos de conducta para los proveedores del servicio de Internet, la evaluación de los impactos en los niños en todos los programas de investigación y desarrollo relacionados con las TIC y la convocatoria para crear un organismo mundial conformado por las distintas partes interesadas o involucradas para proteger a los niños en relación con el uso de las TIC.

Como conclusión se encontró que los daños causados a niños y jóvenes dentro de los entornos virtuales y a través de ellos constituyen actos de violencia reales y tienen consecuencias en el mundo físico. Dicha violencia, que va desde la exposición a materiales en línea que muestran el abuso sexual de menores hasta la ciber-intimidación, surge como resultado o sufre la influencia de nuevas formas de interacción social que tienen lugar dentro de un entorno totalmente nuevo, conocido comúnmente como “ciberespacio”.

Es necesario implementar acciones efectivas en todos los lugares físicos en los que operan los niños -familias, escuelas, instituciones y otros entornos y tener en cuenta las acciones y decisiones de cada niño en relación con el ciberespacio y otras nuevas tecnologías de información y comunicación. La previsión, la planificación y la creación de estrategias por parte de los encargados de establecer políticas y tomar decisiones en los

diferentes sectores ayudarán a abordar esta problemática. Estas personas y entidades tienen la responsabilidad de tener en cuenta el bienestar de los niños.

En el contexto Colombiano, en el año 2006 se desarrolló un estudio sobre violencia denominado "*Convivencia y seguridad en ámbitos escolares de Bogotá*", a través del observatorio de convivencia y seguridad ciudadana, se centró en la violencia escolar específicamente los estudiantes de la ciudad de Bogotá buscando evaluar el comportamiento y actitudes de estudiantes de grado 5° a 11°.

Se desarrolla por la necesidad de diseñar esfuerzos específicamente para proteger a los jóvenes de edad escolar que son vulnerables a la violencia, teniendo en cuenta que hay una urgente necesidad de encontrar datos con respecto a los incidentes, se dio aplicación a una encuesta diseñada por Enrique Chaux y Ana María Velásquez, investigadores del Departamento de Psicología de la Universidad de Los Andes de Bogotá, para describir y medir distintas manifestaciones de agresión, violencia y delincuencia entre los estudiantes de establecimientos educativos oficiales y no oficiales en el Distrito Capital y los municipios aledaños de Cota, Chía, Funza, Mosquera, Soacha y Sibate.

Se encontraron como principales conclusiones: la prevalencia muy alta de hurtos menores sin violencia en el contexto escolar (56%), acoso escolar (bullying) en un 15% durante el último mes por parte compañeros de curso. De la misma manera se puede afirmar una vez más que estos graves casos de violencia escolar no son nada nuevo, ya que los docentes y las directivas comparten e interactúan diariamente con esta situación, pero no se ha observado un trabajo de compromiso real con esta sociedad.

Se ha recomendado el diseño, organización y aplicación de un observatorio de violencia escolar, como un proyecto transversal adscrito al Proyecto Educativo Institucional, que no solo atienda casos de agresión al interior de las instituciones sino que también se convierta en un espacio de reflexión permanente.

Otros estudios con algunas características similares a la anterior investigación, uno de ellos es “*Cibercentros y seguridad infantil en Internet*” desarrollado en el año 2002, realizado para la defensoría del menor de la comunidad de Madrid (España) pretendió identificar los posibles problemas, relacionados con la seguridad de los menores, que puedan surgir a partir de la interacción de estos con los cibercentros. Para dicho estudio se tuvo en cuenta 14.000 encuestas entre menores de 10 a 17 años, de ambos sexos. En el análisis de los resultados se encontraron importantes datos relacionados con el rechazo por parte de los menores a contenidos inadecuados, se afirma que 7 de cada 10, nunca entra en páginas pornográficas y un 62% jamás entra a paginas de contenido violento.

En cuanto al uso del chat, la mayoría de los menores lo utilizan habitualmente y sólo 1 de cada 4 hace un uso que pudiera considerarse abusivo y además lo hacen en salas de conversación específicas para menores. Al final del estudio se determinan posibles soluciones y se plantea una importante propuesta comenzando por la formación para el manejo de internet, el buen uso de las campañas y actividades de información para el menor etc.

Otro estudio a nivel mundial lo realizo “Plan” una de las más antiguas y grandes organizaciones de desarrollo internacional del mundo, la cual creó la campaña “*Plan Aprender sin miedo*” (Plan Internacional, 2008), que busca erradicar la violencia contra los escolares, realizo un informe mundial basado en cuatro estudios desarrollados acerca de la violencia en las escuelas, centrado en los 66 países, entre los cuales se encuentra Colombia, buscando apoyar los distintos organismos internacionales que luchan a favor del sano desarrollo de la niñez.

El mencionado informe se centra en el castigo corporal, la violencia sexual y el hostigamiento en la escuela, la investigación describe la forma de enfrentar la violencia escolar, con un particular enfoque en intervenciones programáticas. Hace alusión al mal uso que se ha dado a las tecnologías de la información y la comunicación ya que han logrado aumentar los problemas a los cuales se enfrentan constantemente los niños, especialmente

el tema de la violencia y el hostigamiento que ahora es más común a nivel virtual ya que logra ser mas efectivo.

El tema de las tecnologías en el caso especial de las redes sociales, como mecanismo para acceder a las víctimas en el caso del abuso sexual, es igualmente revisado, de manera muy general. El estudio brinda orientaciones para las personas encargadas de diseñar políticas públicas y hace una importante reflexión frente al compromiso de todas las naciones.

Los estudios muestran que en lo relacionado con las formas de violencia identificadas en el espacio están relacionada con la vulneración de la dignidad de los niños y jóvenes mediante la producción, distribución y uso de materiales que muestren abuso sexual de menores.

Bastará decir que en cuanto a los contenidos e interacciones considerados violentos no se pudo encontrar ningún estudio relacionado con este aspecto.

2. MARCO CONCEPTUAL

En el presente capítulo se exponen los conceptos que guardan estrecha relación al problema de investigación y entre los que se encuentran: Internet, ciberespacio, cibercultura, violencia, ciberviolencia, interacciones y contenidos. A continuación se desarrolla cada uno de ellos desde los diversos autores que han permitido comprender su significado e importancia desde el contexto de la presente investigación.

2.1. Internet

El inicio de la internet tuvo relación directa con diversos acontecimientos de la guerra fría, teniendo especial importancia y trascendencia el lanzamiento del Sputnik, primer satélite artificial que “alarmó al sector militar de alta tecnología estadounidense” (Castells, 2005, p. 384). En consecuencia, el Departamento de Defensa de los Estados Unidos en 1958 creó *Advanced Research Project Agency* –ARPA-, una agencia para proyectos de investigación avanzada que emprendió diversas y arriesgadas iniciativas con el fin de lograr la superioridad tecnológica militar sobre la Unión Soviética.

ARPA planeó crear un sistema de comunicación que fuese invulnerable a un posible ataque nuclear, basado en una revolucionaria tecnología de transmisión por conmutación de paquetes de información, dicho sistema dio vida a la primera red denominada *Advanced Research Projects Agency Network* –ARPANET- en 1969,

consistente en una pequeña red de ordenadores que no tuvo un uso estrictamente militar, dado que “los científicos comenzaron a utilizarla para toda clase de propósitos comunicativos” (Castells, 1999, p. 384). Posteriormente, la difícil separación de la investigación de orientación militar y las charlas personales de la comunicación científica, obligó en 1983, a realizar una división de esta red para dedicarse únicamente a propósitos científicos y apareció entonces Military Network –MILNET-, una red exclusiva para propósitos militares.

De los anteriores sucesos, queda mucho por reflexionar acerca de la verdadera historia e intención de la internet: donde es claro que no fue diseñada precisamente para uso general; al contrario, su estrategia tuvo objetivos militares. Al parecer cobra sentido el axioma: "no es Internet lo que cambia el comportamiento, sino que es el comportamiento el que cambia a Internet" (Castells, 2000, pág. 11) como se ha podido evidenciar en los primeros años cuando se inició con una intención muy clara, pero luego las acciones de los sujetos cambiaron de forma radical aquel propósito que se había ido transformando con el paso del tiempo y las mismas necesidades. Hoy en día es considerado un fuerte medio de comunicación, sobre el cual se forma una nueva sociedad, denominada "sociedad red" (Castells, 2005, p.505)

2.2. Ciberespacio

El internet como un nuevo medio de comunicación naciente de una estrategia militar dio origen a un “no lugar denominado ciberespacio” (Cabero, 2002, p.4), término usado por primera vez en la novela *Neuromante*, publicada en 1984 por William Gibson. Allí el autor lo describe como:

Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, (...). Una representación gráfica de la información abstraída

de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano.
Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, (...) (Gibson, 1984, p.50).

Así mismo, el ciberespacio lo presenta Mcfadden (1994), desde el contexto de la comunicación, como “una red de canales de información, que se encuentran organizados de tal forma, que toda la información acumulada en cada uno los puntos, se encuentra a disposición de todos los puntos de la red” desde donde se “tienden a desarrollar nuestras interacciones comunicativas mediáticas” (Cabero, 2002, p.6) donde el emisor y el receptor establecen, en todas pero en ninguna parte, lugares de encuentro para comunicarse, sin límites de espacio y tiempo y a través de la cual cada día hace mayor presencia la “red de ordenadores, (...) teléfonos celulares, (...) cajeros automáticos, [y] la tv digital del mundo” (Merejo, 2009, p.7)

En este no lugar, la discriminación pierde forma puesto que “todos pueden entrar, sin privilegios o prejuicios debidos a la raza, el poder económico, la fuerza militar, o el lugar de nacimiento” (Perry, 1996, p.1) como resultado de estar construido y conformado por millones de cibernautas del mundo. Allí cada quien desde sus propios lugares no delimitados por la geografía establece “dinámicas de socialización de diversa índole” (Moska, 2003, p. 2); en la que los sujetos son “representaciones de símbolos y códigos (...) en una relación lenguaje, lengua, cultura y sociedad [donde] crea, recrea, interactúa y comparte en la esfera de las comunidades virtuales” (Merejo, 2009, p.5).

Al mismo tiempo este lugar no delimitado es “un espacio reticular y sin centro, donde todo y todos están lejos y cerca a la vez de todo y de todos es algo realmente nuevo para nosotros” (Mayans, 2003, p. 5), “el ciberespacio es un emergente tejido social, que descansa en la redes (internet, freenet u otras), produciendo diálogos flexibles entres los seres humanos, cambiando percepciones, espacios públicos, modificando interacciones sociales tradicionales por otras que brotan de las pantallas, de las virtualidades y no de realidades” (Merejo, 2009, p. 5).

Al ser un espacio virtual se “constituye en un campo vasto, abierto, aún parcialmente indeterminado” (Levy, 2004. p.5), donde la “realidad tiende a esfumarse: Espacio físico, cuerpo, lugar, frontera y realidad tienen existencia simulada y producen imaginarios virtuales en donde el sexo, la edad, el tiempo, la vida se transforman” (Merejo, 2009, p. 3). Y por último Este espacio “ha contribuido a reducir el tiempo, la velocidad de intercambios de datos y de comunicación y que ha [transformado] el estado de movilidad social, la apertura al conocimiento, no de manera vertical, más bien horizontal, dando con esto más comportamiento libertario con relación a los espacios reales”. (Merejo, 2009, p. 4) donde la carencia de centro y su “tremenda horizontalidad estructural, que no digiere tan bien como muchos quisieran la tremenda estratificación vertical de nuestra sociedad”. (Mayans, 2003, p.4).

Esto es el ciberespacio un no lugar en donde, a través de las “producciones educativas, científicas, culturales y de entretenimientos de los millones de cibernavegantes que viven con uno o varios avatares (otras identidades) en ese refugio digital” (Merejo, 2009, p.8), se da una “amplia variedad de complejos proyectos colectivos” (Smith & Kollock, 2003, P.20).

Silencio del pensamiento, nosotros recorreremos hoy las avenidas programáticas del ciberespacio, nosotros habitamos las imponderables casas numéricas, diseminadas por todas partes, que constituyen ya las subjetividades de los individuos y de los grupos. El ciberespacio: urbanística nómada, ingeniería de programa, puentes y calzadas líquidos del espacio del sabe Lleva consigo maneras de percibir, de sentir, de recordarse, de trabajar, de jugar y de estar juntos. Es una arquitectura de interior, un sistema inacabado de los equipamientos colectivos de la inteligencia, una ciudad giratoria con techos de signos. El ordenamiento del ciberespacio, el medio de comunicación y de pensamiento de los grupos humanos es uno de los principales aspectos estéticos y políticos que están en juego para el siglo que llega. (Levy, 2004, p. 6).

2.3. Interaccion virtual

El hombre forma parte de múltiples sistemas de orden abierto donde existe interacción con todo tipo de elementos que forman parte del todo, de tal manera que es necesario establecer relaciones interpersonales “[como] un aspecto esencial del ser, ya que la mayoría de los individuos desean estar en contacto con sus iguales con la finalidad de aprender y de subsistir (...) en un mundo de constante transformación” (Tovilla, Trujano, & Dorantes, 2010, p.2), mediante el cual se sabe y reconoce que no se es un ser aislado si no por el contrario se configura la comunicación como una necesidad humana y básica a la hora de relacionarse con el otro.

A partir de lo anterior la comunicación es considerada “un proceso, un fenómeno, una realidad que exige una serie de requisitos para producirse, y que básicamente consiste en la transmisión efectiva de una información, con un código determinado por parte de un emisor y con destino a un receptor, a través de un canal” (Pérez, 2003, p.32), “mediante el cual pueden aparecer otros elementos complementarios como son la codificación, la decodificación, las interferencias y el control de los efectos de la comunicación” (Ortega, 2004, p.21), sin embargo, al parecer este proceso complejo de la comunicación ha sido reducido a la exposición de los elementos básicos que la acompañan, dejando de lado “otros elementos, otros estados y otras condiciones, que, en cambio, si son reales y problematizan el análisis de un acto comunicativo” (López, 2008, p.170), tal como las interacciones, puesto que es allí donde lo que “realmente hacemos los seres humanos cuando estamos juntos, porque interactuar significa analizar la distancia de las relaciones sociales” (Goffman en López, 2008, p. 6) en las cuales la comunicación fluye o se da a partir de la igualdad en la conversación con los mismos deberes y derechos tanto de habla como de escucha, a través de espacios culturales e intelectuales compartidos donde la presencialidad del otro con la mirada, el cuerpo, el habla se va configurando un hecho social, allí se entretiene la interacción y el que interactúa a través del “cara a cara” (López, 2008, p.172).

La mirada es el elemento primario desde el cual se inicia el estudio de la interacción, puesto que los “participantes son hablantes, escuchas, miran y son mirados” (Winkin en López, 2008, p.172). Todo es valioso, allí se configuran unas categorías en donde la acción es lo más importante del encuentro con el otro; están los contactos rápidos producto de un comentario ligero, el contacto cuando se espera la respuesta del otro mediante la co-presencia física, los encuentros conversacionales con “una atención mutua y privilegiada a todo modo de comunicación” (López, 2008, p.125); una representación tipo tribuna desde la cual un grupo de personas atienden a la palabra de un orador, una obra de teatro o un acto musical entre otros y las celebraciones sociales donde concurren individuos admitidos de forma controlada y se muestra una forma oficial de proceder o comportarse.

Todo lo anterior nos lleva a pensar que la “interacción es escenario de la comunicación y a la inversa” (Rizo, 2006, p. 2) desde allí se teje toda interacción social basada en la reciprocidad y la co-presencia, reguladas por unas reglas y dinámicas compartidas en busca de constituirse como situaciones completas buscando, según Goffman (1972), “alejarse del simple acto de transmitir información” y buscando la construcción de sentidos compartidos sobre la realidad social.

Ahora bien, la interacción como esencia de la comunicación está dada en el mundo físico en el encuentro cara a cara, en el reconocimiento del otro, en la presencialidad con vínculos de respeto, derechos y deberes. Sin embargo, con la evolución de la web 1.0, (donde todo los contenidos eran estáticos y poco manipulables y la interacción estaba de cierta forma anulada) a la web 2.0, la interacción cobra bastante importancia dado que surgen las redes sociales, los blogs, y “los medios tradicionales de información se redimensionan y reconfiguran para estar en línea, con estructura y lenguajes diferentes” (Sierra, 2009, p.2), de tal manera que elementos como el correo electrónico, las listas, los foros, los blogs, entre otros, adquieren en medio de la asincronía la posibilidad de generar una interacción virtual determinada por la respuesta que el receptor de la información genere a quien le escribe, es decir, mediante este mecanismo el cara a cara se pierde, la necesidad de la copresencia se desvanece y se reconfigura una nueva forma de interactuar

donde las relaciones interpersonales sufren una metamorfosis que dan “cabida a nuevas realidades virtuales, que conglomeran parejas alrededor del globo terráqueo donde el protagonista es (...) internet” (Tovilla, Trujano, & Dorantes, 2010, p. 2).

Así mismo en la virtualidad toma forma lo sincrónico a través del chat donde se establece el “texto escrito oralizado” (Yus, 2004, p3), desde allí se configuran diversos roles sociales que “tienen efectos en los patrones de interacción y conexión entre los miembros de la red y en última instancia sobre su rendimiento, productividad, moral y bienestar psicológico” (Willging, 2008, p. 4), dado que no es necesario que los visitantes se conozcan, puesto que el hecho de que se pueda “manipular la identidad permite que los participantes se identifiquen como deseen” (López, 2009, p. 20) y se integren en las salas creadas para chatear a partir de diferentes temáticas que son abordadas en consecuencia de los gustos e intereses de los internautas, desde donde se desarrollan conversaciones públicas, privadas o simultáneas y donde “la brevedad es esencial” (Cervera, 2001, p.29).

Así como en el mundo físico los comportamientos están regulados según el contexto o espacio donde se socialice, en la internet sucede algo similar, sin importar la herramienta que se use, el tiempo puede ser sincrónico o no, el estar en la red supone una forma de comportamiento regida por una serie de “normas para una correcta aceptación en la red” (Manz, 2005, p.1) denominada net-etiqueta mediante la cual se vive en armonía con una buena comunicación y convivencia. Ésta supone una buena educación reflejada en normas como: desde el anonimato no ofender a otros cibernautas, respetar el tiempo de los demás siendo breve y agotando la búsqueda de información en otros sitios; observar y entender las normas que rigen ciertas zonas en las cuales quiero interactuar, escribir de forma adecuada y breve, no utilizando las mayúsculas que son consideradas sinónimos de agresión dado que son entendidas como gritos; brindar ayuda a quien la solicite de la mejor manera y sin engaño, interactuar en conversaciones de las cuales se tiene dominio y buscando participar cuando se suscribe a ciertos espacios como los foros o debates; entender que en el ciberespacio nadie es perfecto y cualquiera se puede equivocar, evitar la publicidad engañosa, las cadenas de oración y acudir a la documentación de las diferentes

herramientas o sitios con los que se interactúa de tal manera, que a través de estos documentos se conozca mejor acerca del lugar en donde se ingresa para participa

Todo lo anterior supone que la interacción virtual ha transformado la forma habitual de interactuar de los seres humanos por cuanto en muchos aspectos se ha redimensionado de tal manera que es necesario conocer hoy cómo se comporta y de qué manera se dinamiza. Así mismo el anonimato da la posibilidad de “ser quien yo quiero ser” (Sierra, 2009, p.6). El tiempo y el espacio son más manipulables por el uso de los recursos técnicos. Las respuestas que se dan a otros internautas pueden ser modificadas o asumidas de manera diferente dado que no se está cara a cara, la posibilidad de utilizar nuevos lenguajes escritos y orales redimensiona la utilización del mismo dada la brevedad con la que se debe interactuar en internet, pero sobre todo, entender que cada vez que se interactúa “la atracción es hacia la persona imaginada, no hacia la persona real que está al otro lado de la pantalla” (Sierra, 2009, p.7).

2.4. Cibercultura

El desarrollo de las nuevas tecnologías de la información se orienta hacia un nuevo modelo cultural, que se denomina *cibercultura*, término estudiado y desarrollado ampliamente por Pierre Lévy, importante filósofo, quien afirma que “la cibercultura se desarrolla conjuntamente con el crecimiento del ciberespacio” (Lévy, 2007, p.7); idea desarrollada también por Merejo (2008) quien afirma que “con el ciberespacio surge la Cibercultura”, donde la interacción de los sujetos desde sus distintas formas le dan sentido a este no lugar, ya que todos son actores de este espacio sin importar el lugar de origen de su realidad, o de su raza o de ninguna otra índole. A medida que el ciberespacio surge, transforma, cambia y se organiza, en esta misma medida se da el desarrollo de la cibercultura, sin limitarla al uso de las nuevas tecnologías ya que es difícil determinar sus límites.

Al analizar el desarrollo de la modernidad, en parte, se debe o está directamente relacionado con los grandes avances de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, las cuales inducen distintas y nuevas formas de relaciones en las prácticas de socialización que experimentan los cibernautas, las nuevas formas de conformar narrativas culturales. Esto genera un reto en la comprensión del entramado de las relaciones entre "movimientos y colectivos sociales y tecnología de la información y la comunicación (TIC), entre unos saberes locales y una acción política que no pasan por las instituciones tradicionales" (Rueda, 2008, p.2). Por esto, la Cibercultura se presenta como las nuevas formas de crear ciudadanía en el mundo globalizado o la "aldea global", planteada por McLuhan.

Para entender el fenómeno de la cibercultura, ésta debe ser ubicada en el desarrollo de las nuevas tecnologías de información y comunicación, que configuran las "formas dominantes tanto de información, comunicación y conocimiento como de investigación, producción, organización y administración" (Lévy, 2007, p.7). La Cibercultura se integra a agentes y prácticas culturales, al mismo tiempo que se establecen interacciones y formas de comunicación de manera colectiva entre sujetos, instituciones y sistemas organizativos, que dan paso a una multiplicidad de "contenidos y representaciones simbólicas junto con valores, significados, interpretaciones, legitimaciones" (Rueda, 2008, p.9). Desde luego, esto hace parte del desarrollo que ha tenido el ciberespacio y con él, la Internet.

En cuanto a los estudiosos sobre cibercultura se encuentra en primer lugar como lo afirma Rueda (2008), David Silver quien menciona tres estadios o generaciones en su desarrollo "El primero [denominado:] *Del ciberespacio popular*, de mediados de los 80, caracterizado por la aparición de artículos periodísticos, los cuales emergieron en los periódicos con un carácter descriptivo, centrados en la Internet con el objetivo de introducir a los lectores no expertos, en el mundo de la www. El segundo se dio a principios de los años 90 y se ubico en las comunidades virtuales y las identidades on-line en sus propios ambientes. "La cibercultura empieza a ser considerada como un espacio de empoderamiento, construcción, creatividad y comunidad en línea" (Bonilla, 2001, citado en

Rueda, 2008 p.4) entonces se populariza el uso del computador personal. El tercer estadio, denominado *estudios críticos ciberculturales*, comenzó a finales de los años 90 y se presume que avanza hasta hoy. “En este estadio hay cada vez más aproximaciones inter y transdisciplinarias de los estudios culturales, los estudios sociales de ciencia y tecnología, los estudios postfeministas y los estudios de la informática social” (Rueda, 2008, p.9). Los mencionados estudios críticos se dan desde tres importantes aspectos: el primero de ellos permiten explorar el nivel social, cultural y económico de las acciones que se manifiestan *online*, el segundo se propuso analizar el alcance de las consideraciones sociales, culturales, políticas y económicas y el tercero evalúan las decisiones tecnológicas.

Ante el consejo de Europa, Pierre Lévy hace un importante informe en el cual expone las implicaciones culturales de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y allí se refiere al neologismo cibercultura, como “el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente con el crecimiento del ciberespacio” (Lévy, 2007, p.1). En su obra pretende explicar la cultura de aquellas sociedades en las cuales las tecnologías constituyen y definen sus distintas formas de organización, haciendo especial énfasis en la cultura no solo como representaciones, ideas, interpretaciones sino que además hace parte las “técnicas, los artefactos y los entornos materiales” (Lévy, 2007, p.VII), siendo entonces parte de la cibercultura las infraestructuras materiales, los artefactos tecnológicos y las tecnologías en sí mismas que permiten el crecimiento del ciberespacio como también lo afirman Alonso & Arzoz, (2002) en su texto “La nueva ciudad de Dios”:

Cibercultura son también, sin duda, todos aquellos artefactos y productos, comportamientos individuales y colectivos, conceptos e ideologías surgidos directamente de la implantación de estas nuevas tecnologías de la información; pero aun siendo este el núcleo de la cibercultura actual, representa solo una parte. En un sentido más estricto debiéramos entender por cibercultura toda manifestación cultural en el

sentido anterior generadas por todas las tecnologías cibernéticas, desde la ciencia ficción hasta la inteligencia artificial.

2.5. Sociedad de la información

Dar una mirada a los fenómenos y teorías que diferentes pensadores han escrito sobre lo relacionado con la sociedad de la información y el desarrollo de la cibercultura, ayuda a entender de fondo el eje central de esta investigación. Comenzado por Norbert Wiener conocido como el padre de la cibernética, a través de su libro "Cibernética y sociedad" plantea diversas propiedades a la información entre las que se encuentra: la fuerza estructurante donde el autor manifiesta que la sociedad del futuro se encontrara organizada y girara en torno a ella, al insistir en la circulación de la información como condición necesaria para el ejercicio democrático y como consecuencia la posibilidad de una sociedad descentralizada.

Igualmente, Wiener añade que “La información es más cuestión de proceso que de acumulación” (1981, p.102), propiedad que traída a contexto y pensada desde el campo de la investigación científica se traduce en la llamada sociedad de la información, en la cual la creación, distribución y manipulación forman parte importante de las actividades culturales, sociales y económicas de la actual sociedad.

La sociedad de la información surge como consecuencia de todo el movimiento post-industrial, dada la transformación de producción de bienes hacia la producción de conocimiento, momento a partir del cual el elemento que adquiere más valor es la información y en la cual el conocimiento es “fuente de innovación” (Vicente & López, 2003, p.3), característica que ha permitido un cambio radical en la economía e importantes transformaciones en algunos hábitos y rutinas del ser humano como la comunicación, las transacciones, el comercio entre otros.

Herbert Marshall McLuhan, considerado como uno de los grandes visionarios de la presente y futura sociedad de la información, fue el creador de numerosos conceptos acerca de los medios de difusión masiva y la sociedad de la información, hoy muy populares, tales como la “Galaxia Gutenberg” (McLuhan, 1985, p.10), “aldea global” (McLuhan, 1994, p.24), la diferenciación entre “medios fríos y calientes” (McLuhan, 1996, p. 43) y la descripción de los medios de comunicación como extensiones de la persona. Su obra dejó como legado un marco teórico que permite estudiar y comprender la naturaleza de los nuevos medios de comunicación que han revolucionado la historia de la de la humanidad (teniendo en cuenta que sus textos fueron escritos durante la década de los sesenta) pero que toman vigencia e importancia en los contextos actuales, en los cuales se están materializando o evidenciando todas aquellas predicciones.

Ahora bien, McLuhan en lo que tiene que ver con el desarrollo de la humanidad en términos de comunicación, logró plantear tres eras, en cada una de las cuales su principal característica o particularidad es el reinado de un medio de comunicación, acorde con el desarrollo tecnológico de cada una, estas son: “Preliteraria o Tribal, en la que reina la palabra; la Era de Gutenberg, con el reinado de la palabra impresa y, por último, la era electrónica de la humanidad retribalizada” (Gordon & Willmarth, 1997, p.45). Igualmente hace una importante distinción entre los medios fríos y calientes al asegurar que poseen efectos distintos en cuanto a participación se refiere.

Por otra parte, Daniel Bell, otro de los precursores de la sociedad de la información contribuyó a la elaboración de la doctrina acerca del fin de las ideologías, que conlleva, según el propio discurso de Bell interpretado por Mattelart, a un conjunto de fines: desde el fin de las ideologías, la política, la lucha de las clases, sepultando las ideas políticas del siglo XIX y dando inicio a una comunidad de pensamiento. Agregando además que “la sociedad postindustrial (también conocida como “sociedad de la información” o del “saber”) se basará en la “tecnología intelectual” y será dirigida por una comunidad científica carismática sin ideología” (Mattelart, 2002, p. 67), visualizando desde sus textos la sociedad que operaría 30 años más tarde, otorgándole un lugar central a la cultura y

buscando la legitimación del sujeto intelectual como elemento central de la producción, distribución y organización de la información.

Alvin Toffler, analista de la sociedad contemporánea también anticipó el advenimiento de la Sociedad de la Información. Toffler propuso las etapas del desarrollo de la humanidad en su texto “La *tercera ola*” así: La “*primera ola*”, impulsada por la revolución que causó la agricultura, que a pesar de las dificultades de dicha época fue posible transformar las condiciones de vida de los habitantes, los cuales lograron formar asentamientos, entonces la nueva organización social estaría centrada en el campo. En la “*segunda ola*”, la revolución industrial libró profundos cambios en la historia, pasando a una nueva civilización centrada en la sociedad industria y en la producción a gran escala. La productividad entonces comenzó a estar en manos de la relación que el hombre estableció con las máquinas. Y por último “*la tercera ola*” introduciría “una nueva sociedad, la cual descansaría en la información, el conocimiento y la creatividad” (Andrade, 2007, p.357), las cuales permitirían al hombre (Albavera, Sánchez, & López, 2007) “hacer menos y pensar más”. Toffler agrega que desde fines de la década de 1950, la mayoría de los países se han alejado del estilo de sociedad de segunda ola tendiendo hacia sociedades de tercera ola.

Lejos de imaginar, el autor propone una “*cuarta ola*”, advierte que el hombre buscará poblar otros planetas usando el conocimiento, la información y la biología que ha logrado desarrollar durante la llamada tercera ola. Este autor hace referencia a la Internet la cual puede ser considerada como el medio nacido en la “tercera ola”, pero ampliamente utilizado y sofisticado ésta última.

Otro autor que ha trabajado en profundidad sobre la Sociedad de la Información, es Manuel Castells, quien identifica un nuevo mundo originado desde finales de los años 60 e inicio de los años 70, en tres importantes procesos históricos: la revolución de la tecnología de la información, la crisis económica y la aparición de movimientos sociales contemporáneos en los que “La interacción de estos procesos y las reacciones que

desencadenaron crearon una nueva estructura social dominante, la sociedad red” (Castells, 2005, p.406), de lo cual subyace una nueva economía y una nueva cultura caracterizadas por la capacidad tecnológica de las sociedades, como consecuencia del desarrollo de la expansión las redes informáticas que en gran parte han organizado y han expandido la actividad humana desde todas sus dimensiones.

Las redes como elementos antiguos de la actividad humana, pero que hoy han cobrado importancia al convertirse en redes de información, utilizadas por internet de manera expansiva hasta convertirse en una red global, que permite a los usuarios poderse apropiarse de la información, procesarla y redefinirla según sus necesidades da por manifiesto que "lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento” (Castells, 2005, p.58), establecidos dentro de un círculo de retroalimentación donde “los usuarios y los creadores pueden convertirse en los mismos” (Castells, 2005, p.58) es allí donde la mente humana toma fuerza y se convierte en un elemento decisivo del sistema de producción.

Los anteriores teóricos recogen gran parte de los postulados y reflexiones que se ha suscitado frente al tema de la sociedad de la información, sin dejar de lado que cada día ésta se autoconstruye gracias a la vinculación de los cibernautas que mediante el acceso a la información, el intercambio y el fortalecimiento construye una sociedad integradora. A continuación se tomara el importante tema de la cibercultura, desde la mirada de los más importantes teóricos.

2.6. Contenidos de la Internet

La Internet, como un nuevo medio de difusión masiva de contenidos, permite a las personas y comunidades de todo el mundo, sin acto alguno de desigualdad, colocarlos en la red para que una comunidad -en este caso virtual- pueda acceder a ellos, utilizarlos,

modificarlos y reenviarlos para que otros vuelvan a retroalimentarlos. “Los contenidos del espacio virtual tienen características muy particulares. En primer lugar, hay en él una debilísima e indirecta presencia de la gravedad” (Maldonado, 1998, en Wiñaski, 2004, p.178), por lo tanto hay cierta sensación de inestabilidad frente a un lugar determinado o ubicación que tendría dicho elemento si fuese físico como tal, por lo tanto en esta etapa de la sociedad del conocimiento es posible encontrar elementos distintos todos los días.

Los contenidos se refieren a todas las formas de datos, generalmente expresados en textos, imágenes, videos, vínculos, animaciones, etc. En la internet se encuentran cantidades incalculables de información, desde enciclopedias, recursos didácticos, sitios oficiales, plataformas, enseñanza asistida y múltiples aplicaciones que han creado un nuevo paradigma de comunicación, que han permitido la interacción entre sujetos y entre éstos y las instituciones; “ahora bien, no podemos engañarnos, también existen cosas nocivas o incluso ilegales” (García, 2007, p.94) que aparecen de forma explícita e implícita, se pueden encontrar sin la necesidad de realizar búsquedas avanzadas, ya que en la mayoría de las ocasiones están vinculados a ventanas emergentes o con una simple palabra están allí presentes sin restricción alguna.

Con respecto a los contenidos Burbules y Callister (2006) argumentan: “En la internet existe una gran cantidad que va desde lo trivial, lo tonto, lo extraño y lo escandaloso, hasta lo ofensivo”, dichos contenidos hacen parte de la misma condición o característica de la internet, de ser un medio “descentralizado, abierto y sin censura” (Burbules & Callister, 2006, p. 53), que aloja, además de excelentes recursos, insultos, mentiras y violencia. Allí se observa una radiografía de la sociedad actual ya que muchos roles y actitudes se trasladan con los sujetos al ciberespacio.

La internet es un medio descentralizado y por lo tanto, se puede encontrar allí todo tipo de contenidos, dejando de lado los argumentos de tipo moral o ético. Allí se aloja todo y lo de todos, indiferente de religión, procedencia, poder o *status*. Están presentes los contenidos de las empresas y sociedades más destacadas del mundo hasta páginas de

grupos terroristas e ilegales, quienes ampliamente exponen sus ideologías; entonces el propósito de conformar o alcanzar la aldea global propuesta por McLuhan, traerá consecuencias que hacen parte de las propias y posibles interacciones humanas.

La gran mayoría de los contenidos de la Internet, se diseñan y se destinan con fines informativos, académicos y/o investigativos para acciones absolutamente legítimas o para usos privados. A pesar de dicha característica también existen una cierta cantidad de contenidos exponencialmente nocivos o ilícitos que a pesar de los esfuerzos de las autoridades logran permanecer en las redes libremente.

Los contenidos presentan un especial inconveniente a la hora de quererlos tipificar como nocivos o ilícitos, ya que los mismos niveles transnacionales y globales hacen más difícil la labor de luchar en contra de éstos; la no presencia de límites o fronteras físicas hacen que las propuestas locales de los gobiernos de cada país sean insuficientes. Por lo tanto fue necesario trazar tratados de cooperación a través del consejo de Europa (...). En los cuales cada país deberá comprometerse a buscar estrategias que permitan apuntar a dichos acuerdos mínimos.

Un cibernauta podría desarrollar varios roles en el ciberespacio con respecto a los contenidos. Podría ser consumidor, creador y además difusor, entonces se convierte éste en el principal actor de este mundo, ya que los contenidos no siempre satisfacen las necesidades culturales y las realidades de las sociedades.

En cuanto a la existencia de contenidos violentos o ilícitos, habitualmente se dice que son los menores de edad los principales perjudicados, se relaciona entonces lo violento sólo con lo que pueda hacerles daños a los menores. Sin embargo, García Fernández afirma “quisiera señalar que, a mi modo de entender, los adultos no les vamos a la zaga; no en vano, lo que hace daño a un niño puede dañar incluso más a un adulto” (García, 2007, p. 93).

En cuanto al tema de la pornografía infantil, como una de las prácticas violentas que han sido llevadas al ciberespacio, ha sido estudiada y analizada a través de múltiples instituciones que demuestran con datos estadísticos el creciente aumento de esta práctica, para entender tales cifras basta dar una mirada a situaciones develadas hace pocos días en Colombia donde se bloquearon 5000 sitios web dedicados a dicha actividad “a través de Interpol, Colombia notificará a las autoridades de 13 países de que existen al menos 1.000 direcciones IP (una especie de 'huella digital' de los computadores) o sitios Web que han manejado pornografía infantil” (El Tiempo, 2010); datos relevantes que buscan alertar a la sociedad en general.

La pornografía infantil es nombrada en algunos textos como representaciones o imágenes de abuso sexual de menores, es expandida a través de las redes mediante imágenes, videos y audios de fácil acceso para cualquier cibernauta. En cuanto a su significado se encuentra que “los conceptos individuales y comunitarios de la pornografía infantil varían dentro de las sociedades y entre ellas. No existe una sola jurisdicción que rijan el ciberespacio” (Muir, 2005, p. 34), condición que de alguna manera crea divergencia mundial frente a esta práctica que en muchos lugares del mundo no es considerada un delito “en algunos países, los materiales conocidos como “pornografía virtual” son legales, y son un gran negocio” (Muir, 2005, p. 33), para este estudio se tomara como significado la definición aceptada por el protocolo facultativo a la convención sobre los derechos del niño como “cualquier representación, por cualquier medio, de un niño participando en actividades sexuales explícitas, sean reales o simuladas, o cualquier representación de las partes sexuales de un niño, cuya característica dominante sea la representación con fines sexuales” citada en (Muir, 2005, p.34), significado que es aplicable y fácilmente entendido desde el uso de las herramientas del ciberespacio.

2.7. Violencia y ciberviolencia

Por lo expuesto anteriormente, en la presente investigación se establece la relación que se da entre la violencia que se ejerce en un contexto físico y la violencia generada en un contexto virtual. Por esto, en un primer momento, se clarificará lo que se entiende por violencia para luego, identificar lo propio de la ciberviolencia.

Revisada la bibliografía relacionada con el fenómeno de la violencia, no es fácil tener un conceso sobre lo que se puede entender por ésta. La Real Academia de la Lengua Española la define como una condición en que se está fuera de su natural estado, situación o modo; que obra con ímpetu o fuerza; que se ejecuta contra su modo regular o fuera de razón y justicia. Esta definición está muy relacionada con lo que pensaba Aristóteles sobre lo que era violencia. Él consideraba que hay dos movimientos, el natural y el violento. (Ferrater, 2002, p. 213).

Por otro lado, la Organización Mundial de la Salud (OMS) la concibe como “el uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho o como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo de comunidad, que cause o tenga muchas (Ferrater, 2002) probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones” (OMS-2003). Esta noción va de la mano con la de Domenach (1981, p. 36) cuando afirma que la violencia es “el uso de la fuerza, abierta u oculta, con la finalidad de obtener, de un individuo o de un grupo, algo que no quiere consentir libremente”. Igualmente, en Yves Michaud es “una acción directa o indirecta, concentrada o distribuida, destinada a hacer mal a una persona o a destruir ya sea su integridad física o psíquica, sus posesiones o sus participaciones simbólicas”. También Mckenzie, define la violencia como el “ejercicio de la fuerza física con la finalidad de hacer daño o de causar perjuicio a las personas o a la propiedad; acción o conducta caracterizada por tender a causar mal corporal o por coartar por la fuerza la libertad personal”. Y, en el mismo sentido, el pediatra Lago Barney ([s.f.], p. 27) la define como “una manera de actuar, una conducta, una opción

desarrollada, aprendida y ejercida en las relaciones entre los seres humanos y en las instituciones y organizaciones que se van construyendo”.

Entonces, para el presente trabajo se entenderá la violencia como una acción intencionada o fuerza externa o interna que se ejerce sobre una persona, grupo o institución y cuyo fin es agredir, violar, hacer el mal, destruir y atentar contra la dignidad de la persona. Tal acción ocurre en diferentes ámbitos, con diferentes protagonistas, por diferentes motivos y con diferentes intensidades.

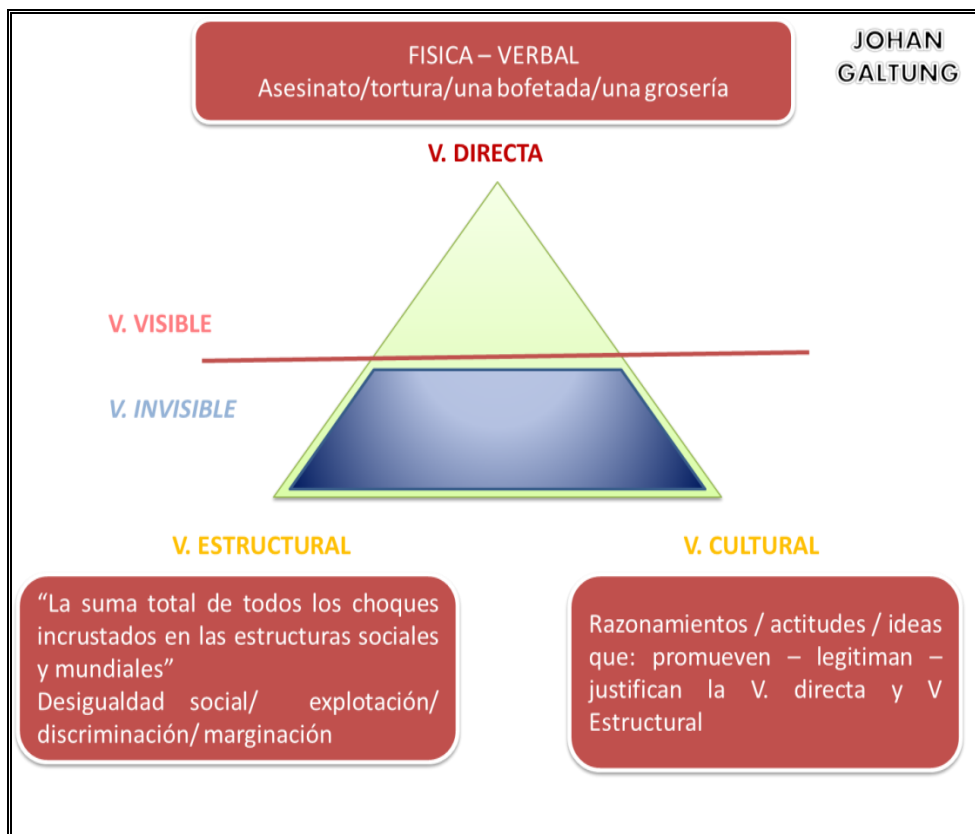
El doctor Lago Barney (1991) plantea que el acto violento está constituido por cuatro elementos de los cuales se tuvieron en cuenta tres, estos permiten comprender la forma cómo se genera y constituye la violencia. El primer elemento tiene que ver con *el sujeto que la genera*, el cual posee un carácter netamente humano que se expresa mediante la intensidad, gravedad y frecuencia con que se puede dar la violencia; tal elemento se conserva en el ciberespacio dado que el cibernauta en esencia tendrá la condición de ser humano. El segundo componente hace referencia a *un contexto definido* y a una *dirección determinada* que presuponen la existencia de símbolos, significados, representaciones, valores y legalidades. Para el presente trabajo, este elemento se mantiene dado que el ciberespacio sería el mencionado contexto en el cual se desarrolla la ciberviolencia. El último elemento determina la *violencia como un proceso* y no como algo aislado. Por lo tanto, ésta deberá observarse dentro de un contexto, con sus realidades y consecuencias. En cuanto a los hechos de ciberviolencia es necesario resaltar que ésta podría darse como resultado de actos violentos iniciados en el mundo físico y llevado al ciberespacio o viceversa, estableciendo una estrecha relación entre los dos medios (físico y virtual) donde se puede llevar a cabo el acto violento.

De otra parte, Espinar (2003), citando a Johan Galtung, establece tres formas de violencia partiendo del supuesto de que se da una violencia visible y otra invisible. Es en ellas en donde se inscriben los tipos de violencia. En el caso de la violencia visible, la autora ubica la violencia directa que es la física y la verbal. En el área de la violencia

invisible ubica la violencia estructural y la cultural, la primera hace referencia a “suma total de todos los choques incrustados en las estructuras sociales y mundiales” (Espinar, 2003, p.37); generando situaciones de desigualdad social, explotación, discriminación y marginación.

La violencia cultural está conformada por dos formas. La primera hace un “ataque contra los rasgos culturales y la identidad colectiva de una comunidad” (religión, lengua, sexo...). La segunda son todas aquellas “justificaciones que permiten y fomentan las distintas formas de violencia directa y estructural. Entonces son los razonamientos, actitudes, ideas que promueven – legitiman – justifican la violencia directa o estructural” (Ver gráfico 1).

Gráfico No. 1. Formas de violencia. Johan Galtung



Sin duda “podemos afirmar que la violencia es un fenómeno normal de la sociedad moderna” (Galindo, 2009, p. 202) y es un “fenómeno relacionado con la cultura y la personalidad” (Galindo, 2009, p. 205), constituyéndose en dos elementos centrales en el entendimiento de los procesos que se dan entre los sujetos, los sujetos y las instituciones o entre las instituciones, generando una configuración de lo que hay de violentos en las relaciones que se establecen. Hoy sin duda asistimos a un trance, desde los medios que se emplean, sobre las “nuevas formas” o las maneras como se ha comenzado a ejercer la violencia. Y esto tiene que ver con la implementación de las TIC’s, la globalidad y su forma generalizada de comunicación, Internet, y con ello, todos los recursos y gamas de mecanismos que han posibilitado al sujeto de hoy interactuar e intercambiar información y una manera particular de comunicarse.

Esta realidad permite aventurar lo que significa la violencia en el ciberespacio. Michaud (1989, citado en Castro, 2007, p. 87) afirma que “la violencia cambia de acuerdo a las características de la época, de las nuevas culturas y hoy, está aprendiendo a utilizar las nuevas tecnologías”, es por esto, que parte de las razones que en la actualidad hayan cambiado de medio los modos de violencia, es el surgimiento de otras nuevas maneras constituidas a través de los contenidos y las interacciones que la hacen visible, ocultan, evalúan, rechazan y/o legitiman a través de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

La violencia cambia según la época, entonces se utilizan herramientas y métodos que permiten hacerla más efectiva. Hoy por hoy, los cibernautas encuentran en las distintas aplicaciones, artefactos y espacios de socialización formas “simples” para agredir a otro sujeto, convirtiéndose así en una forma exponencial de violentar al otro desde el ciberespacio.

En este sentido los ciber-agresores poseen “beneficios” frente a aquellos sujetos que ejercen la violencia de manera directa, como el caso específico del anonimato. Una aparente situación del internet termina convirtiéndose en un potente enemigo de las sanas

relaciones humanas. Existen además las víctimas y los observadores. Es interesante pensar que al contrario de lo que sucede con la violencia real, en el ciberespacio el agresor no necesariamente tiene más poder, fuerza o influencia que la propia víctima.

La continúa sofisticación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha permitido que las formas de acceso sean más sencillas, se puedan utilizar más a menudo, “lo que sin duda facilita la proliferación de imágenes sexualmente explícitas y de los abusos asociados, especialmente porque se puede ver gran cantidad de material desde un cierto anonimato y sin miedo a las represalias o críticas de los amigos o la familia” (Kane & Portin, 2008, p.9)

3. METODO ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS

3.1. Tipo de investigación

3.1.1. Enfoque

Este trabajo de investigación obedece a una investigación de corte paradigmático cualitativo dado que se pretende analizar y entender un fenómeno social que hace parte de un contexto tecnológico específicamente el ciberespacio.

3.1.2. Método

El método seleccionado es la Etnografía virtual, por cuanto es interés del grupo describir y caracterizar los contenidos e interacciones de un grupo de estudiantes de la universidad de la Salle en el ciberespacio], para explicar cuáles de ellos son considerados violentos, para definirlos como tal, por parte del grupo investigado, con el objeto de descubrir los patrones o regularidades que surgen de la complejidad.

Escoger el método etnográfico supone detenerse en el (Barrantes, 2007, p. 153) “método de investigación por el que se aprende el modo de vida de una unidad social concreta” a través de la cual (Goetz, 1988, p. 28) “se recrean para el lector las creencias compartidas, practicas, artefactos, conocimiento popular y comportamiento de un grupo de

personas” que para el caso del grupo son 20 estudiantes universitarios del programa de sistemas de información y Documentación de la Universidad la Salle.

Ahora bien, abordar la metodología solo desde el espacio físico supone una ruptura entre el método y el medio en el cual se está indagando, por cuanto es necesario buscar una metodología que tenga los componentes de la etnografía pero recreada en el contexto del ciberespacio, para esto, desde hace poco más de 20 años, cuando en internet aparecieron los investigadores, se propusieron preguntas de investigación a partir de (Domínguez, 2007, p. 45) “autores que han profundizado en el tema del ciberespacio. (...) también han estudiado [aquellos] métodos que permiten analizar y tener una visión cualitativa de esa realidad” objeto de interés por parte de los investigadores. Es por esto, que (Domínguez, 2007, p.46) afirma que:

...las diversas formas de conceptualizar la etnografía virtual están asociadas con una reflexión sobre el trasfondo cultural de internet y sobre el diálogo de las experiencias y las interacciones sociales. [Por lo anterior] es relevante afirmar que Internet es un lugar rico en interacciones sociales donde la práctica, los significados y las identidades culturales se entremezclan a través de diversas vías.

La etnografía virtual es muy útil cuando el objetivo es “no sólo estudiar los usos de Internet, sino también las prácticas sociales en línea y de qué manera estas prácticas son significativas para la gente” (Mason, 1999, en Heredia, 20005, p. 2). De esta manera trabajar en el ciberespacio cambia el sentido de ubicuidad en un lugar y tiempo determinado, por tanto, hoy una comunidad virtual (Domínguez, 2007, p. 49) “puede ser vista como una comunidad de intereses, de manera que aquello que [las] identifica (...) son precisamente determinados parámetros tomados en el sentido analítico como “características comunes””, que suponen una homogenización de la comunidad que obliga a (Hine, 2002, p. 81) examinar cómo se configuran los límites y las conexiones,

especialmente, entre lo ‘virtual’ y lo ‘real’, [arrastrando] consigo la cuestión de saber cuándo detenerse, o hasta dónde llegar”, por lo anterior para hacer (Domínguez, 2007, p. 51) “etnografía virtual [se debe] tratar el espacio virtual como contexto de análisis y las comunidades como congregaciones humanas. La etnografía virtual debe tratar al ciberespacio como una realidad etnográfica”. [Desde la cual se] pueden construir significados, generar identidades y establecer agrupaciones más o menos estables y con intereses compartidos que den cuenta del objetivo central que persigue la investigación.

3.1.3. Fases de la investigación

Dentro del proceso de investigación el grupo estableció las fases a seguir tomando como referencia a Rusque, quien plantea 4 para la investigación etnográfica. Ahora bien, por tratarse del entorno virtual también es posible mantener dichas fases según lo establece Mosquera (2008, p.542) al afirmar que “estas fases básicas del proceso etnográfico se mantienen para todos los tipos de Etnografía, en la Etnografía mediada o digital, en la cual se enmarca la Etnografía virtual, los dispositivos son elementos mediadores que transforman las prácticas, entidades y sujetos y tienen efectos en la práctica etnográfica”. Por tanto a continuación se desglosan dichos procedimientos:

En la primera fase el grupo de investigación determinó como campo de estudio el ciberespacio, específicamente la internet, demarcada en el contexto de la escuela a partir de los elementos que consideran ciberviolentos los estudiantes. Para esto se tomó como referentes los teóricos que han venido construyendo conocimiento en el campo de la información y entre los que se destacan: Norbet Wiener, Armant Mattelart, Mc Luhan, Daniel Bell, Alvin Tofler, Manuel Castell, David Silver, Pierre Lévy.

Para la segunda fase se selecciono la población ubicada en la Universidad de la Salle del programa de pregrado de Ciencias de la Información, donde se realizó el único contacto físico para establecer el interés e involucrar la muestra determinada en las

estrategias de recolección de información que fueron establecidas a partir de la creación de un sitio Web y un aula virtual dentro de éste, para almacenar la información obtenida a partir de: ciberencuesta, ciberentrevista y ciberobservación participante.

Durante la tercera fase se llevó a cabo el trabajo de campo, que consistió en aplicar una encuesta a través del módulo cuestionario de Moodle, seguida de la ciberentrevista hecha a través de la herramienta Skype y posteriormente la ubicación de algunos contenidos ciberviolentos determinados por los mismos cibernautas (en la encuesta), que tenía como fin dar respuesta a una serie de interrogantes planteados a través de un foro creado como mecanismo para sistematizar las sensaciones manifiestas como resultado de la ciberobservación participante.

Finalmente, como una última etapa, de las 4 fases, se realizó el análisis de la información a partir de una matriz creada en Google Docs, mediante un formulario que permitió alimentar de forma estructurada la información recolectada a través de los audios en MP3 producto de la ciberentrevista y las intervenciones efectuadas tanto en la ciberencuesta como en el foro, con el fin de posteriormente hacer la triangulación en una unidad hermenéutica determinada en el software AtlasTi 5.0 con el propósito de establecer el esquema relacional y los modelos analíticos.

3.2. Población y muestra

La población objeto de estudio la constituyen los estudiantes universitarios del programa de pregrado de sistemas de información y Documentación, de la Universidad la Salle de los diferentes semestres, con edades promedio entre 22 y 28 años. Dicha población fue escogida por cuanto en su proceso de formación profesional son estructurados hacia la construcción de criterios y razones para hacer una adecuada búsqueda, recuperación, tratamiento, análisis y difusión responsable de la información a la

comunidad de usuarios que atiende, con el propósito de disminuir y prevenir los actos de violencia en los que pueden ser víctimas o victimarios aquellos que en su unidad de información hagan uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación para acceder a la internet .

Se tuvo un encuentro presencial con los estudiantes en sus respectivos espacios académicos, donde se socializó los intereses del grupo de investigación y la importancia de su participación, por cuanto el papel que juegan en el manejo y administración de la información es relevante para la sociedad.

La muestra seleccionada estuvo conformada por 20 estudiantes de los cuales 12 son mujeres y 8 hombres, quienes participaron en los tres instrumentos de recolección de información propuestos por los investigadores.

De esta manera, mediante la Ficha de registro (FR1) se realizó la inscripción de los estudiantes interesados en el tema, en total se vincularon 89 personas, solo 43 respondieron la ciberencuesta, y posteriormente solo 20 dieron acceso a la correspondiente ciberentrevista, por lo tanto; estos últimos fueron quienes participaron en la ciberobservación. Para el grupo de investigación era necesario contar con la participación de los cibernautas en las tres herramientas de recolección de información, por lo tanto se tuvieron en cuenta a la hora de hacer el análisis únicamente los veinte internautas que realizaron el proceso completo.

3.3. Técnicas e instrumentos etnográficos utilizados para la recolección de la información

Desarrollar una investigación con y en el ciberespacio obliga a pensar y poner en práctica nuevos diseños y técnicas como lo afirma Miguel Mariño (2006, en Álvarez, 2009,

p. 23) cuando a propósito dice "modernizar tanto los diseños metodológicos como las propias técnicas de investigación, para hacer frente a un contexto que proporciona señales de haber alterado algunas de las premisas sobre las cuáles se sostiene la investigación dominante en el campo de las ciencias sociales". Es entonces coherente pensar en desarrollar técnicas para y desde el ciberespacio.

Por esto para el desarrollo de los pasos metodológicos fue necesario destacar que la no presencia continuada del investigador en el campo de estudio para la etnografía virtual, conlleva al "replanteamiento de la metodología de la entrevista, el papel de las notas de campo o la representación de los datos" (Domínguez, 2007, p. 51).

Por tanto los instrumentos fueron diseñados y desarrollados desde el sitio web buscando la interacción del objeto de estudio y los investigadores a través de internet, con el propósito de analizarlas, interpretarlas y dar cuenta de los hallazgos encontrados entre el objeto de estudio y la ciberviolencia. Mediante ellos se registró la información dado que se "constituyen [en] una herramienta clave para avanzar en el conocimiento de la trama socio-cultural, pero muy especialmente para profundizar en la comprensión de los significados y puntos de vista del [objeto de estudio]" (Vasilachis, 2006, p.26). Es así como, dentro de los pasos metodológicos que el grupo desarrolló, estuvo la creación de un sitio web ubicado en la dirección url: <http://www.ciberviolencia.com> que alojó la aplicación Moodle a través de la cual se desarrolló y se aplicó las herramientas ciberencuesta (Cenc) y el foro como medio para recoger las apreciaciones de la ciberobservación participante (Cob), acompañada de una ciberentrevista semiestructurada (Cent), a través del software Skype asistido de la aplicación Skype Call recorder como herramienta de grabación.

La ciberencuesta (Cenc) fue desarrollada y aplicada desde el módulo cuestionario de Moodle, con el propósito de hacer una primera aproximación a los cibernautas, de tal manera que permitió clasificarlos de acuerdo al rango de tiempo en el cual permanecían en su mayoría conectados. De esta indagación se obtuvo que en el rango de 3 a 5 horas permanecía un 52% mientras el 29% adicional estaba conectado con más de 6 horas diarias,

permitiendo corroborar que la población seleccionada era la indicada para desarrollar la investigación dado que su alta permanencia facilitaría la obtención de la información a partir de los otros instrumentos que eran aplicados en la internet.

Así mismo, se preguntó acerca del tipo de información que se buscaba, subía y descargaba cuando estaba conectado a la red, esta indagación permitió reconocer que sus tendencias estaban orientadas hacia un interés en su mayoría académico seguido del personal y el laboral, de tal manera, que su participación en el ciberespacio no estaba focalizada y reducida solamente a unos pocos aplicativos si no por el contrario su navegación estaba dada en un espectro mayor desde el cual se podría abordar la siguiente pregunta frente a si conocían sitios que contenían violencia.

Las respuestas obtenidas permitieron reconocer que de la población seleccionada el 24% no había tenido contacto con este tipo sitios violentos mientras el restante 76% si había tenido contacto por medio de la visita directa o por invitación de algún amigo, o colega, entre los sitios mencionados se encontraba Facebook como el más destacado de las redes sociales, rotten, fulltono, youtube, páginas con contenido sexual, foros como por ejemplo los del tiempo y el espectador entre otros. Esta información recolectada fue un insumo importante, dado que la intención era siempre que los cibernautas indagados suministrarán absolutamente toda la información, lo cual permitió posteriormente seleccionar algunos contenidos de esos sitios mencionados para desarrollar la ciberobservación participante y con esto indagar sus sensaciones y reacciones frente al material expuesto en su mayoría con un alto contenido violento y entre los que se encontraba, la decapitación de un sujeto en el Facebook, un video musical que incitaba a la practica de la violencia racista y finalmente un capitulo de la serie happy tree friends donde los personajes de los dibujos animados en una excursión sufrían accidentes.

Con el propósito de aplicar el siguiente instrumento manteniendo la intención inicial de desarrollar toda la investigación en el ciberespacio y utilizando sólo el tiempo que los cibernautas tenían disponible; se recurrió a la entrevista dada su utlidad en las

investigaciones de corte cualitativo buscando “encontrar lo que es importante y significativo para los informantes y descubrir acontecimientos y dimensiones subjetivas de las personas tales como creencias, pensamientos, valores etc.” (Begoña,[s.f.], p. 5), característica relevante para el objetivo de la investigación, así mismo para autores como el sociólogo español Alonso, desde una postura de realismo materialista y contextualismo, “la entrevista de investigación es una conversación entre dos personas, un entrevistador y un informante, dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de favorecer la producción de un discurso conversacional, continuo y con una cierta línea argumental –no fragmentado, segmentado, precodificado y cerrado por un cuestionario previo- del entrevistado sobre un tema definido en el marco de una investigación” (Blasco & Otero, 2008, p. 2).

Por tanto, para poder aplicar este instrumento se creó una cuenta en skype para uso exclusivo de la investigación, con el fin de emplear la ciberentrevista semiestructurada (Cent) a través de una llamada previamente concertada y grabada a través del Skype Call recorder y posteriormente exportada al formato mp3. Este instrumento contenía 19 preguntas, a través de las cuales se pretendió identificar los beneficios de internet, los contenidos violentos y sus características, el concepto de ciberviolencia, la intencionalidad de los contenidos, las interacciones, y las experiencias relacionadas con lo ciberviolento.

De la aplicación de esta estrategia, es relevante mencionar, aspectos positivos tales como el beneficio de no condicionar el tiempo de los sujetos para la aplicación del instrumento, evitar el desplazamiento físico del entrevistado y el entrevistador, poder grabar las entrevistas para su posterior análisis, el interés y participación de los sujetos con las preguntas planteadas, la riqueza en el contenido de las respuestas, el diálogo que se mantuvo fue cordial entre cada uno de los actores que participaron en la aplicación del instrumento, la entrevista permitió en algunos casos poder ahondar en los aportes que ofrecían los cibernautas. Igualmente, y en forma contraria, también es necesario destacar aquellos aspectos que evidenciaron dificultad o retraso en la aplicación del instrumento y entre los que se destacan: las interferencias, las caídas de la red de Internet, la velocidad de

conexión, el manejo de la herramienta por parte de los cibernautas, la distorsión de la voz del entrevistador, las interrupciones y los horarios.

En cuanto a la técnica de la observación participante la metodología cualitativa la favorece como una de las más importantes para recolectar la información, esta implica la interacción entre los investigadores y los distintos grupos sociales. Con el objetivo principal de "recoger datos de modo sistemático directamente de los contextos y situaciones específicas por las que pasa el grupo" (Buendía, 1998, p.65) también el autor sustenta la importancia del acceso por parte del investigador a todas las actividades del grupo ya que de esta manera se podría comprender mejor las actuaciones, sus experiencia y procesos mentales. Requisitos naturalmente importantes para el objeto de investigación de este proyecto.

Esta técnica es viable para la investigación ya que "sirve para obtener de los individuos sus definiciones de la realidad y los constructos con los que organizan su mundo" (Goetz, 1988, p. 126), condición importante para poder conocer su criterio en cuanto a los hechos que consideran violentos en el ciberespacio. Por tanto, una vez finalizadas las ciberentrevistas, se retornó a la aplicación Moodle, desde donde se abrió un foro que configuró la ciberobservación participante (Cob), a partir de unos contenidos violentos que los cibernautas habían reportado como tal en la encuesta inicial; tales contenidos fueron visitados por los investigadores, elegidos luego de haber realizado una lectura holística, descargados y llevados al foro, por medio de cinco preguntas se buscó conocer el impacto que generaron, la intención de los autores, los elementos más relevantes, su intención de volverlo a ver y la posibilidad de recomendar dichos contenidos a otras personas. Mediante los comentarios que cada cibernauta dejó fue posible comprender la reacción que generó lo observado en cada uno de los participantes, permitiendo a su vez abrir un espacio de interacción entre ellos con el propósito de que pudiesen validar, refutar o condenar tanto los comentarios como los contenidos ciberviolentos.

De este instrumento se obtuvieron sensaciones diversas de repudio, recriminación, malestar físico y psicológico frente a los contenidos vistos; coincidiendo con lo encontrado en otros instrumentos en reconocer que eran elementos ciberviolentos. Resaltando que los foros y espacios de participación como los muros son altamente utilizados en el ciberespacio para poder expresar opiniones o posturas frente a distintos temas.

3.4. Modo de análisis

Para el análisis de la información recolectada se realizó desde la propuesta “análisis de contenido”, se tuvieron en cuenta dos autores que trabajan esta técnica, por un lado Bardín Laurence (2002) y Ruíz Alexander (2004). El primero nos ofrece en su texto la posibilidad de entender lo que significa el análisis de contenido, mientras que el segundo ofrece la manera de llevar a cabo este análisis.

Bardín cita a Berelson quien define el Análisis de Contenido (AC) como “una técnica de investigación para la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de las comunicaciones, que tiene por objeto interpretarlas” (Bardín, 2002, p. 27), más adelante el mismo Bardín propone su propia definición cuando dice que es “un conjunto de técnicas de análisis de comunicación tendente a obtener indicadores (cuantitativos o no) por procedimientos sistemáticos y objetivos de descripción del contenido de los mensajes, permitiendo la inferencia de conocimientos relativos a las condiciones de producción/recepción (variables inferidas) de estos mensajes” (Bardín, 2002, p.32).

Para el presente trabajo de investigación esta técnica de análisis permite organizar de forma objetiva y sistemática la información recolectada a partir de las herramientas utilizadas: ciberencuesta, ciberentrevista y ciberobservación participante de los cibernautas colaboradores de la investigación.

El AC tiene como objetivo la palabra en el “aspecto individual y actual del lenguaje... [Esto permite trabajar sobre] la práctica de la lengua realizada por los emisores identificables” (Bardín, 2002, p.33); los testimonios recolectados de los cibernautas se convierten en el material que se quiere interpretar para ir más allá de lo que sus palabras nos dice e identificar lo que ellos consideran como violento en el ciberespacio en sus contenidos e interacciones.

Al mismo tiempo el AC nos da la posibilidad entender los “significantes para captar los significados, como el desciframiento normal, para alcanzar otros significados de naturaleza psicológica, sociológica, política, histórica, etc.” (Bardín, 2002, p.31), se quiere hacer un análisis consciente de la carga de significados que tienen las palabras de los testimonios de los cibernautas y de esta manera lograr dar una respuesta a la pregunta de investigación y al mismo tiempo alcanzar los objetivos propuestos.

Para ello se asumen los tres niveles de análisis del lenguaje propuestos por A. Ruíz. El primero, es el *nivel de superficie* desde donde se hace una descripción de la información y que para el caso de esta investigación la constituyen las transcripciones de cada uno de los audios recolectados desde el *skype call recorder* y las respuestas de los instrumentos aplicados en moodle (ciberencuesta y ciberobservación participante), en este nivel, al hacer la transcripción de la información recolectada se hace una primera lectura de lo allí depositado, de tal manera que se inicia una estructura previa de lo que se va a encontrar posiblemente en la etapa de análisis.

El segundo nivel es el *analítico*, el cual inicia con la organización de la información, para el caso de este estudio se subrayaron fragmentos de cada ciberentrevista, ciberencuesta y ciberobservación participante a partir de una identificación previamente establecida por colores para cada categoría y en el caso de la sub categoría además de subrayarse se dio un color de fuente distinta (ver grafico y tabla No.1).

Categoría	Sub categoría	Codificación
<u>Contenidos</u>	C	<u>Textuales</u> Ct
		<u>Imágenes</u> Ci.
		<u>Videos</u> Cv.
<u>Interacciones</u>	I	<u>Sincrónico:</u> Is.
		<u>Asincrónicos:</u> Ias.
<u>Formas de violencia</u>	FV	<u>Física</u> FVf
		<u>Verbal</u> FVv
		<u>Estructural</u> Fve
		<u>Cultural:</u> FVc

Tabla No. 1: Categorías, subcategorías y codificación

Usted me hablaba un poco de la pornografía, es decir que para usted la pornografía sería violenta?.

Pues, la pornografía en sí en la internet, es una opción más, es decir, hay de todo yo pues la verdad sinceramente no conozco mucho en ese mundo, porque ahí no me he metido, pero estoy seguro que hay cosas muy peligrosas ahí, para jóvenes, para cualquier persona, y para mal gastar el tiempo y dinero, la pornografía en internet es tan peligrosa como el mundo real, y el mundo desaforado del sexo, y eso.

Que otro elemento cree que sería violento en internet, para usted?.

Para mí, a mi me parece que hay cosas que pueden violentarte, pero si vos las buscas, es decir, por ejemplo, a mi no me gustan ver videos lo que llaman en el mundillo de la internet, snuff, que son esos videos en los que alguien mata alguien en vivo y en directo, personalmente me parecen atroces y me parece una aberración, me parece un voyerismo, más que voyerismo la palabra correcta es un masoquismo, ver esas escenas, entonces, las hay y el que quiera encontrarlas, las encuentra, y el que quiera estar enviando de esos videos lo hace, y pues eso va en detrimento de la persona.

Grafico 1: Ciberentrevista subrayada

Posteriormente se alimentó la matriz con los fragmentos subrayados con el fin de agrupar los elementos por categorías y sub categorías establecidas. La matriz fue creada desde la herramienta googledocs la cual se halla en la siguiente dirección <http://spreadsheets.google.com/viewform?hl=es&formkey=dDFySW5vWHdpNTN4T0l0WVpWNU4zNFE6MQ>. Los elementos que constituyen este formulario titulado “Matriz de análisis de la investigación en ciberviolencia” son: Nombre de los investigadores, Herramienta de recolección utilizada, participantes, pregunta, fragmento de análisis, categorías, análisis de los investigadores, referente teórico y posible conclusión.

Matriz de Análisis de la Investigación en Ciberviolencia

Estimados coinvestigadores en esta formulario condensaremos la información obtenida a partir de la ciberencuesta, ciberentrevista y la observación participante, de tal manera que una vez finalizado nuestro análisis podamos tener el documento resultado para el próximo 2 de Septiembre.

* Required

Investigador *

- Claudia Betancur
- Edgar Camargo
- William Pedraza

Herramienta de Recolección utilizada *
aquí debemos Colocar una de las tres opciones a partir de las que estamos analizando

- Ciberencuesta
- Ciberentrevista
- Ciberobservación Participante

Fragmento de análisis *
aquí anotamos lo que han dicho o escrito los cibernautas

Grafico 2: Matriz de recolección de información

Este formulario genera una matriz con todos los datos obtenidos que serán el insumo para establecer las relaciones, esto permite “buscar una conexiones internas entre los conjuntos de datos agrupados en categorías diferentes” (Torres, 1996, p.183). Ya

organizada la información en una matriz de análisis, se utiliza Excel para ir haciendo las relaciones de afinidad y diferenciación entre las unidades de análisis y el marco teórico.

CIBERVIOLENCIA: FORMAS DE VIOLENCIA IDENTIFICADAS EN EL CIBERESPACIO POR ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE LA SALLE

CONTENIDOS								
VIDEOS								
H	P		Fragmento de análisis		Análisis	Referente Teórico	Convergencias	Divergencias
Cent	I17	Cv	Generalmente estos videos violentos llegan entre personas conocidas.	1 2 3	Los contenidos violentos no necesariamente son enviados o sugeridos por personas consideradas "violentas" o "malas", generalmente las cadenas de correo son enviadas por cibernautas plenamente identificados que hacen parte de la lista propia de contactos.	Acceso Estar en la red supone una forma de comportamiento regida por una serie de "normas para una correcta aceptación en la red" (Manz, 2005) denominada net-etiqueta.	Los videos que contienen elementos violentos son enviados generalmente por contactos plenamente conocidos y	Los contenidos violentos podrían ser enviados por personas con intenciones negativas.
Cent	I13	Cv	Todo el material que atenta contra los niños, por ejemplo videos porno de pequeños.	4 5 6 7	Los contenidos de la internet que atentan contra la dignidad y los derechos fundamentales de los niños, sería entonces considerados violentos. El hecho de realizar o planificar la elaboración de material pornográfico con menores sería considerado un hecho de violencia real y físico, sin olvidar que es igual o mucho más grave para el menor, su familia y para los posibles espectadores accidentales.	pornografía Infantil: "cualquier representación, por cualquier medio, de un niño participando en actividades sexuales explícitas, sean reales o simuladas, o cualquier representación de las partes sexuales de un niño, cuya característica dominante sea la representación con fines sexuales" citado por ECPAT International	Es considerado ciberviolento la producción y la exposición de material que contenga actividades sexuales con menores.	No se especifica ni desde lo teórico ni desde lo empírico si la observación de tal material es también ciberviolento.

Gráfico 3: Matriz de análisis

En cuanto a la organización del análisis de contenido, Ruíz plantea dos estrategias una de *delimitación* que permiten ampliar o restringir los elementos presentes en la información; una forma es la **extensiva** que reduce al máximo los elementos analizados cuando las referencias son muy amplias, para este caso se desarrollo mediante la identificación de las categorías, siendo definitivas las observadas en la tabla No. 1. La segunda estrategia es la de *determinación* que determina el modo como se establece el sentido de un testimonio, con base en la comparación con otros testimonios; para este trabajo se dio el modo **intertextual** mediante el uso del método **agregativo**, donde los testimonios ofrecidos se unifican en una sola categoría, los testimonios entran a señalar aspectos comunes aunque sean entregados por distintas personas y para finalizar esta etapa los investigadores hacen una primera aproximación mediante deducciones planteadas en las mismas matrices según las categorías y sub categorías. (Quintero, & Ruiz, 2004, p. 110)

El último nivel es el *interpretativo*, aquí se le da una comprensión y sentido a la nueva información obtenida para elaborar un “meta-texto” a partir de un “lenguaje narrativo articulado interpretativamente y de esta manera pasar de una definición de categorías a la elaboración de textos” (Quintero & Ruiz, 2004, p.29). El escrito fue elaborado a partir de las aproximaciones que desarrollaron los investigadores, relacionando el marco teórico, el problema de investigación, los objetivos y la información obtenida.

3.5. Interpretación de resultados

Luego de haber realizado el análisis de la información se procede a la interpretación, ésta se hace teniendo en cuenta el marco conceptual de donde se determinan las categorías deductivas, el otro aspecto son las voces de los cibernautas y el último los objetivos de la investigación

3.5.1. Ciberviolencia

Para la interpretación de la ciberviolencia se tuvo en cuenta el planteamiento de Johan Galtung, citado por Espinar (2003), el cual propone tres tipos de violencia para el mundo físico: la violencia directa, la violencia cultural y la violencia estructural, las cuales se pudieron evidenciar en el ciberespacio.

3.5.1.1. Violencia directa

3.5.1.1.1. Relación: violencia de la vida real y la realidad virtual.

La violencia producida en el ciberespacio no está desvinculada de la violencia de la vida real, esta afirmación permite evidenciar que se establece una relación simbiótica, donde la violencia de la vida real puede ser llevada a la realidad virtual: “... ya no es algo

físico sino es algo virtual” (Cent. I1. FVf. 93). La violencia de la vida real y la violencia en la realidad virtual necesariamente no pueden verse de forma separada, ambas tienen las mismas características, lo que cambia es el medio, pero cuando una se origina en el medio real puede verse reflejada en el virtual o viceversa: “el acoso a ciertas personas, lo digo pues en los colegios, que antes el acoso se veía físico ahora es virtual... ahora lo acosan buscándolo por el Messenger o por el Facebook o por twiter y empiezan a fastidiarlo y hacer comentarios, creo que eso es, esa clase de comentarios más que un golpe trauman más a la persona” (Cent. I19. FVf. 20 - 28), el ciberespacio se ha convertido en un medio para llevar a cabo el acoso por parte de un cibernauta sobre otro, esta práctica de violencia y agresión (matoneo) que se genera por un agresor sobre su víctima, ha tomado dimensiones dramáticas por la forma como un compañero de clase es bombardeado por un grupos de sus compañeros en las redes sociales (Facebook, foros, Twitter, muros) llevando a su víctima a vivir una doble tragedia en su vida real y en la realidad virtual.

Dejar una información en las redes sociales puede producen una reacción que ocasiona en la vida real una clase de violencia directa: un comentario, una foto, un video que deje un cibernauta, esto pueda ser observado o leídos por otros cibernautas, al conocerse, esto le puede ocasionar un problema para quien deja este contenido, esto ocasionan ser golpeado o agredido: “Ese tipo de cosas creo que se vuelven, de pronto... tendrían a hacerse reales, primero porque es un grupo pequeño de personas y que están al alcance el uno del otro, se ven todos los días... ese tipo de cosas si se puede generar, de pronto que el muchacho del colegio publique una foto o haga un comentario que no le gustó a un número de personas en el colegio y... llegando o saliendo de clases al otro día lo golpeen por haber publicado esa foto o ese comentario” (Cent. I15. FVf. 94 - 115). En el caso en que el contenido quede en el ciberespacio y la persona quien lo deja es anónima, posiblemente en la realidad no le suceda nada, pero en el medio virtual le responden los comentarios por medio de insultos o de una forma soez, generan una forma de violencia verbal en el ciberespacio

Cuando se utilizan los medios tecnológicos, con toda la gama de herramientas, para llevar a cabo un acto violento, el estudio nos ha permitido reconocer varios matices de la manera como se da esta actividad. “... se utilizan las herramientas del internet para contactar mujeres o niños o jóvenes y hacerles luego daño físico como robarlos o violarlos (Cent. I13. FVf. 7 – 10), el peligro real que representa la ciberviolencia es altamente factible; ya que las herramientas de la internet han sido tomadas como mecanismos para atrapar o poner una red a las víctimas, los delincuentes no necesitan ahora seguir físicamente una persona, basta con encontrarla en alguna de las redes sociales, para saber lo necesario, conocer sus gustos, sitios frecuentes y cualquier cantidad de datos exponencialmente peligrosos para su propia privacidad, pero altamente valiosos para el delincuente.

Entonces es importante reconocer que la ciberviolencia es muy real y que no solo ocurre con hechos exclusivamente del internet, actos como una violación o un asesinato se dan por fuera de ésta pero se han registrado para ser subidos a la realidad virtual: “hay cosas violentas en verdad, cosas contra el ser humano, violaciones, peleas callejeras que ahora están tan de moda que filman con el celular, subirlas y ponerlas ahí solamente porque es una pelea y ya” (Cent. I10. FVf. 37 – 41); “hay videos donde el cantante se agrede a sí mismo, eso también es violencia, o agrede a otra persona” (Cent. I17. FVf. 68 – 70). En ocasiones se puede ver en vivo y en directo, videos snuff: “son esos videos en los que alguien mata... en vivo y en directo” (Cent. I10. FVf. 31 – 32). Algunos de los contenidos considerados ciberviolentos por los participantes, son los videos llamados snuff, los cuales contienen imágenes de asesinatos en vivo. Dichos contenidos están alojados en páginas sin restricción, a las cuales puede acceder todo tipo de público, existen 8.040.000 posibles lugares en Google que hacen referencia a lo que se puede considerar como snuff.

Una modalidad frecuente en las redes sociales tiene que ver con utilizar una identidad falsa para contactar a las personas, es una manera como en internet se encubre la identidad y las personas la utilizan para esconderse y mantener su anonimato, creando perfiles falsos en las redes sociales y de esta manera realizar sus fechorías, se ganan su

confianza, procedes a contactarlas en el mundo real y luego atentar contra ellas, hasta llegar a quitarles la vida: “creo que también existen amigos en la red, que son falsos que engañan a mujeres y menores de edad para llevárselas y a veces prostituir las o violarlas, esas relaciones son violentas” (Cent. I18. FVf. 71 – 75). Las redes sociales como espacios de socialización han sido utilizados no solo para encontrar seres queridos o hacer nuevas amistades; también es un lugar muy propicio para cometer actos violentos o delictivos, dada la libertad de identidad que se maneja allí y como consecuencia llegar a causarle a las víctimas hasta la muerte, sin olvidar casos de trata de blancas, prostitución, secuestro etc.: “en Facebook pues como es la red más utilizada pues se ha visto también como los temas de abuso sexual porque pues igual hay personas que siempre se encargan de enviar, enviar invitaciones y siempre buscan es que sean mujeres ¿no? Para poder hacer el contacto, haciéndose pasar por perfiles falsos y pues la verdad lo que están buscando es una acción fraudulenta con las mujeres” (Cent. I11. FVf. 11 – 19).

No solamente existe una violencia hacia las personas, sino también sobre los animales, el caso de videos que muestran las corridas de toros, consideradas por algunos como una forma de violencia animal que termina con la muerte del mismo y otros la consideran como un deporte. Los contenidos muestran en vivo como son sacrificados estos animales (toros, focas, ballenas, delfines...) generando unos sentimientos de repudio por ver como sufren y la manera como son sacrificados los animales: “el caso de la muerte de los animales en vivo por las manos del hombre. Eso sí me parece espantoso, a eso si le he tenido acceso por que por ahí circulan en internet casos de gente que por una cuestión de sadismo gozan con hacerle mal a una animal...”(Cent. I21. FVf. 76 – 82). Se envían correos en cadena donde se denuncia este tipo de prácticas, donde quiten este tipo de contenidos: “me he encontrado con campañas vía mail, para que saquen un video subido con este tema, es solo que no los pude terminar de ver por o espantoso del contenido”...” (Cent. I21. FVf. 82 – 85), no solo la violencia física hacia los sujetos es considerada como elemento ciberviolento, igualmente la que se ejerce hacia los animales por distintas razones, es repudiada. La difusión de tales contenidos se podría ver desde dos puntos de vista: de aquellos que solo suben el contenido como elemento nocivo y aquellos que buscan

denunciar no solo la presencia de tal elemento, sino la misma violencia que se ejerce en contra de una especie animal.

3.5.1.2. Violencia verbal.

Una de las maneras de ejercer violencia en el ciberespacio tiene que ver con la violencia verbal, “En el caso de que me agredan verbalmente puede haber violencia (Cent. II. FVv. 1.2), esta forma se da mediante dos maneras de verbalización, una tiene que ver con la palabra escrita, es la manera de la oralidad que se da entre los cibernautas. Puede ser el mismo cibernauta que la genere: “si yo me pongo a hacer comentarios irrespetuosos o a dañar la imagen de otra persona, eso sería violento” (Cent. I8. FVv. 6 - 8), o puede ser que sea víctima de esta forma de violencia verbal: “... él es el objeto de burla, publican comentarios y todo eso para burlarse de él en Facebook” (Cent. I9. FVv. 14 – 16). Las redes sociales son las propicias para llevar a cabo esta forma de violencia, mediante los chat o correos electrónicos. El matoneo que se da en la vida real, se ha llevado a las redes sociales para constituir el ciberbullying, atenta contra la integridad de la víctima, en donde al crear un espacio en Facebook, no solamente es una persona la encargada de llevar a cabo el acoso sino que pueden converger varias, en ella pueden colocar fotos, comentarios, videos que se elaboran para burlarse de su víctima

La otra forma es la que se da directamente, mediante las cámaras web o el skype. La palabra escrita o pronunciada puede tener el mismo efecto cuando atenta contra la integridad de una persona, por ello en el ciberespacio esta forma de violencia también es utilizada para causar daño a otra persona.

Uno de los peligros cuando se establece una relación en las redes sociales, es cuando el interlocutor no es una persona conocida y al mismo tiempo utiliza una identidad falsa: “...cuando cualquier persona suplantando el nombre de otra, puede entrar a un Chat y hablar con un desconocido... porque puede llegar a dañar psicológicamente o...

esencialmente al muchacho si es menor de edad... son los más vulnerables...” (Cent. I16. FVv. 25 – 31). Para ellos los chats libres son los más utilizados, ya que no hay ninguna restricción en su utilización y donde puede ingresar cualquier persona. Este tipo de interacciones establece unos riesgos, por el sinnúmero de sujetos que se encuentran en el ciberespacio: “Hackers, bloggers, geeks, freaks, internautas, nerds, chatters, spammers, spywarers; mezcladas con las criaturas conocidas del mundo real: pedófilos, pederastas, voyeristas, ladrones, estafadores, falsificadores, piratas, acosadores, violadores... El hecho de estar conectado implica la interacción con alguna o muchas de las criaturas de la red; por ejemplo, un cracker podría estar intentando vulnerar nuestro sistema de seguridad, si es que acaso lo tenemos. Un pederasta podría estar intentando tener contacto virtual con nuestros hijos; un spammer nos estará enviando información no deseada o, al menos no solicitada. Un spywarer estará colocando un troyano en nuestro equipo mientras visitamos incautamente su página” (Rivero, 2008, 34) a modo de ejemplo.

3.5.1.3. Violencia cultural

Como lo establece Galtung hay “violencia cultural cuando hay un ataque contra los rasgos culturales y la identidad colectiva de una comunidad: religión, lengua, sexo” (Citado por: Espinar, 2003), en el trabajo adelantado se puede evidenciar que existe en el ciberespacio este tipo de violencia, porque los cibernautas que hacen parte de esta investigación manifiestan las maneras como grupos utilizan las redes sociales para difundir sus ataques contra otros grupos: “con un primo... entró a una página, es que él pertenece a los skin head, el abrió una página... ahí es como la ideología de ellos publican cosas como para... se dejan cosas, o sea ellos son como racistas...” (Cent I9 Fvc 21- 27), socialmente existen grupos con ideología y formas de pensamiento radicales, llevan a cabo sus especulaciones contra otros grupos utilizando las redes sociales, en el caso de los skinhead, son racistas y en sus páginas hacen comentarios, que se pueden considerar violentos, que atentas contra grupos sociales. Este tipo de violencia es llevada a cabo por sus líderes que

buscan involucrar a los demás integrantes de los skin. Este tipo de grupos han encontrado en las redes sociales un arma fundamental para difundir su pensamiento e ideología.

La forma como se puede concretar un tipo de violencia cultural en el ciberespacio es cuando la convocatoria es grande, cierto número de persona para que se vuelva real y tangible, la forma de violencia está relacionado con la magnitud de la convocatoria, pero sin embargo, así sea un solo sujeto que sea afectado se considera violento: “depende del número de personas que le afecte ese tipo de información, si yo emo, si yo soy punk, o tengo estas tendencias y yo publico esa información en la red y de pronto muchas personas comienzan a criticar mí tendencia, de pronto yo me veo afectada” (Cent I15 Fvc 9 - 15).

En algunos portales de internet se encuentran con frecuencia videos que permiten evidenciar maltrato físico sobre sujetos que pertenecen a grupos sociales específicos, es evidente que además de ejercer violencia física, ésta es grabada para luego subirla al internet; también se ejerce violencia cultural ya que se ataca directamente a la víctima por pertenecer, en este caso a los emos.

Este tipo de acciones desde la red, quieren de alguna manera, mostrar la capacidad de agresión a la cual están expuestos los sujetos que hagan parte de los mencionados grupos sociales: “...un video que subieron sobre el maltrato que estaban haciendo sobre un emo, entonces, resulta que estaba un emo sentado en un parque y llegaron los skinger y pues lo cogieron y lo golpearon, lo golpearon tanto que casi lo matan ¡si!” (Cent I11 Fvc 1 - 7).

Las redes sociales permiten la creación de grupos según los intereses de los cibernautas, condición aprovechada para crear igualmente agrupaciones que atentan contra las demás personas o grupos, haciendo actos de repudio por cualquier condición social, económica, sexual, religiosa:

...un amigo mío, coloco una foto besándose con el novio, y, no tomó las precauciones debidas de seguridad, y, se las robaron, y las colocaron en un grupo que se llamaba critica sin piedad, donde colocaban fotos, pues la

verdad, desastrosas, y decían de todo, en el caso de mi amigo, le decían gay asqueroso, todos los comentarios, así de homofobia que pueden existir en el planeta, todos se los decían ahí... (Cent I2 Fvc 36 - 46).

Las distintas herramientas del internet permiten colocar opiniones o posturas frente a un tema o un acontecimiento y como desarrollo de esto mismo es posible encontrar sujetos que tengan algún tipo de fobia, desprecio o irrespeto por otros que sean diferentes. Entonces se utilizan los medios del internet para dar a conocer estas opiniones y buscar que otros se unan a estas formas de violentas: "...la homofobia es sumamente violenta..." (Cent I2 Fvc 54 - 55). La agresión cultural, contra las manifestaciones de los ideales o creencias de los sujetos ha sido evidente en la sociedad; ahora bien, en estos tiempos ha sido más explícita debido a los continuos cambios, la globalización y el uso de la TIC. Por lo anterior las herramientas del internet han sido tomadas como otro mecanismo para permitir este tipo de agresión que se hace exponencial y polémica, "...nos estamos agrediendo, simplemente porque piensa diferente, o porque es diferente, o porque se viste diferente.." (Cent I17 Fvc 75 - 78). Una de forma que afecta a una persona o la manera de violentarla tiene que ver con ser discriminado, para esto se elaboran contenidos que van desde los videos, imágenes, comentarios en los diversas redes sociales. Afectando directamente a la persona o personas que son víctimas de las discriminaciones, además de las discriminaciones a las cual son sometidas en su vida real, ahora también lo deben sentir en la realidad virtual.

Ahora bien, el influjo que tiene una herramienta tan poderosa como el internet entre los niños, jóvenes e incluso en personas adultas, donde se puede llevar a cabo un adoctrinamiento o persuasión como medios para vulnerar voluntades, esto permite a ciertos grupos sociales: religiosos, de género, ideológicos, culturas juveniles, fans, poder llegar hasta el mismo sujeto, utilizando estos medios y herramientas. Se establece una interacción donde el sujeto que ha sido contactado podrá hacer parte de dicho grupo y poder "someterlo" a sus requerimientos, podríamos preguntarnos si tiene consciencia y conocimiento de lo que esto significa o lo hace por simple curiosidad.

Otros grupos sociales que utilizan las redes sociales para generar violencia cultural son los hinchas de equipos de fútbol, esto lo evidencian los cibernautas encuestados: “El otro caso es de un grupo de hinchas de millonarios, entonces ellos, casi la mayoría lo hacen es por Facebook, no piensas lo mismo que los demás, entonces también se insultan” (Cent I9 Fvc 107 - 111).

Una de las formas de generar violencia es la que tiene que ver con la violencia cultural, esta tiene que ver con las justificaciones que permiten y fomentan las distintas formas de violencia y los ataques contra los rasgos culturales de orden religioso, sexual, político o ideológico. Esto atentaría contra la integridad de la identidad y constitución de dicha cultura.

Por intermedio de las redes sociales pueden circular propagandas, incitaciones, ajusticiamientos, donde se justifica y se hace un ataque directo hacia las personas por sus creencias, posturas ideológicas, creencias religiosas, hinchas de un equipo determinado, inclinaciones sexuales, por pertenece a una subcultura juvenil, que presenten hacer adeptos a dichas propuestas para que puedan hacer parte de este tipo de requerimientos que atentan contra las personas que tienen algún rasgo particular:

Podría ser, igual se ha visto en Facebook ¿no? De la última noticia que hubo que si Antanas Mockus ganaba se encargaban de matarlo, que si Antanas Mockus llegaba a ser Presidente se encargaban de matarlo... No, es un grupo que estaba en Facebook, y eso fue la semana pasada, y la CIA entró a intervenir todo el proceso de quien creó, de qué computador salió, la cuenta, pero obviamente si es algo que en un proceso político, en proceso electoral que se está viviendo, entra a trasgredir eh, la opinión y la voluntad del voto del país. (Cent I19 Fvc 154 - 167).

Se debe reconocer que al mismo tiempo que se utiliza las redes sociales para hacer denuncias públicas de orden ambiental, de algún tipo de corrupción, vulneración de los

derechos humanos, entre otros, esto permite reconocer el uso desde posturas críticas que ayudan a develar ciertas realidades y buscar un orden más justo y equitativo.

3.5.1.4. Violencia estructural

Para Galtung la violencia estructural es la “suma total de todos los choques incrustados en las estructuras sociales y mundiales” (Citado por: Espinar, 2003, 37); generando situaciones de desigualdad social, explotación, discriminación y marginación. A este respecto, se pudo encontrar este tipo de violencia, aunque en menor intensidad en relación a los otros dos tipos de violencia que se evidencia en el ciberespacio.

Si bien la violencia es producida por un sujeto que tiene un fin o intención particular que está orientada hacia un sujeto o varios sujetos, una comunidad o institución social. Los sujetos que generan algún tipo de violencia lo mueve un fin lucrativo, esto también sucede en el ciberespacio, se debe reconocer que las diferentes industrias que se lucran de la pornografía, el trata de blancas, mueven una cuantiosa cantidad de dinero. Lo mismo que sucede con la carrera armamentista, “... personas que deben lucrarse, deben tener un fin de lucro, porque yo no creo que alguien hace este tipo de páginas de gratis, debe tener un fin específico, sino es económico, puede ser social, motivar masas, gentes a hacer algo, eh..., las páginas pornográficas está demostrado que ganan muchísimo dinero” (Cent II5 Fve 1 - 7).

Otro factor que se debe tener en cuenta es el que tiene que ver con una intencionalidad relacionada con un interés social, con "mover masas" en la búsqueda de algún fin particular: protesta, atentar contra un grupo social: homosexuales, lesbianas, minoría sociales: negritudes, desplazados, reinsertados, de orden religioso.

3.5.2. Contenidos

La recolección de la información, su clasificación y posterior análisis permitió comprender, develar y analizar los contenidos e interacciones que se gestan en el ciberespacio y que son identificados como violentos por estudiantes universitarios.

Para iniciar es necesario retomar algunas características relevantes de la sociedad actual y la futura, las cuales se encuentran evidentemente organizada sobre un eje articulador y obligatorio llamado información, que hoy configura y da sentido a las organizaciones y a las personas, lo cual permitiría confirmar una de las propiedades que le atañe a la información Norbert Wiener padre de la cibernética, cuando afirma que la sociedad del futuro se encontrara organizada y girara en torno a ella.

Tal organización se da desde todos los ámbitos del ser humano y permite la producción y divulgación de conocimientos y contenidos mediante distintos artefactos tecnológicos que dan vida a interacciones de orden sincrónico y asincrónico a través de las cuales se pueden establecer relaciones interpersonales desde “un aspecto esencial del ser, ya que la mayoría de los individuos desean estar en contacto con sus iguales con la finalidad de aprender y de subsistir (.....) en un mundo de constante transformación” (Tovilla, Trujano, & Dorantes, 2010); que ha dado sentido a la internet como principal red de comunicación.

Siendo esta red la más popular y hoy en día utilizada para propósitos comunicativos como seguramente lo había previsto Toffler en su texto “*la tercera ola*” [donde advierte que ésta] introduciría una nueva sociedad, la cual descansaría en la información, el conocimiento y la creatividad” (Islas & Gutiérrez, 2003,p.74), condición totalmente distinta a la que poseía la internet en sus inicios; era una red pensada únicamente con propósito militares pero que mediante las interacciones que se desarrollaron entre los mismo científicos se transformo y continua cambiando y ratificando que “no es Internet lo que

cambia el comportamiento, sino que es el comportamiento el que cambia a Internet" (Moraes, 2005, p.217).

Ahora bien, la internet ha llevado a la sociedad actual a pertenecer como lo había visionado McLuhan a "la era electrónica de la humanidad retribalizada" (Gordon y Wilmarth, 1997, p.45) la cual se caracteriza por el uso de aplicaciones y artefactos tecnológicos para acceder al ciberespacio descrito como un "no lugar" (Cabero, 2002, p.4) es el escenario de múltiples relaciones desde espacios propios pero no delimitados por ningún tipo de demarcaciones geográficas, donde se establecen "dinámicas de socialización de diversa índole" (Moska, 2003, p. 2); en la que es posible que los sujetos desarrollen representaciones y roles de su vida cotidiana. Las dinámicas de socialización conllevan a relaciones humanas con todas sus características y consecuencias; en ellas se encuentran aquellas que tienen estrecha relación con los actos violentos.

Las formas de violencia identificadas en el ciberespacio para este estudio han sido analizadas desde los contenidos y las interacciones ya que a través de estos, se pueden establecer las relaciones entre los sujetos de la red. Donde las interacción son el escenario de la comunicación y viceversa" (Rizo, 2006) en cuanto a los contenidos "existe una gran cantidad que va desde lo trivial, lo tonto, lo extraño y lo escandaloso, hasta lo ofensivo", dichos contenidos hacen parte de la misma condición o característica de la internet, por ser un medio "descentralizado, abierto y sin censura" (Burbules & Callister, 2006).

Las formas de violencia identificadas en el ciberespacio para este estudio han sido analizadas desde los contenidos y las interacciones ya que a través de estos, se pueden establecer las relaciones entre los sujetos de la red. "Donde las interacciones son el escenario de la comunicación y viceversa" (Rizo, 2006, p.56) en cuanto a los contenidos "existe una gran cantidad que va desde lo trivial, lo tonto, lo extraño y lo escandaloso, hasta lo ofensivo", dichos contenidos hacen parte de la misma condición o característica de la internet, por ser un medio descentralizado, abierto y sin censura" (Burbules & Callister, 2006, p.23).

En relación a los contenidos que son considerados ciberviolentos por parte de los jóvenes universitarios se establecen los videos, imágenes y audios, subcategorías propuestas por los investigadores desde el inicio del estudio y ratificadas por los cibernautas participantes.

3.5.2.1. Formas de Acceso a contenidos ciberviolentos:

El acceso a los contenidos de la red, pueden variar: desde páginas especializadas, buscadores, envíos masivos entre otros. Para el caso de los videos éstos son hallados por distintos mecanismos que van desde las páginas especializadas que incluye tomas caseras, capítulos de televisión y contenidos musicales, hasta la posibilidad de tenerlos en el buzón del correo personal, con las denominadas cadenas de mensajes, “ese tipo de páginas, más que todo las pornográficas, de prostitución y de violencia, de imágenes amarillas: muertes, asesinatos; correos que le llegan a uno por cadenas de tal accidente y esas cosas” (Cent. I15. Ci.20-26). Tal situación ha sido identificada como forma de acceso a contenidos violentos en la red, sin embargo lo más sorprendente es que “Generalmente estos videos violentos llegan entre personas conocidas” (Cent. I17. Cv.1-3), es decir, que los mismos contactos, sujetos en su mayoría identificados, son quienes envían mensajes que contienen tales elementos. Acción considerada ciberviolenta, ya que se están remitiendo contenidos no solicitados y que posiblemente puedan causar daño al cibernauta destinatario.

El acceso también se refiere a la posibilidad de encontrar la información deseada de manera sencilla, esta característica es propia de la red de esta época ya que ha optimizado las funciones de búsqueda especialmente; por lo tanto también se hallan contenidos no adecuados para algunos sujetos, en especial los menores de edad “las páginas pornográficas que hechas para jóvenes, que son de muy fácil acceso (...); también lo que usted decía sobre la trata de blancas que se puede obtener muy fácil información, hay mucha corrupción y mucha prostitución en internet, se encuentra muy fácil, de fácil acceso”

(Cent. I15. Ci.1-11), por lo tanto, dejar o colgar contenidos violentos o nocivos en la red, sin restricciones especialmente para menores, es considerado ciberviolento. Se observa con frecuencia que no hay ningún tipo de impedimento “esas cosas que me parecen que deberían estar restringidas para ciertos públicos, no todo el mundo debería tener acceso a eso” (Cent. I15. Ci.15-20).

3.5.2.2. Los Contenidos Eróticos

Se han hallado en el estudio y relacionados con la ciberviolencia se evidencian en videos, que se pueden hallar en páginas especializadas para tal fin o también como parte de la publicidad de portales con objetivos completamente distintos como el caso de “fulltono.com, es un portal en el que uno puede escuchar música sin necesidad de descargarla que utiliza son pod cats, pero, los contenidos que tienen como elementos relacionados son por lo menos videos, videos que hacen referencia a contenidos eróticos” (Cent. I11. Cv.8-19), situación que fácilmente desvía la navegación cotidiana o esperada por el cibernauta y que según estudios se considera que “la exposición inadvertida a material sexualmente explícito en línea es molesta” (ECPAT, 2005, pag. 62). Aunque no se considere violento como tal dicho contenido si es claro que su aparición en forma indeseada es un hecho ciberviolento.

3.5.2.3. Pornografía Infantil

Las imágenes y otras formas de abuso y explotación sexual de menores existían antes de la llegada de la internet a la sociedad, todo el conjunto de herramientas de hardware y software han sido utilizadas para aprovechar y adaptar la producción y divulgación de materiales que muestran abuso o explotación sexual a menores de edad. Dicha actividad es definida como “cualquier representación, por cualquier medio, de un

niño participando en actividades sexuales explícitas, sean reales o simuladas, o cualquier representación de las partes sexuales de un niño, cuya característica dominante sea la representación con fines sexuales” (ECPAT, 2005, p.37) lo cual ha sido identificado como un hecho ciberviolento, “Pues mira, la porografía, yo en sí, no tengo nada en contra de la pornografía mientras no sea ni violenta en el sentido que no pongan niños menores de edad y eso ” (Cent. I10. Cv. 213-215) lo cual ratifica el hecho violento por utilizar de manera indebida a niños para realizar este tipo de acciones.

Es igualmente considerado ciberviolento el hecho de dejar los contenidos de pornografía infantil en la red para que de manera sencilla lo hallen los niños ““Todo el tema de la sexualidad, no sé si decir que es violenta, me parece que a alguna gente le debe servir que existan esos sitios y no me atrevo a decir que eso está mal, le sirve a algunos y no le sirve a otros, me parece que está mal cuando a ese tipo de información llega gente que tiene una edad determinada por la cual no puede entender lo que está viendo, como a un niño muy chico. “ (Cent. I21. Cv. 398-415) por lo tanto, la pornografía no es considerada violenta en sí cuando se da con adultos y para adultos, el hecho ciberviolento ocurre cuando es hallada por menores quienes posiblemente no tengan la edad suficiente para entender o interpretar tal material, “La exposición a la pornografía puede tener como resultado una combinación de efectos en quien la ve: dependencia, escalada, des-sensibilización e imitación”. (ECPAT, 2005, p.61).

La pornografía infantil puede ser determinada como violenta y ciberviolenta debido a que ocurre violencia física sobre el menor que se somete para producir el material y el mismo hecho de colocarlo en la red para que otros lo encuentren y lo consuman. Es posible que tales contenidos posibiliten otra forma de ciberviolencia denominada exposición a contenido no deseado, que sucede al encontrar material que no se ha solicitado y puede afectar al ser en cualquiera de sus dimensiones.

3.5.2.4. Contenidos Degradantes

Son considerados ciberviolentos aquellos “Videos donde degradan la imagen de alguna persona ¿cierto? Ufanándose de ella pues haciéndole burlas o ya de, de denigrando la imagen de una persona famosa si eso me parece....Si eso me parece violento porque están dañando la imagen de una persona a contra de su voluntad ¿no? (Cent. I16. Cv.28-40), estas acciones se evidencian en las páginas especializadas de videos donde se cuelgan contenidos de sujetos socialmente reconocidos, sin existir por tanto ninguna autorización frente a la divulgación de estos, ya que generan todo tipo de comentarios; posiblemente vinculando los mismos videos a las páginas sociales para compartir las críticas y burlas que degradan la persona víctima de tal acción.

Otra forma se da desde la difusión de fotografías que contienen imágenes de sujetos con defectos físicos, se produce la ciberviolencia cuando se “sube una foto (...) de un defecto que tiene alguien para hacerlo sentir mal o simplemente para buscar acomplejarlo (Cent. I18. Ci.236-241). con la intención de burlarse o resaltar el defecto físico, posibilitando que un sin número de personas, interactúen y se adquiera una dimensión exponencial en la medida que la imagen puede ser enviada en forma de cadena dentro de la redes sociales y los correos electrónicos “las envían en, en correos y las postulan en artos sitios que yo visito como Facebook, o, ohh, como es el otro, Sónico”. (Cent. I16. Ci. 268-272) todo lo anterior, es entonces, considerado un accionar ciberviolento.

Se utiliza la venganza como una manera para degradar la imagen de una persona cuando se da a conocer un contenido, representado en un video, que afecta el buen nombre “Si claro, es más hay gente tan mala como por ejemplo los ex novios de muchas niñas les toman videos eróticos y luego los cuelgan en la red para hacerles mal nombre” (Cent. I18. Cv.20-27), teniendo en cuenta que inicialmente cuando se producen tales contenidos son desarrollados con plena autorización de la víctima pero que ante una situación distinta las

intenciones cambian y tal video se convierte en un arma de venganza, que se hace expansiva cuando se coloca en la red y se comparte.

3.5.2.5. Videos que evidencian agresión física

La violencia física es llevada a los escenarios virtuales mediante videos que muestran explícitamente los hechos detallados de agresión “ya que también nos encontramos con páginas web, que ofrecen alto grado de violencia a quienes las consultamos o también hay una violencia hasta física o directa en contra de aquel que es parte del video o de la foto o de lo que uno encuentre allí” (Cent. I20. Cv. 42-53) como consecuencia, además de la violencia física que se ejerce en contra de la víctima es ciberviolento el hecho de colocar tales elementos en la red, “Si mira yo veo que es violento cuando te muestran a dos o más futbolistas dándose puños y patadas por una simple jugada” (Cent. I20. Cv. 75-80); en cuanto a la falta de restricción frente a este tipo de contenidos se encuentra que es posible hallar videos con altos grados de violencia y expuestos para todo tipo de público “en estos momentos estoy viendo hasta niños peleando, grotescas, hay varios tipos de contenido que no tienen restricción y que cualquier individuo, y que en cualquier parte del mundo puede acceder a ella sin necesidad de declararse mayor de edad”. (Cent. I16. Cv. 66-74). Lo anterior indica que es violento el hecho de generar agresión a otro individuo, la acción de grabar y colocar en la red tal contenido y aun más grave dejarlo allí sin restricción alguna es ciberviolento.

3.5.2.6 Alojamiento de contenidos violentos

En la internet es posible encontrar portales especializados en alojar distintos tipos de contenidos, es el caso de youtube, uno de los más visitados y nombrados por los

cibernautas, éste permite colgar y comentar videos con distintas temáticas, desde lo musical hasta hechos casuales.

Dicho portal no busca en esencia llamar o alojar elementos violentos por lo que “cabe destacar que páginas como Youtube no utilizan colores llamativos pero si tienen videos con contenidos altamente agresivos”. (Cent. I18. Cv. 91-96); se reconoce igualmente que “en you tube hay muchos recursos que pueden ser violentos y que de alguna manera promueven la violencia. (Cenc. I10. Cv. 89-90). No solamente entre sujetos humanos; es posible encontrar videos “que tienen alto grado de violencia, como es el maltrato a animales” (Cent. I20. Cv 111-113), que finalmente son víctimas de violencia física frecuentemente y además grabados y colgados en las redes para generar polémica y en muchos casos más violencia, ya sea a favor de tal acción o en contra del sujeto que lo coloco allí.

Otro famoso portal que aloja videos con altos contenidos violentos “como los asesinatos, desmembraciones, accidente macabros horribles es www.rotten.com” (Cent. I15. Cv. 123-128) y al parecer “las páginas de video, cuando muestran mucha sangre, cosas que son muy fuertes, a pesar que uno sea mayor de edad”. (Cent. I5. Cv. 81-85) afecta a un adulto ya que “no en vano, lo que hace daño a un niño puede dañar incluso más a un adulto” (García, 2007, p.94). Es entonces necesario reconocer que los contenidos violentos especialmente los videos que se alojan y que buscan mostrar cruelmente una escena real de un hecho violento no solo son nocivos para los menores, podría ser igual o más para un adulto. Se ratifica entonces como violento el hecho de dejar dicho material en un lugar totalmente abierto a todo tipo de audiencia.

3.5.2.7. Videos musicales

La llegada y evolución de la internet ha cambiado la forma de crear, promocionar, escuchar y portar la música. Los formatos han cambiado rápidamente para hacer estos

contenidos más livianos. De la mano han evolucionado los videos musicales, los cuales buscan recrear la melodía. Éstos son considerados ciberviolentos cuando muestran, evidencian, producen o incitan a la muerte, los asesinatos, desmembraciones, guerras etc., “muestran en las figuras o los videos que hacen los artistas (...), o sea, tienen violencia explicita” (Cent. I17. Cv. 171-175); igualmente se relaciona la ciberviolencia con algunos géneros específicos porque la “gente que tiene gustos por cosas violentas como la música metal, rock pesado” (Cent. I2. Cv. 1-6).

Estos géneros se caracterizan por crear videos con contenidos agresivos, los cuales tienen implícito hechos de muertes o simbología que alude a ella. Se hace una relación directa de dos géneros (rock pesado y metal), “Del último que estuve mirando, así como demasiado violento... fue una página como de rock, metal, una cosa así” (Cent. I2. Cv. 190-194).

Los cibernautas acceden a videos musicales de varias formas: una de ellas consiste en el envío de éstos a los correos electrónicos “Si claro, generalmente me envían correos, donde hay muertos y cosas de asesinatos, o alguna vez me llevo un video musical donde degollaban a una persona”, (Cent. I17. Cv. 176-183). Otra forma consiste en la invitación que se hace para visitar un vínculo donde aparecerá dicho contenido violento o la invitación a pertenecer a un grupo de alguna red social que promueve un tipo de música.

3.5.2.8. Videos relacionados con la bulimia y la anorexia

La popularización de la internet ha sido aprovechada para difundir y expandir de forma sencilla y efectiva contenidos que llevarían a muchas jóvenes a encontrar “los videos que incitan a las mujeres a ser bulímicas [y] anoréxicas etc.” (Cent. I18. Cv. 204-207), contenido considerado ciberviolento, ya que buscan reivindicar y guiar estos trastornos alimenticios en base a una interacción. La cual busca según Goffman (1972) “alejarse del

simple acto de transmitir información” buscando conformar construcción de sentido, que para este caso son negativas o violentas pero que a pesar de esto, logran tejer grandes redes de socialización para apoyar a sus integrantes.

Toda la información necesario acerca de tales trastornos han sido llevada a las redes con intereses considerables ya que para dar una somera idea se realizo una búsqueda sencilla a través de google la cual arrojó 1.410.000 resultados con solo digitar la palabra “pro-ana” y al digitar “pro- mia” 989.000 resultados; con estas palabras claves utilizadas para hallar información de la bulimia y la anorexia es posible encontrar todo tipo de contenidos desde textos, videos, blogs etc. Al experimentar la misma acción con la pagina especializada en videos Youtube en varias ocasiones se observó cómo se han desactivado o eliminado miles de videos que contenían este tipo de información, lo cual indica que se han buscado soluciones para frenar esta forma de violencia en el ciberespacio.

3.5.2.9. Contenidos relacionados con la muerte y los accidentes

Gran cantidad de contenidos (videos e imágenes) hallados en la red dejan ver de forma explícita algunos acontecimientos referentes a la muerte, “vi la imagen de una mujer que le dispararon en las en la cabeza, o sea fue y mostraban toda la escena, cuando le colocaron el revólver y le dispararon y mostraban la persona” (Cent. II. Cv. 220-227), tales acontecimientos de violencia se han sido grabados y trasladados a la red, ocasionando “violencia ya muy drástica porque la parte visual influye, influye en el estado de ánimo de las personas” (“Cent. II.Cv. 213-217”), produciendo en el sujeto que la observa, sentimiento o emociones que tienen que ver con dolor, angustia, miedo, etc.

A través de las cadenas de correo es común encontrar “correos repugnantes con fotos de accidentes o muertes” (Cent. II.3. Ci. 55-58) y videos que permiten ver grabaciones reales de accidentes de tránsito por ejemplo “una camioneta destapada atrás llena de gente, y viene la camioneta, y de pronto como que el conductor pierde el control de

la camioneta, y se va para todos los lados, hasta que se voltea y sale la gente por todos los lados, y bueno ya, solo lo vi una vez y no me puse a repetirlo otra vez como para ver quien cayó por aquí, quien cayó por allá, si se paro o no se paro o que” (Cent. I10. Cv. 238-253). Sin embargo y a pesar de haber experimentado sensaciones negativas es posible que la cadena de correo continúe y llegue a convertir este tipo de hechos para muchos en correo Spam o molestia, por no haberlos solicitado ni haber mostrado ningún interés frente a éstos.

De lo anterior se puede inferir que además de la violencia física que se da con la muerte o maltrato de un sujeto aparece otra forma y es aquellas que ocurre sobre el internauta que observa el contenido como tal, ya que son crueles, exceden los límites de sensibilidad y muestran los hechos de manera explícita, “ese tipo de cosas pueden llegar a ser muy violentas incluso para un adolescente, (...) de pronto una persona adulta puede llegar a...a tener menos impacto pero una persona un niño o un adolescente puede llegar a tener más influencia de ese tipo de de imágenes”. (Cent. I1. Ci. 66-76). Por este motivo los menores están de alguna manera más expuestos a ser víctimas de ciberviolencia, por la misma edad “se sienten perturbados cuando dichos materiales ingresan en su entorno sin que los hayan pedido” (ECPAT, 2005, p.59).

Algunos contenidos podrían ser calificados como violentos dependiendo del sujeto que los encuentre o también la intención de aquel que los envía, es el caso de las grabaciones de cirugías, fracturas, accidentes de tránsito; que seguramente podrían informar o reforzar un conocimiento en el caso de los médicos, “son videos que, que la verdad si son un poco violentos habla sobre bueno, mostraban las imágenes de fracturas, sobre, a las que está expuesto cualquier persona que practica algún deporte, y también vi un video sobre los accidentes que habían pasado en transmilenio, ósea no tenían nada de edición ni nada, sino mostraban las cosas como habían pasado (Cent. I11. Cv. 254-269). Lo anterior permite recomendar una adecuada edición y/o selección acertada de destinatarios a los cuales realmente les retroalimente un proceso o les interese por su campo profesional este tipo de contenidos.

Las imágenes en las cuales se exponen contenidos relacionados con el satanismo son consideradas ciberviolentas, “Pues es que ahorita todo lo del satanismo si es violento absolutamente todo, especialmente las fotos, son muy desagradables” (Cent. I17. Ci. 463-467), estos contenidos guardan en su generalidad estrecha relación con imágenes o, símbolos referentes a la muerte o prácticas que se relacionan con rituales donde se sacrifican animales o personas.

3.5.2.10. Snuff movies

Contenidos polémicos que normalmente son “videos de muertes o maltrato en vivo” (Cent. I18. Cv. 300-301), que aparecen en la red de forma explícita, en pocas cantidades, pero que han usado la capacidad de la internet como una herramienta para comercializarlos sin límites de público y expectativas. Existen sitios que venden dicho material en línea o a domicilio y, aun peor, lugares donde libremente se pueden observar o enviar al correo personal “Si, si, y fue gracias a mis queridos compañeros de la universidad, que uno me envió, un video, de cuando en Irán, decapitaron a un rehén de Estados Unidos que tenían allá” (Cent. I2. Cv. 270-277). Dichos contenidos están alojados en páginas sin restricción, a las cuales puede acceder todo tipo de público, existen 8.040.000 posibles lugares en Google que hacen referencia a lo que se puede considerar como snuff.

Dichas grabaciones son definidas como “Filmaciones con fines lucrativos de asesinatos, torturas, maltratos y violaciones sexuales, (...), son comercializadas a nivel mundial en un mercado exclusivo y cruel” (El tiempo. 2010), y consideradas por los cibernautas investigados como elementos de orden ciberviolento, “La grabación de la decapitación, me parece muy cruel poder colocar eso en internet, sin detenerse a pensar en los que lo puede ver” (Cob. I5. Cv. 294-299) no solo por la violencia evidente sino por las consecuencias que se puedan desencadenar de su observación.

Los videos que muestran formas de muerte o maltrato son contenidos violentos por si solos, pero para lograr convertirse en ciberviolentos es necesario colocarlos en la red o venderlos a través de esta o difundirlos; lo cual introduce a nuevas formas de violencia como la agresión hacia el cibernauta que los gesto, comentarios degradantes y hasta apoyo a tales actos. “Me parece terrible que puedan matar la gente, tenaz que la graben y muy cruel que se atrevan a subirlo a la red. Todo eso es violento. Me causo vomito, desprecio, y me puso a reflexionar” (Cob. II. Cv. 285-293). Las personas que actúan como espectadores muestran impotencia ante tales hechos y son víctimas que experimentan sensaciones de rechazo, no aceptación y hasta consecuencias de orden fisiológico como forma de repudio ante el contenido que está observando.

3.5.2.11. Maltrato a los animales

Además de los videos y las fotografías relacionadas con el maltrato y muerte de personas, también se consideran ciberviolentos aquellos contenidos que exponen el maltrato de animales; especialmente si en ellos se observan actos crueles, degradantes y que ocasionan la muerte a estos seres, “Si hace muchos años, me enviaron un enlace en el cual se veían como agredían a unos animales, para quitarles la piel ¡vivos! Y obviamente pues creo que no alcance a ver todo el video, por el contenido que, o sea, el contenido tan brutal, con el que se estaba manejando el video” (Cent. II9. Cv. 314-326).

Dichos contenidos existen en páginas especializadas de videos y son enviados vía correo electrónico ya sean en archivos de video o en imágenes, en la mayoría de los casos sin advertencia alguna, “Me llegó un... trauma de correo, muy... muy fuerte, sobre un hombre que como que le gustaba matar, matar eh... mmm gatos, entonces mostraban al hombre con los gatos en la mano, ahí todo ensangrentado, y yo decía pero que es esto ¡si! (Cent. II. Cv. 302-313), al observa, la manera como son sacrificados, torturados, lesionados, estos animales, producen en el cibernauta un sentimiento de rechazo, de

indignación por la forma tan inhumana como son tratados estos animales. Se da una especie de solidaridad humana por considerar que esta no es la manera como se debe tratar.

No se podría dejar de mencionar los objetivos que persiguen muchos contenidos que exponen la muerte de animales, al tratarse de una forma de protesta, una forma de concientizar al mundo entero de algunas prácticas en ocasiones desarrolladas con plena autorización de las naciones, en contra de la vida y la especie animal como tal, “digamos que hay uno que es sobre, sobre lo de la caza de ballenas y ahí muestran fotografías de cómo están maltratadas y todas descuartizadas y toda esa cuestión” (Cent. I3. Ci. 219-225).

3.5.2.12. Ciber-intimidación

La intimidación es un acto que se ejerce sobre otra persona para que haga lo que se quiere a través del miedo, esta práctica que se lleva a cabo en el mundo físico, también se está utilizando en el ciberespacio y su efecto es más nocivo; ya que los sujetos que ejercen tal agresión han puesto las herramientas de comunicación al servicio del acoso definido como “Moderna modalidad de ejercer violencia a través de las pantallas informáticas: correos, SMS, chats, etc”. (Castells, 2007, p. 86).

Las bondades que presenta la internet, son aprovechadas “parece que el entorno virtual facilita la intimidación e intensifica la experiencia de abuso desde la perspectiva de la víctima” (ECPAT, 2005, p. 66), parece que no es suficiente conocer y advertir a los menores de los efectos y características de esta forma de ciberviolencia “Me aterra mucho ver el caso de una psicóloga que se presenta en los programas de las mañanas de televisión donde su hijo era acosado sexualmente por fotos, por comentarios y demás y donde a le prohibían que si hablaba alguna palabra entonces las fotos iban a ser compartidas con sus amigos del colegio y el estaba manipulado por estas circunstancias” (Cent. I7. Ci. 138-150),

que normalmente llevan a la víctima a no denunciar dicho acto violento por estar bajo el efecto del miedo producido por el agresor.

3.5.2.13. Contenidos amarillistas

Algunas grabaciones o toma de imágenes de acontecimientos reales como el caso de muertes o accidentes son utilizados por los medios de comunicación en ocasiones sin edición alguna para “vender la noticia, o ser los primero en anunciar la noticia hacer ver de la forma más trágica y dolorosa” (Cent. I19. Ci.167-172) “es como algo morboso, les gusta crear polémica por cosas desagradables” (Cent. II. Ci. 207-209) acontecimientos que permiten generar más violencia a los sujetos que fueron víctimas de tales vivencias y que además de afrontar el suceso, deberá asumir el hecho de haberse convertirlo en algo exponencialmente público.

Las consecuencias de la observación de contenidos considerados amarillistas a través de la internet causan “de pronto impresión uno al ver una imagen de estas si, o sea, para mí personalmente me parece terrible, como amarillismo, así como en las noticias cuando muestran... aunque es bueno porque es una manera de informarlo, de pronto las noticias, pero igual no deja de ser violento” (Cent. I14. Ci.175-185).

3.5.2.14. Caricaturas que evidencian hechos violentos

Las caricaturas japonesas han tenido gran impacto en los jóvenes de América latina, como lo describe un estudio realizado por el instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey donde se analizan los contenidos desde los ámbitos social, económico y lo tecnológico verificando que “La producción y distribución de caricaturas a nivel mundial representa una ganancia para las compañías japonesas sin importar el contenido sexual o violento (...) sin restricción alguna”(Gómez & Martínez, 2010). Como consecuencia de toda la ola de publicidad que dichas empresas desarrolla “Hoy en día, se está buscando muchísimo (...) y el manga, y bueno, todo ese tipo, pero las caricaturas y los cuentos ya no

están siendo vistos con la moraleja que se estaban difundiendo, sino con la violencia actual”.(Cent. I17. Ci. 226-235).

Es entonces claro que la esencia de las caricaturas ha cambiado, se ha convertido en elementos que transmiten a los menores mensajes violencia, como forma exitosa de solucionar conflictos; buscado desde las redes generaría ciberviolencia, por los mismos efectos que pueda tener sobre un menor que las observe.

3.5.2.15 Material no solicitado

Los cibernautas se sienten violentados cuando reciben sin haber solicitado material especialmente pornográfico o de accidentes; es posible desviar la navegación natural del usuario, para llevarlo a interactuar con contenidos seguramente inapropiados, “Creo que me siento violentada cuando me llegan correos con cosas de accidentes, muertes, como cosas que yo no he solicitado” (Cent. I18. Ci.282-287), la ciberviolencia no se da solamente cuando existe el contenido sino cuando se hace mal uso del mismo, mediante interacciones de orden sincrónico o asincrónico “una vez una ventana de esas que aparecen todo el tiempo me llevo a una página pornográfica de niños, cosa que yo no quería hacer pero el computador o el programa lo hizo por mí” (Cent. I18. Ci.295-302) lo cual induce al usuario para que acceda mediante ventanas emergentes, que incluso al menor movimiento de los dispositivos cargan páginas especialmente de orden pornográfico.

Otra manera como circulan contenidos violentos en el ciberespacio y se hace evidente en la manera como aparecen de un momento a otro, emergen en la pantalla imágenes pornográficas, videos o páginas que hacen que el cibernauta que se encuentra trabajando o navegando no pueda evitar verlas, en el caso de los niños o jóvenes esto representa un peligro porque este tipo de contenidos no son aptos en muchos casos para este tipo de población “La exposición a la pornografía puede tener como resultado una

combinación de efectos en quien la ve: dependencia, escalada, des-sensibilización e imitación” (ECPAT, 2005, p.61).

3.5.3. Interacciones

Las interacciones en la internet se dan a partir de dos tipos el asincrónico y el sincrónico, por tanto, en este apartado se contrasta lo teorizado con lo expresado por los sujetos indagados a fin de comprender cuáles son esas interacciones que ellos consideran abren la puerta a la violencia en la red de redes. Finalmente, una vez expuestos, se abordarán las características generales asociadas al lugar, tiempo, espacio e identidad.

3.5.3.1. Interacción sincrónica

La interacción sincrónica está asociada al estar en línea, teniendo la posibilidad de comunicación en un tiempo de respuesta inmediato, mediante el cual se configura el chat que se constituye en la posibilidad de hablar con el otro donde generalmente la voz de la comunicación es el texto escrito, como bien lo dice Ramos (2004) “lo oral en un soporte escrito”. Sin embargo, esta herramienta de comunicación ha evolucionado ofreciendo la posibilidad actualmente de chatear voz a voz donde intervienen algunos elementos adicionales como el micrófono y la cámara web.

Ahora bien, a través de los chats se configuran nuevos (Willging, 2008, pág. 4) “patrones de interacción y conexión entre los miembros de la red” dado que allí se puede “manipular la identidad permitiendo que los participantes se identifiquen como deseen” (Lopez Neira, 2009 p. 20), de tal manera que en ocasiones en estas salas de chat se encuentran “*personas que chateaban a lo largo de una hora, y ya estaban proponiendo citas, con niños menores de edad, en lugares encerrados*” (Cent 17 Is 2-4) o de igual manera los propósitos de las conversaciones no necesariamente son negativos, ya que el

objetivo de uso varía según la intención del cibernauta, *“puedo usar un chat para usarlo positivamente, en búsqueda de conocimientos, de información, de socializar cosas especializadas, ahora si mis intenciones son todo lo contrario obviamente hago mal uso de ese medio de comunicación”* (Cent I6 Is 9-14).

3.5.3.2. Interacción asincrónica

La interacción asincrónica está caracterizada por la condición del tiempo puesto que a diferencia del mundo físico donde el tiempo es una variable obligada, enmarcada por la presencialidad, en el mundo virtual ésta no es necesaria dado que el cara a cara se desvanece, la co-presencia pierde relevancia y se establece una nueva forma de interacción dado que las relaciones interpersonales sufren una variación donde se “conglomeran parejas alrededor del globo terráqueo donde el protagonista es Internet” (Tobilla, Trujano, & Dorante, 2010, p.2)

Una de las herramientas que hace parte de esta interacción es el correo electrónico cuyo origen se remonta a 1971 cuando Ray Tomlinson prestaba sus servicios al gobierno de los Estados Unidos en la construcción de ARPANET, precursora de Internet, y su idea consistió en crear un sistema para enviar y recibir mensajes por la red. Actualmente, el correo electrónico forma parte de la vida de cada sujeto, puesto que se puede acceder fácilmente a la creación de una cuenta de correo a través de diferentes operadores del servicio quienes tienen una competencia trazada por la conquista de más usuarios.

En esta competencia que tiene como fin promocionar la publicidad de unos terceros que pagan por ella, en ocasiones se configuran formas de agresión puesto que *“cuando a ti te llegan mensajes que no deseas recibir pero a pesar de ello son insistentes que te bombardean tu correo electrónico para que accedas a inspeccionar un determinado producto para mi termina siendo agresivo este tipo de mercadeo”* (Cent I20 Ia 1-5). Por tanto, aun cuando en el correo existen filtros para desviar la información no deseada hoy en

día se valen de estrategias para camuflar esos mensajes de tal manera que lleguen con otro tipo de asunto que al abrirlo se establece una nueva forma de llegada que es necesario bloquear convirtiéndose esto en una acción rutinaria y relevante para depurar el buzón de entrada.

Otra forma de recibir información que puede ser considerada violenta es cuando personas que se conocen envían información no solicitada, de tal manera que se torna molesta como lo afirma la cibernauta 10 *“hay gente que es reiterativa en reenviármelas solamente para molestarme, es decir yo a alguien le puedo decir, a mi me fastidia, me aburren todos esos correos cristianos, tontos, que no es nada violento, pero la persona si es violenta al reenviármelos”* (Cent 110 Ia 2-6). Claro está que asimismo es posible el bloqueo *“yo puedo tomar la decisión de bloquear esos correos pero eso también es una manera de violentar mi espacio, y violentar mi deseo de ver o no ver una cosa”* (Cent 110 Ia 7-9).

Por otra parte, es posible ser directo a través del correo electrónico con el contenido del mensaje, dado que es un acto ejecutado con esa intención, *“yo te puedo escribir un correo y decirte, Oye me pareces la persona mmm más desastrosa de este mundo o utilizar palabras de alto calibre o inventarte un chisme, no se...”* (Cent 19 Ia 1-4). Por supuesto, el correo electrónico también cambia según el deseo del usuario y de esta forma se volverá violento, meramente informativo o para mantener la comunicación sin la presencialidad.

En definitiva esta herramienta al ser utilizada deja rastros en la internet *“cuidado con eso porque es hasta peligroso para él, después va rotando de un lado a otro y siempre van a ver que el origen viene de ahí de él”* (Cent 110 Ia 5-7) por cuanto cada mensaje enviado y recibido trae consigo la posibilidad de ser recuperado posteriormente por un tercero, obviamente utilizando tecnología avanzada llegando a determinar su origen.

Es claro que el correo electrónico desde su origen fue concebido como una herramienta de comunicación que acorta distancias, reduce costos y transmite mensajes,

aunque con el tiempo su objetivo en ocasiones se desconfigure para causar violencia en el ciberespacio.

La evolución de la web de 1.0 a 2.0 ha representado el cambio de lo estático y solitario a algo dinámico donde se privilegia la colaboración y el intercambio de información entre diversos tipos de usuarios y además se saca partido a las ventajas intrínsecas de la web, ofreciendo un servicio continuamente actualizado que mejora cuanto más gente lo usa utilizando y remezclando los datos de múltiples recursos, (...) a la vez que ofrece sus propios datos y servicios de tal manera que pueden ser reutilizados por otros, creando una “arquitectura de participación en red” (Margaix, 2007, p.96).

De lo anterior, emerge todo lo relacionado con la interacción y las redes sociales que sirven como puntos de encuentro y dependen de sus usuarios como lo extrae Zamora (2001): “Las Redes son formas de interacción social, definida como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Un sistema abierto y en construcción permanente que involucra a conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos”.

Aunque en el ciberespacio existen redes sociales como Hi5, my space entre otras, para esta investigación la red facebook es objeto de análisis por cuanto los cibernautas continuamente se refirieron a ella como un espacio de interacción. Facebook tuvo su origen en el 2004 en la Universidad de Harvard como un servicio para los estudiantes que rápidamente se fue diseminando entre las universidades hasta que en el año 2006 se hizo público abriendo la opción de registrarse con una cuenta de correo electrónico del usuario para poder formar parte de la comunidad.

Esta herramienta ha venido siendo utilizada como espacios de reencuentro entre aquellos sujetos que por distancia o tiempo no les ha sido posible encontrarse a menudo, sin embargo también es usada actualmente para otros fines dado que la intención del cibernauta juega un papel fundamental en la interacción: “La violencia está impregnada de la intención con que la persona quiera, agredir a la otra persona o las personas que estén conectadas, el

correo electrónico, las redes sociales, solo es un medio nada mas, entonces creo que si se puede ejercer violencia a través de esos medios, pero también mucho antes, el criterio, y los valores con que la persona se conecta y las intenciones también con que se conecta, entonces, puedo usar un chat para usarlo positivamente, en búsqueda de conocimientos, de información, de socializar cosas especializadas, ahora si mis intenciones son todo lo contrario obviamente hago mal uso de ese medio de comunicación” (Cent I6 Ia 1-12).

Esta red social cuenta con diferentes aplicativos entre los que se encuentran el muro que es un espacio directo donde se escribe información que todas las personas pueden ver y en ocasiones pueden ser agresivos. “...cuando le colocan cosas en el muro de facebook, sin que uno esté también sucede la violencia” (Cent I18 Ia 2-3), dado que el no tener definidos los criterios de seguridad permite que personas desconocidas y con intenciones no adecuadas puedan acceder a este espacio como lo expresa el cibernauta 19 “Si por supuesto, y el incluir a alguien es como también incluirle, darle permiso abierto a sus comentarios, también existen restricciones” (Cent I19 Ia 3-5).

Otro aplicativo que posee Facebook son los Álbumes que pueden ser construidos por el usuario dueño de la cuenta o por terceros mediante el etiquetado de la foto y comentarios de esta que se pueden constituir en espacios de disputa “a veces uno pone una foto que genere comentarios no agradables, amigos se peleen por una foto... quítela, sáquela... usted es un no sé qué, ese tipo de cosas he visto más que todo en las páginas sociales” (Cent I15 Ia 1-4). Asimismo a través de las fotografías se puede generar un mecanismo de burla a alguien por terceros, siendo esto un acto violento contra el buen nombre del sujeto como lo expresa el internauta 17 “Los han hecho conmigo, hartísimas veces, han subido fotos malas, de otras personas poniendo mi nombre... fotos de... personas desnudas, haciendo otras cosas, fotos pornográficas si se puede decir así, o indecentes” (Cent I17 Ia 1-4).

De igual manera, los videos se constituyen en otra forma de violentar cuando es subido por alguien sin el consentimiento de quien o quienes aparecen en el video, de tal

manera que alrededor de este producto se suscitan comentarios a favor o en contra del contenido: “Una vez alguien subió un video de una amiga súper borracha y entonces ella según entiendo, pues no había dado permiso, sino que un tercero lo coloco. Y yo como no sabía pues le hice semejante comentario y claro ella se puso súper brava, me devolvió un comentario donde me decía pues su inconformidad.” (Cent I18 Ia 1-6).

Así como estas agresiones son cometidas por terceros en el espacio del titular de la cuenta, también se suscita como forma de ciberviolencia la llegada de invitaciones a pertenecer a grupos creados con el fin de generar movimientos adversos en contra de alguien afectándole su imagen pública y en ocasiones su seguridad “*por lo menos lo del grupo me llego por una invitación y lo vi que unos compañeros se habían eh, unido a ese grupo que eso me parece realmente violento en contra de esta señora*” (Cent III Ia 1-4)

“también los grupos que se están creando de amenazas a personas, no solo a políticos sino a gente del común, todos esos grupos me parece que incitan demasiado de una manera a otra a la violencia, a desahogarse sobre gente que muchas veces que ni siquiera tiene la culpa, casos específicos, facebook da para todo, facebook sirve para generar violencia, un ejemplo que hace poco me enviaron de los niños tectónicos, en contra de esos niños, y escriben tremendas barrabasadas, entonces cosas así, me parece que son demasiado violentas.” (Cent I2 Ia 1-10)

Por tanto, así como existen sujetos que suben la información también existen personas que están a la espera de esta información para poder victimizar personas mediante el hurto, el secuestro y hasta la muerte, puesto que en muchas ocasiones la información expuesta en estos escenarios deja ver la calidad de vida, el posible estatus social y su capacidad económica que son foco de los delincuentes:

“...estoy aquí en facebook, y me dice, mira Hugo, yo se que estabas en tal parte, sos el jefe de Biblioteca ahí, por ahí te he visto en un carro que es

placa ... ahí si me asusto, y muchas personas pueden tener acceso a esa información, si uno pone tanta información, mira, yo se que vos vivís en Colombia o en tal lado en Honduras, y cuídate que te estamos vigilando y mira necesitamos esta... eso ya sería una amenaza seria, y que es relativamente fácil acceder a esa información, si yo fuera ladrón, conseguiría información de quien yo quisiera en el facebook de mi víctima” (Cent I2 Ia 1-11)

Finalmente, es necesario mencionar que una vez la información es depositada en las redes sociales y está disponible para la comunidad el dominio sobre ella se pierde, dejándola expuesta y aún cuando se borre habrá dejado huella en el ciberespacio, de tal manera que un sujeto estará dispuesto a usarla para fines perversos.

Sí, hay personas que hacen eso, con el firme propósito de conocer personas, de hacerles daño, y de hecho pues lo hemos visto en noticias, de que hay gente que le gusta mucho estar en las redes sociales y de pronto por conseguir amistades, dan con personas malas, gente que anda en la red por hacer daño. (*Cent II Ia 1-6*)

Una vez mostradas las interacciones sincrónica y asincrónica, Es relevante ratificar que las interacciones en la internet han sufrido modificaciones con respecto al mundo físico, que aunque representan la acción que en realidad hacen los seres humanos cuando están juntos, si han modificado su presencialidad, su corporeidad y el habla reconfigurada en texto oralizado donde el principio básico de la interacción expresado en el encuentro “cara a cara” (López, 2008) se ha diluido a través de una pantalla o artefacto propio de las tecnologías de la información y la comunicación. En términos de lugar, tiempo e identidad como lo mostraremos a continuación.

3.5.3.3. Lugar Tiempo e Identidad

3.5.3.3.1. El lugar

Aunque el ciberespacio en si mismo está definido como un “no lugar” (Cabero, 2006, pág. 4) desde donde interactúan los sujetos a través de diferentes herramientas que les facilitan la interacción a través de una pantalla, es necesario conocer su concepción de este lado, a fin de contrastar sus elementos y tejer su existencia o no en la red. Para la antropología, el lugar es un espacio fuertemente simbolizado, (...) en el cual podemos leer en parte o en su totalidad la identidad de los que lo ocupan, las relaciones que mantienen y la historia que comparten. (Auge, 2000, pág. 38), ahora bien, para los internautas indagados se constituyen los lugares como zonas ubicadas en algún sitio: “simplemente dejar en algún blog en algún sitio de red social, en algún tipo de lugar donde se pueda comentar o dejar algún tipo de información negativa acerca de alguien” (Cent I16 Ia 3-6). Es decir, para aquellos internautas sus acciones en el ciberespacio se depositan en un lugar, dado que hoy es posible indagar desde donde se originó el contenido en sus diferentes manifestaciones a través de la red, puesto que aquí y ahora un gran número de sujetos (Auge, 2009, pág. 17) “se equipa de instrumentos que lo ponen en contacto constante con el mundo exterior más lejano” aproximándose a la individualización constante y lejana y de manera independiente a su entorno físico, de tal manera que se entretienen según Mcfadden (1994) en “una diversa red de canales de información, que se encuentran organizados de tal forma, que toda la información acumulada en cada uno de los puntos, se encuentra a disposición de todo los puntos de la red”, donde el sujeto toma o deposita el contenido según sea el caso y este se fracciona en muchas partes alojándose a su vez en varios servidores que aunque son tangibles se genera una acción de fraccionamiento que los desintegra y no es posible reunirlos a través de un solo sitio.

En cuanto al contraste referente a un espacio fuertemente simbolizado, el creciente desarrollo de las redes sociales, entre las cuales se encuentran Facebook, Twitter entre otras, demuestra que son espacios hoy bastante habitados por aquellos cibernautas que permanecen conectados allí consumiendo información, de tal manera que son referentes obligados para aquel que quiera explorar nuevos amigos o interactuar al interior de la pantalla, donde quizás son convocados a diversas acciones orientadas con una intención y bajo la responsabilidad de algún sujeto. De tal manera que por ejemplo como lo manifiesta un ciberentrevistado: “las páginas que hay en Facebook, por lo menos ahorita que, que tanto hablan de los temas de elecciones he visto de pronto como digamos se habla mal de la imagen de, de la política de Noemí Sanín, que habla votare, votare por Noemí Sanín pero para que sea la nueva, la nueva Diana Arroz” (Cent I11 Ia 1-6).

Estos grupos, que son creados con determinado fin logran reunir en torno a un tema a muchos otros usuarios que le dan fuerza al grupo y le dan la posibilidad de tener visibilidad. Ahora contrastando la definición antropológica de lugar en una serie de relaciones y una historia que comparten a través de una identidad propia o simulada pero que logra establecer cada uno de los componentes de tal manera que se configura el lugar

Por tanto, el concepto mismo de ciberespacio se representa como algo etéreo, sin límites, ni responsables y por eso es definido de esa manera como un no lugar, para los cibernautas indagados los contenidos y herramientas utilizados en la internet si se alojan en algún sitio, dado que hoy es posible determinar donde está ubicado algo en particular, puesto que a través de las direcciones IP se pueden ubicar tanto los sujetos como los contenidos e incluso sus acciones en la red, de tal manera que la configuración antropológica de lugar si tiene coherencia con lo virtual dado que allí se construyen espacios simbólicos “recuerdo mucho un sitio donde se agredían las barras bravas de dos equipos de futbol” (cent I18 Ia 1-2), se conoce o se determina con quien se interactúa aun cuando su identidad no esté clara “algunas personas pues ya quedan interesadas en este tema y entonces siguen investigando más sobre esto. Yo creería que son por medio de los amigos” (Cent I16 Ia 12-15), y por supuesto se construyen relaciones “Sí, he accedido, ha

sido la página del tiempo huy del espectador, en donde te permiten dar opiniones acerca de una noticia y te encuentras con el bombardeo de palabras entre quienes están opinando” (Cent I20 Ia 1-4).

3.5.3.3.2. *El tiempo.*

El tiempo es otra de las características generales que poseen las interacciones y en el caso de esta investigación se hace necesario establecer primero su significado con el fin de constituir posteriormente de qué forma se manifiesta en la virtualidad y para cada uno de los tipos de interacción que se originan allí. El tiempo según la real academia de la lengua se deriva del latín tempus, y se define como “la magnitud física que permite ordenar la secuencia de los sucesos, estableciendo un pasado, un presente y un futuro” en el mundo físico, como factor determinante y anidado a la realidad, puesto que nada se puede dar sin este componente. De tal manera que, el tiempo es un elemento imprescindible en la interacción cara a cara, ahora bien, cuando el tiempo se examina en el entorno virtual existen varios elementos que se deben tener en cuenta como su contacto con el ciberespacio, el tiempo real y la simultaneidad.

En cuanto al primer elemento es preciso decir que al ciberespacio (Gómez, 2009, p.2) “se entra en tiempo real” y esto está dado desde el mismo momento en que se establece la conexión, es decir, aquí ese elemento al igual que en el mundo físico es inamovible y “concebido como una realidad asociado a la vida humana” (Martínez, 2006, pág. 5), dado que se constituye en una condición elemental y obligatoria para poder acceder al ciberespacio “normalmente a través de una pantalla” que se configura en otra condición de acceso.”

En cuanto al tiempo real se refiere al momento inmediato de acceso y de obtención de la respuesta no a la velocidad de conexión, con el tiempo real surge la simultaneidad que se expresa como la posibilidad de que dos sucesos ocurran en el mismo momento como por ejemplo, la apertura de muchas ventanas en un chat, en este punto, las interacciones de tipo sincrónico toman los elementos básicos del tiempo asociados al acceso, el tiempo real y la

simultaneidad en aplicativos como los chat y el sistema de videoconferencia donde el estar online presupone una condición de tiempo real no diferenciada del mundo físico, construyendo “la máxima expresión de la contracción temporal con la velocidad a través de la simultaneidad” (Gómez, 2009, p. 4).

Sin embargo, son las interacciones de tipo asincrónico que si presentan variaciones “...no necesariamente tienen que estar conectados online para, para hacer ofensas” (Cent I16 7-9) dado que si bien hay que acceder al ciberespacio en tiempo real, no se constituye la simultaneidad, puesto que su mecanismo de acción está asociado a lo fuera de línea, donde tienen convergencia los correos electrónicos, los foros, entre otros y su mecanismo de respuesta está dado en la condición de tiempo real que maneje quien emite la respuesta para configurar la interacción de tipo asincrónico.

Con lo anterior el tiempo (Martin, 2009, p.2) “de espera y la posibilidad de conocer lugares distantes y hacer presencia en ellos a pesar de las distancias”, se constituyen en grandes logros de la red dado que la reducción del espacio físico y los mecanismos de interacción se evidencian en el acortamiento de tiempos, el cambio del medio real al virtual y por supuesto en la posibilidad de disponer de una amplia gama de productos, contenidos y servicios a través de lo virtual.

3.5.3.3.3. Identidad.

Los seres humanos por naturaleza construyen su identidad a partir del legado genético y la cultura que les rodea, a partir de elementos tales como (Larrain & Hurtado, 2003, pág. 30) “religión, género, clase, profesión, etnia, sexualidad, nacionalidad que contribuyen a especificar al sujeto y su sentido de identidad”, configurándolo como un sujeto inmerso dentro de un contexto donde esta característica fundamental se traduce según Larrain (2003) como “la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto y en ese proceso ir construyendo una narrativa sobre sí mismo”.

Teniendo en cuenta que las interacciones hacen parte fundamental de la comunicación y la identidad es un elemento que se considera para establecer relaciones tanto en el mundo físico como en el mundo virtual, cabe citar que los rasgos determinantes en el mundo real pierden su cuerpo al tocar la virtualidad, puesto que en el ciberespacio lo que prima es la comunicación sin necesidad de tener de manera evidente los rasgos del individuo que se encuentra al otro lado de la pantalla, dado que su identidad se configura a partir de la necesidad de ser reconocido por los otros o ser quien se quiere ser en la red a través de diversos avatares que manifiestan maneras distintas de (Augé, 2009 p.19) “reaparecer en diferentes sitios con un nombre nuevo y una nueva máscara”

Ahora bien, “la misma tecnología se ha encargado de romper las relaciones sociales, hay que interactuar a través de una interface y ya no interactúan físicamente como antes se hacía” (Cent II Ia 1-4) entonces el número creciente de internautas que manifestó Negroponte referente a que “1000 millones de personas navegarían en Internet en [el] 2000” ha sido superado y ha cambiado de manera vertiginosa la forma en que se interactúa a través de la pantalla, puesto que se ha impuesto el habitar en soledad de acuerdo con lo predicho por Toffler (1980) en La Tercera Ola, dado que “ahorita es más importante chatear o hablar por skype o hablar por no se por otra, por otra plataforma de comunicación que salir hablar con alguien” (Cent II Ia 5-7). El hecho de conectarse al ciberespacio supone que la identidad puede ser manipulada de tal manera que se asuma el anonimato en la red , bien sea con una intención de causar daño o mostrar simplemente quien se quiere se

Para los cibernautas indagados el anonimato en internet existe, ya que “es una de las formas más utilizadas hoy en día sobre todo para poder hacer actos en contra del otro pero especialmente desde lo asincrónico, dejando allí un material que puede dañar a otro” (Cent II3 Ia 1-4). Esta afirmación recibida muestra que para los sujetos objetos de estudio el anonimato en internet si está presente, puesto que consideran que la identidad en la red se puede ocultar , es decir “permite observar sin ser observado” (Mayans i Pilanells, 2000, pág. 1). Sin embargo, la definición de anonimato dice que (Palme, [s.f.] , pág 1)

“Anonymity means that the real author of a message is not shown”.el verdadero autor no se conoce aunque siempre que se ingresa a la red el dato primario que se puede ubicar es la dirección IP correspondiente a la identificación de la terminal desde donde se está accediendo, a través de esta dirección es posible obtener según Mayans (2000) “una información mínima que puede llevar inscritos algunos datos más, como son el país o la organización de origen”.

Otra forma mediante el cual los cibernautas presumen que hay anonimato es cuando se utiliza un seudónimo , por ejemplo para las salas de chat , a través del cual el internauta número 1 dice: *“uno puede conocer personas que no siempre, pues le pueden decir, por ejemplo, a uno la verdad, a veces también las personas tienen sus problemas y le pueden llegar a afectar a otras personas”* (Cent II Ia 1-4); aquellos sujetos que se identifican en la red con un seudónimo aún cuando no utilizan su identidad verdadera llevan rasgos implícitos que aunque se manifiesten en un género diferente , edad alterada y rasgos cambiados siempre conserva algo de su identidad en el mundo físico lo cual desconfigura el anonimato.

Una tercera manera es la que queda almacenada en un archivo texto en las llamadas cookies, que tienen como objetivo recopilar y estructurar (Mayans i Pilanells, 2000 pág 2)” información personal del usuario”.

Todo lo anterior conlleva a manifestar que en Internet se puede ser anónimo. El anonimato en la red no existe, puesto que siempre se deja huella y aunque se identifique con un nombre falso, se altere la información propia, siempre frente a la pantalla habrá un sujeto que existe, que todo lo que hace es posible obtenerlo posteriormente, muestra de ello fue la noticia del Tiempo en el 2009 referente a la captura de aquel joven universitario que amenazó al hijo del presidente a través de facebook, siempre consideró que nadie lo observaba y pensó que no dejaba rastro aún aunque accedía desde diversas terminales pero siempre usando el mismo perfil y sin saberlo develado ante la red.

Todas las características citadas anteriormente como lugar, tiempo e identidad están presentes en los dos tipos de interacciones, sincrónica y asincrónica, dado que son el escenario de la comunicación, puesto que los seres humanos necesitan establecer relaciones interpersonales aun cuando solo estén frente a una pantalla, convirtiéndose en “un aspecto esencial del ser, ya que la mayoría de los individuos desea estar en contacto con sus iguales con la finalidad de aprender y subsistir en un mundo de constante transformación” (Tobilla, Trujano, & Dorante, 2010, p.2).

3.6. CONCLUSIONES

Con relación al problema:

Los contenidos identificados como ciberviolentos en la investigación son: los contenidos eróticos, la pornografía infantil, los contenidos degradantes, videos que evidencian agresión física a sujetos o animales, videos musicales, los relacionados con la bulimia, anorexia, muerte y accidentes. Videos snuff, contenidos amarillistas, hechos relacionados con la ciber-intimidación, las caricaturas o el anime, el material no solicitado.

La ciberviolencia se manifiesta tanto en las interacciones asincrónicas como sincrónicas, teniendo en cuenta que éstas han sufrido modificaciones, se han reconfigurado frente a las características que presentan en el mundo físico, en términos de tiempo, lugar y encuentro y son determinantes en el acto comunicativo a través de la internet.

Con relación a los objetivos:

El envío o reenvío de contenidos que no son solicitados por las personas a las que les son dirigidos, se constituyen en contenidos violentos dado que causan molestia por cuanto al ser abiertos no son de interés y lo que muestran son cadenas de oración, de favores, o publicidad no solicitada entre otros.

El ciberespacio es definido como un “no lugar”, sin límites ni responsables. Sin embargo, para los cibernautas participantes los contenidos y herramientas utilizados en la internet se alojan en algún sitio, dado que hoy es posible determinar donde está ubicado algo en particular, lo cual hace que para ellos ese no lugar si exista y esta fraccionado en alguna parte del mundo físico a través de servidores que alojan sus contenidos y les permiten por una serie de protocolos de comunicación ubicarlos y hacer uso de ellos.

La evolución de la internet ha permitido sofisticar las herramientas de comunicación como las redes sociales, las cuales son espacios creados con el propósito de mejorar la interacción entre los cibernautas, sin embargo, han sido fuertemente utilizadas con propósitos negativos para atentar contra la integridad de las personas, los grupos o las comunidades que hacen uso de ellas utilizando sus herramientas derivadas como los muros las fotografías e incluso los videos para publicar contenidos violentos.

El tiempo como factor determinante en los encuentros físicos ha cambiado, hay una distinción entre tiempo real inamovible en los dos espacios tanto físico como virtual ya que la conexión de un sujeto se da en dicho tiempo de forma obligatoria y generalmente utilizando como dispositivo de entrada una pantalla, de tal manera que son elementos indispensables para poder llevar a cabo la interacción ya sea de orden sincrónico o asincrónico entre los cibernautas que comparten contenidos en la red.

Una información que se coloca en la red como parte de una interacción puede convertirse en un insumo para generar actos de ciberviolencia y de violencia directa con consecuencias infortunadas. Igualmente existen sujetos o grupos dedicados a delinquir operando a través de las observaciones de las interacciones y contenidos entre terceros con el fin de poder ejercer violencia o ciberviolencia.

En cuanto a los hallazgos:

Se pudo evidenciar que los tres tipos de violencia planteada por Johan Galtung: la directa, cultural y estructural trazadas para el mundo físico, también se dan en el mundo virtual. En cuanto a la primera, es importante resaltar que las tecnologías de la información y la comunicación son herramientas utilizadas para poder interactuar accediendo o seduciendo a la víctima de tal forma que luego se atente contra ella ya sea en forma verbal o física. Al mismo tiempo las herramientas con las cuales se accede al ciberespacio se constituyen como elementos extensivos de hacer violencia dado que estos instrumentos son

utilizados para filmar a las víctimas y luego ser subidas a la red con el propósito de generar en ellos una serie de manifestaciones desde la comunidad que los observa.

En cuanto a la violencia cultural, está dada por los razonamientos, actitudes e ideas que promueven y legitiman la violencia directa y estructural contra diversos grupos sociales entre los que se encuentran: los homosexuales, las barras bravas de otros equipos, los afro descendientes, los sudamericanos, las minorías étnicas y movimientos políticos entre otros, de tal manera, que un individuo o grupo de individuos aprovechan su conocimiento de las redes sociales para promover contenidos degradantes, con publicaciones en muros y foros generando nuevos grupos dentro de la red social que se manifiestan en contra de su objetivo y a la vez reúnen mas miembros de la red para violentarlos.

En la violencia estructural se encontró que los cibernautas no hacen mucha referencia a ella debido posiblemente al desconocimiento de las formas como las instituciones sociales pueden ser generadoras de violencia y como estas utilizan las TICs como medio para ejercerla.

De los tipos de violencia, el subgrupo de investigación pudo establecer que las víctimas hoy están expuestas de doble manera a la violencia, por cuanto, son agredidas en el mundo físico y posteriormente la evidencia de la agresión es llevada al ciberespacio, configurando en muchos casos una continuidad de esa agresión desde terceros que no están en forma directa pero participan de ella, ejemplo de esto es *Cyberbullying* y *la prostitución*.

Una manera de cometer actos ciberviolentos es valerse de una identidad falsa, para contactar las víctimas creando perfiles que permiten acercarse a ésta, conocer su contexto y de esta manera poder contactarla en el mundo físico para atentar contra su integridad física, emocional y económica que en ocasiones puede llevar este acto al mundo físico materializando la muerte.

Cuando el cibernauta observa acciones en las cuales los seres humanos son sometidos a situaciones degradantes por medio de videos, imágenes y/o comentarios que atentan contra la dignidad o su vida, este las considera violentas y las protesta e incluso se solidariza con la victima aun cuando el acto violento es dirigido a una especie animal.

El desconocimiento de los perfiles de seguridad en las herramientas, ocasionan que las personas cuando acceden a determinados sitios puedan observar contenidos que muestren violencia o sean foco de acciones delictivas por no tener un criterio claro frente a la información que deposita por ejemplo en las redes sociales

Para los cibernautas el anonimato si existe, especialmente como forma de camuflaje para realizar actos violentos. Sin embargo es necesario resaltar que el anonimato no existe desde una mirada técnica, ya que siempre que se accede al ciberespacio quedara una huella de orden digital a través del rastreo por direcciones IP.

Dentro de la investigación si bien la red social Facebook es la más utilizada, también es la más reconocida como medio para llevar a cabo acciones ciberviolentas a través de las interacciones sincrónicas o asincrónicas con los contenidos que se comparten entre los cibernautas. Al término de esta investigación, esta red ya ha adelantado algunas acciones tendientes a proteger los datos de los cibernautas y censurar contenido violento, de tal manera, que por reportes de sus usuarios estos contenidos son sacados de esta famosa red social.

La ciberviolencia se desarrolla dependiendo de la intención de quien la envía y de las consideraciones que tengan acerca de esta el sujeto receptor, ya que es posible que en muchos casos no existía intención alguna de causar algún tipo de daño sino que al contrario es interpretada de manera distinta por quien la observa. El cibernauta desde su singularidad es quien finalmente determina o asigna la calidad de violento a algunos contenidos.

Con la docencia:

Se requiere que los maestros y padres de familia se acerquen más a las tecnologías de la información y la comunicación, artefactos y acciones, de tal manera que les permita saber sobre su utilización, manejo y formas a las cuales están habituados sus estudiantes e hijos.

Es necesario establecer redes sociales al interior de las comunidades educativas donde puedan hacer parte maestros, padres y jóvenes como una manera de crear comunidades en la red, de tal manera, que el mundo del ciberespacio no les sea ajeno y le permita conocer ese nuevo espacio redimensionado donde los sujetos habitan hoy, interactuando y consumiendo contenidos en la red..

3.7. PROSPECTIVA

Futuras investigaciones:

Continuar la investigación de la ciberviolencia observando la magnitud de las consecuencias desde el orden social, cultural y económico en comparación con la violencia que se da desde el mundo físico.

Estudiar las razones o justificaciones por las cuales los cibernautas consideran ciertos sucesos como ciberviolentos.

Indagar sobre las intenciones de los sujetos que ejercen actos ciberviolentos, ya que parte de la información recolectada alude a la buena o mala intención con la cual se accede a la red.

Desarrollar un estudio de las redes sociales y en especial de Facebook respecto a sus dinámicas para gestar ciberviolencia con sus posibles impactos reales en los sujetos que las utilizan continuamente.

En el contexto educativo

Se reconoce que la utilización de los recursos tecnológicos y la TIC por parte de los niños y jóvenes que hacen parte de los planteles educativos, es una realidad y cada vez más su utilización es más frecuente y hace parte de su cotidianidad. A pesar de sus bondades e inmensos recursos que permiten acceder a la información, establecer relaciones con personas distantes, el acortar distancias entre seres queridos; también es importante reconocer sus múltiples peligros y sobre todo, atendiendo a la investigación adelantada, en relación a las formas de violencia que se pueden dar al estar en este medio, por ellos planteamos algunos puntos de acción en el ámbito educativo:

Desarrollar talleres formativos en las instituciones educativas, de tal forma, que las personas que la conforman puedan establecer criterios que le permitan determinar sus relaciones e interacciones en la red, evitando posibles actos de violencia desde lo virtual hacia lo físico

Para el programa de ciencias de la información de la universidad de la Salle

Es necesario replantear en las asignaturas el hecho de hacer reflexión frente a los elementos constitutivos de la red, como el caso específico de la identidad de los sujetos que ingresan al ciberespacio, ya que la información recolectada permite concluir la insuficiencia en la connotación de la identidad. En las carreras de postgrado y pregrados de programas de información y comunicación debería existir una cátedra de violencia en los medios.

BIBLIOGRAFÍA

Aguado, J. M., & Martínez, I. J. (2008). La comunicación móvil en el ecosistema informativo: De las alertas SMS al mobile 2.0. *Trípodos* (23), 107-118.

Albavera Sánchez, D., Sánchez Jiménez, A., & López Olmos, E. (9 enero 2007.). *Las TIC y la Sociedad de la Información*. Recuperado 29 noviembre 2009, en Universo de la Comunicación: Teorías de la Comunicación II: <http://universo90164.zoomblog.com/archivo/2007/01/09/las-Tic-y-la-Sociedad-de-la-Informacio.html>

Alberola, M. (2001). *Políticas.Net*. Recuperado el 8 de Octubre de 2009, de <http://usuarios.lycos.es/políticasnet/autores/cortina.htm>

Albornoz, M. B. (2008). Cibercultura y las nuevas nociones de privacidad. *Nomadas* (28), 44-50.

Alonso, A., & Arzos, I. (2002). *La nueva Ciudad de Dios*. España: Siruela.

Alvarez Cadavid, G. M. (2009). ETNOGRAFÍA VIRTUAL: Exploración de una opción metodológica para la investigación en entornos virtuales de aprendizaje. (U. P. Bolivariana, Ред.) *Revista: Educación, Comunicación y Tecnología* , 3 (6), 1-31.

Andrade Castro, J. A. (2007). Sociedad de la información: Lo público y lo privado de la información. *Revista Venezolana de Gerencia* , 12 (39), 351-372.

Atorresi, A. ([s.f.]). *Los generos periodísticos: Antoloía*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.

Augé, M. (2009). Anonimato y Sobremodernidad. B E. e. Blanc, & e. Bellaterra, *La fuerza del anonimato* (crp. 237 p.). Barcelona: Reinbook Imprés.

Bardin, L. (2002). *Análisis de Contenido*. Madrid: Edic. AKAL.

Barrantes Echavarría, (2007). *Investigación un camino al conocimiento: Un enfoque cuantitativo y cualitativo*. San José: editorial universidad estatal a distancia.

Begoña García, D., & Quintanal Díaz, J. (s.f). *Bloque IV: DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN (II)*. Recuperado 18 enero 2010 , en Métodos de investigación y diagnóstico en la educación :<http://www.cesdonbosco.com/mide/Contenidos/Temario/Bloque4-2.pdf>

Blasco Hernández, T., & Otero García, L. (2008). Técnicas conversacionales para la recogida de datos en investigación cualitativa:. *Nure Investigación*, (33), 5.

Buendía Eisman, L. (1998.). *Métodos de investigación en psicopedagogía* . Madrid : McGraw-Hill.

Burbules, N., & Callister, t. (2006). Educación: Riesgos y Promesas de las nuevas tecnologías de la información. Buenos Aires: Granica.

Cabero Almenara, J. (15 Junio 2006). *El ciberespacio: el no lugar como lugar educativo*. Recuperado 7 Octubre 2010, en tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/104.pdf

Carreras, L. [. (2006). Como educar en valores: Materiales Textos -Recursos Técnicas. Madrid, España: Narcea.

Castells, M. (7 octubre 2000). *Internet y la Sociedad Red*. Recuperado 28 agosto 2009, en Lección inaugural del programa de doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento:<http://www.mvdenred.edu.uy/download/destacados/castells.pdf>

Castells, M. (1999). *La era de la Información Economía, Sociedad y Cultura: La sociedad red*. México: Siglo XXI editores s.a.

Castells, M. (2005). *La era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura. Volumen I la sociedad red*. México: Siglo xxi editores.

Castells, P. (2007). *Víctimas y matones* . España: Ediciones CAC.

Castro Santander, A. (10 Mayo 2006). El Ciber Acoso Escola (O. d. Iberoamericanos, Ред.) *Revista Iberoamericana de Educación* , 1-3.

Castro Santander, A. (2007). *Violencia silenciosa en la escuela*. Buenos Aires: Bonum.

Cervera Rodríguez, A. (2001). *La irrupción del coloquialismo en Internet y las nuevas tecnologías* . Recuperado 22 Julio 2010 , en http://congresosdelalengua.es/valladolid/ponencias/nuevas_fronteras_del_espanol/4_lengua_y_escritura/cervera_a.htm

Cota, M. (2000). *La sociedad red*. Guadalajara: Ediciones Pandora.

Defensor del Menor por la organización de protección de la infancia (PROTEGELES). (23 noviembre 2004). *Cibercentros y Seguridad Infantil en Internet*. Recuperado 20 junio 2009, en Defensor del menor en la comunidad de Madrid: www.defensordelmenoorg/.../2004estudios_investigaciones_CibercentrosYseguridad_infantil_Internet.pdf

Descubren códigos de la pornografía infantil. (1 diciembre 2010). *El tiempo*

Detenido por amenazas en Facebook contra hijo de Uribe aseguró que fue una broma. (3 Diciembre 2009). *El Tiempo* .

Diccionario de la Real Academia de la lengua española. (s.f). Recuperado 17 noviembre 2010, en http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=cultura

Domenach, J. M. (1981). *Violencia y sus causas*. [s.l]: Unesco.

Domínguez Figaredo, D. (2007). Sobre la intención de la etnografía Virtual. *Revista Electrónica Teoría de la Educación* , 8 (1), 22.

Domínguez Figaredo, D., Beaulieu, A., Estalella, A., Gomez, E., Schnettler, B., & Read, (septiembre 2007). *Etnografía Virtual*. Recuperado 19 noviembre 2009 , en Forum: Qualitative Social Research: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/viewArticle/274/603>

Domínguez, D. (19 Agosto 2006). *la etnografía virtual no busca (sólo) grupos más o menos homogéneos estén o no ubicados en contextos espaciales euclidianos...* Recuperado 12 Agosto 2010, en <http://cibercampo.blogspot.com/2006/08/la-etnografa-virtual-no-busca-slo.html>

Espinar Ruíz, E. (2003). *Violencia de género y procesos de empobrecimiento : Estudio de la violencia contra las mujeres por parte de su pareja o ex-pareja sentimental*. Recuperado 19 noviembre 2009, en Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: <http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/02588405333504473232268/011683.pdf>

Ferrater Mora, J. (2002). *Diccionario de Filosofía*. (T. IV). Barcelona: Editorial Ariel, S.A.

García Fernández, F. (2007). *Ética e internet : manzanas y serpientes*. Madrid: Ediciones Rialp.

Gibson, W. (1984). *Neuromance* New York: The Age publishing group.

Goetz, J. P. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid: Ediciones Morata.

Gómez Bravo Manzo, E., & Renata Martínez, I. (2010). Impacto de las caricaturas japonesas en los niños de América Latina. (D. d. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey) *Aleph Zero* (55).

Gómez, M. (2010). *Ciberespacio y Tiempo Real. Lo Virtual Más Allá de la Pantalla* . Recuperado 16 Noviembre 2010, en Interartive:
<http://interartive.org/index.php/2009/06/ciberespacio-tiempo-real/>

Gordon, T., & Willmarth, S. (1997). *McLuhan para principiantes*. Buenos Aires: Ediciones Para Principiantes.

Heredia Trucharte, M. (2005). “Entrar y salir, entrar y mirar, entrar y quedarse”. (Periféria, Ред.) *revista de recerca i investigació en antropologia* (3), 1-19.

Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona, España: UOC.

Instituto nacional de tecnologías de la comunicación (INTECO). (Marzo 2009). *Estudios sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres*. Recuperado 15 Junio 2009 , en: <http://www.pantallasamigas.net/actualidad-pantallasamigas/pdf/inteco-estudio-uso-seguro-tic-menores.pdf>

Kane, J., & Portin, P. (Agosto 2008). *Violencia y Tecnología*. Recuperado 30 noviembre 2009 , en European Commission: http://ec.europa.eu/justice_home/daphnetoolkit/files/others/booklets/07_daphne_booklet_7_es.pdf

Lago Barney, G. (s.f). *Conceptos de familia y de violencia*. Recuperado 19 noviembre 2009, en Sociedad Colombiana de pediatría: http://www.scp.com.co/precop/precop_files/modulo_5_vin_2/25-31%20Familia%20y%20Violencia.pdf

Lévy, P. (2007). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. México: Antrophos.

Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Washington: Organización Panamericana de la Salud.

López Franco, S. (2008). *El poder en las interacciones comunicativas*. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT.

López Neira, E. (2009). *Caracterización de las funciones de los emoticones en interacciones virtuales de chat abierto*. Bogotá: Universidad Javeriana.

Lorés, J., Granollers, T., & Lana, S. (2002). *Introducción a la interacción persona ordenado* [s.l]: Universitat de Lleida.

Manz. (11 Septiembre 2005). *NETIQUETA: Normas en la red*. Recuperado 02 Julio 2010 , en www.emezeta.com/informes/netiqueta.pdf

Margaix Arnal, D. (2007). Conceptos de web 2.0 y biblioteca 2.0: origen, definiciones y retos para las bibliotecas actuales. *El profesional de la información* , 16 (2), 95-106.

Martín Báez, L. (25 noviembre 2009). La noción espacio-tiempo desde la modernidad: De lo eterno a lo inmutable, a lo fugaz y transitorio. Recuperado 18 Noviembre 2010 , en Suite 101.net:http://sociologia.suite101.net/article.cfm/la_nocion_del_espaciotiempo_desde_la_modernidad

Mattelart, A. (2002). *Una historia de la sociedad de la información*. Barcelona: Editorial Paidós.

Mayans i Planells, J. (octubre 2003). *El ciberespacio, un nuevo espacio público para el desarrollo de la identidad local*. Recuperado 26 noviembre 2009 , en Observatorio para la Cibersociedad: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=158>

Mcfadden, T. (1994). Notes on the structure of cyberspace and the ballistic actors model, en.

Mc Luhan, H. M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Ediciones Paidós.

McLuhan, H. M. (1994). *La aldea global : transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI* . Madrid: Planeta .

McLuhan, H. M. (1985). *La galaxia Gutenberg : génesis del Homo typographicus*. Barcelona: Editorial Planeta-Agostini.

Merejo, A. (abril 2009). *El Ciberespacio como entresijo virtual*. Recuperado 6 octubre 2009 , en Eikasia revista de filosofía: <http://www.revistadefilosofia.com/24-08.pdf>

Moraes Mena, N. (septiembre 2005). *Internet y ciberespacio en el estudio de comunidades diaspóricas: análisis de una experiencia*. Recuperado 6 Agosto 2009 ,en Observatorio para la Cibersociedad: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=208>

Moska Estrada, S. (9 septiembre 2002). *El ciberespacio, ¿un nuevo campo social para las identidades colectivas?* Recuperado 18 noviembre 2009 , en Observatorio para la Cibersociedad: <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/g09moska.pdf>

Mosquera Villegas, M. A. (2008). De la etnografía antropológica a la etnografía virtual: Estudio de las relaciones sociales mediadas por internet. *Rev. Vzlana. de Soc. y Ant. ,* 18 (53), 532-549.

Muir, D. (2005). *La violencia contra los niños en el ciberespacio*. Bangkok: ECPAT Internacional.

Ochoa, G. (2007). *Sociología*. Zapopan, México: Umbral.

Ortega, E. (2004). *La comunicación Publicitaria*. Madrid: Ediciones Piramide.

Pérez García, D. (2003). *Técnicas de comunicación política: El lenguaje de los partidos*. Madrid: Tecnos.

Perry Barlow, J. (8 Febrero 1996). *Declaración de Independencia del Ciberespacio*. Recuperado 16 noviembre 2009, en Universidad de Huelva: http://www.uhu.es/ramon.correa/nn_tt_edusocial/documentos/docs/declaracion_independencia.pdf

Piscitelli, A. (2002). *Ciberculturas 2.0: en la era de las máquinas inteligentes*. Argentina: Editorial Paidós.

Plan International . (2008). *Plan Aprender sin miedo* . Recuperado 22 Junio 2009 , en La campaña mundial para terminar con la violencia en las escuelas: <http://plan-international.org/learnwithoutfear/aprendersinmiedo/recursos/publicaciones/informecampana>

Quintero, M., & Ruíz, A. (2004). *¿Qué significa investigar en educación?* Bogotá D.C: Publicaciones Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Rizo García, M. (2006). La interacción y la comunicación desde los enfoques de la psicología social y la sociología fenomenológica. breve Exploración teórica. (U. A. México, Ред.) Recuperado 12 Julio 2010 , en: www.raco.cat/index.php/Analisi/article/viewFile/51739/56711

Rodríguez Gómez, G. (1999). Metodología de la investigación cualitativa. Málaga: Ediciones Aljibe.

Rueda Ortiz, (Junio 2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. (U. Central,) *Nomadas No.28* , 8-20.

Sandoval Forero, E. A., & Guerra García, E. (2010). Migrantes e indígenas: acceso a la información en comunidades virtuales interculturales.

Sierra G, L. i. (junio 2009). *Chatomania o el delirio de las relaciones virtuales*. Recuperado 7 Agosto 2010 , en: <http://interaccion.cedal.org.co/documentacion.htm?x=20161008&cmd%5B126%5D=c-1-'50'>

Smith, M. A., & Kollock, P. (2003). *Comunidades en el Ciberespacio*. Barcelona: Editorial UOC.

Subsecretaría de asuntos para la convivencia y seguridad ciudadana. (2003). *Convivencia y seguridad en ámbitos escolares de Bogotá D. C.* Recuperado 20 junio 2009 , en Instituto Latinoamericano de Seguridad y Democracia (ILSED): http://www.ilsed.org/index.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=354

Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Colombia: Plaza & Janes.

Tovilla Quesada, V., Trujano Ruíz, P., & Dorantes Segura, J. (Febrero 2010). *Relaciones interpersonales y espacios virtuales*. (Intersalud, Ред.) Recuperado 6 Julio 2010, en Bibliopsiquis: <http://www.psiquiatria.tv/bibliopsiquis/handle/10401/1098>

Vasilachis de Gialdino, I., Ameigeiras, A., & Chernobilsky, L. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. España: Gedisa.

Vicente Cuervo, M. , & Lopez Menendez, A. J. (2003). *Indicadores de la Sociedad de la Información. Una revisión crítica*. Recuperado 29 noviembre 2009 , en Observatorio para la Cibersociedad: www.cibersociedad.net/public/documents/38_bdbpdf

Wiener, N. (1981). *Cibernética y sociedad*,. México: Ediciones del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

Willging, P. A. (Junio 2008). *Técnicas para el análisis y visualización de interacciones virtuales en ambientes virtuales*. Recuperado 02 08 2010 , en revista-redes.rediris.es/pdf-vol14/vol14_6.pdf

Williams, T. ([s.f]). *Autores Católicos*. Recuperado 9 Octubre 2009 , en <http://www.autorescatolicos.org/virtudesyvalores02.htm>

Wiñaski, M. (2004). *La noticia deseada: Leyendas y fantasmas de la opinión pública*. Buenos Aires: Marea.