



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE
MÉXICO**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CONDUCTA



**CIBERACOSO Y VIOLENCIA DE GÉNERO EN LAS REDES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

PRESENTA

ROXANE PAOLA MARTÍNEZ NOVIA

Número de Cuenta: 1022291

ASESOR:

DRA. MARTHA CAROLINA SERRANO BARQUÍN

TOLUCA MÉXICO, OCTUBRE DE 2015.

ÍNDICE

| | |
|-------------------|----|
| Resumen | |
| Presentación | |
| Introducción..... | 11 |

CAPÍTULO I.- CIBERCULTURA

| | |
|---|----|
| 1.1 Paisaje cibernético..... | 14 |
| 1.2 Ciberespacio y educación..... | 19 |
| 1.3 Globalización: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y Redes Sociales..... | 22 |

CAPÍTULO II. VIOLENCIA VIRTUAL

| | |
|--|----|
| 2.1 Conflictos escolares y violencia de género..... | 25 |
| 2.2 Características diferenciales entre el Ciberacoso y el Acoso Escolar..... | 28 |
| 2.3 Convivencia virtual y su ambivalencia..... | 32 |

CAPÍTULO III. VIOLENCIA Y GÉNERO

| | |
|---|----|
| 3.1 Violencia de género..... | 35 |
| 3.2 Uso, acceso y manipulación de la internet en estudiantes universitarios..... | 39 |

CAPITULO IV. METODOLOGIA

| | |
|-------------------------------------|----|
| 4.1 Objetivo General..... | 43 |
| 4.2 Objetivos Específicos..... | 43 |
| 4.3 Preguntas de Investigación..... | 43 |

| | |
|---|-----|
| 4.4 Hipótesis..... | 43 |
| 4.5 Tipo de investigación..... | 44 |
| 4.5.1. Estudio descriptivo..... | 44 |
| 4.5.2. Tipo de investigación..... | 45 |
| 4.6 Definición de universo de estudio..... | 45 |
| 4.7 Definición de muestra: tipo, tamaño, obtención..... | 45 |
| | |
| Resultados y Análisis de resultados..... | 46 |
| Conclusiones..... | 100 |
| Sugerencias..... | 102 |
| Bibliografía..... | 104 |

RESUMEN

El ciberacoso es una problemática social que tiene serias consecuencias, ya que inicia con agresiones que podrían considerarse leves, tal como sucede con algunas bromas molestas, cualquier tipo de hostigamiento, como la discriminación, la exclusión, intimidación sexual, o algún tipo de acto delictivo como son las amenazas, el chantaje, el soborno, la trata de personas hasta llegar la promoción de actos funestos.

Esta tesis es un producto de una investigación titulada “Ciberacoso estudiantil en la Universidad Autónoma del Estado de México: diagnóstico y medidas correctivas para intervenir en la violencia de género expresada en redes sociales”. Financiada por SEP/SES/CONACYT, número de proyecto 196810.

El principal propósito fue ampliar el conocimiento sobre los escenarios simbólicos de la violencia de género que aparece en las nuevas formas de socialización que emplean los jóvenes universitarios a partir de las tecnologías de comunicación, particularmente en las redes sociales a través de encuestas aplicadas a 400 estudiantes de nivel superior de la UAEMéx. Para ello, se elaboró un instrumento de identificación y medición de ciberacoso entre universitarios a partir del uso de medios de la información electrónica, así mismo se realizó un análisis descriptivo de los resultados cuantitativos sobre casos de violencia de género en los espacios virtuales de socialización estudiantil.

En las conclusiones se enfatizó sobre el uso de dispositivos electrónicos y la creciente expansión de las redes sociales, mismos que se convierten en los vehículos idóneos para la socialización entre los estudiantes universitarios, gran parte de su interacción con sus pares se da en este tipo de plataformas, pero también se encuentran con situaciones, elementos y sujetos inesperados, lo que les genera la incertidumbre de no saber, en ocasiones, con quien se está tratando y cuáles sean sus intenciones, entre otros muchos de los peligros latentes. Por ello, resulta indispensable darles a conocer los resultados, consecuencias y efectos violentos a los que se exponen.

PRESENTACIÓN

El proceso civilizatorio lleva consigo la violencia, la cual se ha evidenciado de diversas formas siendo una clave significativa para entender las relaciones humanas. Existen análisis sobre cómo hacen las colectividades para buscar las claves de su organización, en sus normas de comportamiento social y en la legitimidad de sus convenciones. El fenómeno de la violencia, no es nuevo, pero sí ha cambiado el ámbito de su reproducción, y la forma en la que se manifiesta. En las tecnologías de la información y la comunicación, cuyo representante máximo es la Internet, considerado por algunos como una nueva revolución democratizadora de la información, comparable a la generada por la invención de la imprenta se manifiesta constantemente la violencia. La red representa una herramienta con posibilidades de desarrollo infinitas, pero al mismo tiempo, es también un espacio alternativo para comportamientos violentos que al igual que en la sociedad, se reproducen y se aprenden, se sufren y se experimentan, dentro de lo que se ha denominado la cibernsiedad.

La presente investigación está integrada por una introducción que ofrece al lector una mirada general de la violencia expresada por los jóvenes universitarios en las redes sociales, seguido de cuatro capítulos, análisis de resultados y finalmente las conclusiones y sugerencias.

El capítulo uno titulado Paisaje cibernético, el cual versa sobre el estado del arte de la cibercultura misma que lleva implícita la violencia virtual, se divide en los siguientes apartados: ciberespacio y educación y globalización donde se reflexiona sobre el impacto de la globalización a través de internet.

El capítulo dos, nos da un acercamiento general con respecto de la violencia virtual de la cual se desprenden los siguientes apartados: diferencias entre conflictos escolares y la violencia de género y cómo estos fenómenos confluyen para su manifestación en un panorama específico como el ciberacoso. Características diferenciales entre el ciberacoso y acoso escolar, un vistazo de las principales peculiaridades que nombran a

cada una y por último, la convivencia virtual y su ambivalencia, de tal suerte que se aprecian las bondades y desventajas de las herramientas tecnológicas, se observa el uso que se le da al conocimiento y a las estrategias para llegar a él.

Posteriormente en el capítulo tres con un corte más puntual respecto a la tendencia que toma esta investigación en cuanto a la violencia y el género del cual se desprende un primer apartado violencia de género el cual explica las generalidades para determinar los actos de violencia de esta índole y por último, el uso, acceso y manipulación en internet por estudiantes universitarios que nos retrata las directrices actuales en cuanto a la utilización de la red entre la comunidad.

En el último capítulo se presenta la metodología empleada en esta investigación la cual fue de corte cuantitativo ya que se aplicaron cuestionarios a estudiantes de la Universidad Autónoma del estado de México para conocer el uso que hacen de las redes sociales, en este apartado se explican los objetivos, la hipótesis, el estudio descriptivo, la definición de la muestra entre otros aspectos metodológicos.

Finalmente, se analizan los resultados obtenidos, se ofrecen sugerencias y las conclusiones de la investigación, haciendo énfasis en la importancia de dar a conocer las consecuencias de los actos violentos realizados por internet para que los estudiantes consideren en futuras interacciones.

INTRODUCCIÓN

Desde el comienzo de la civilización, la violencia se ha manifestado de diversas formas siendo una clave importante para entender las relaciones humanas. Pero aunque éste fenómeno no es nada nuevo, sí ha cambiado el ámbito de su reproducción y la forma en la que se manifiesta de manera exponencial y de efectos imprevisibles. Diferentes formas de convivencia se han originado como consecuencia del adelanto y transformación de la ciencia y la tecnología particularmente en lo que respecta a la comunicación masiva.

Las actuales Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su presuroso avance han impactado visible e invisiblemente todos los procesos sociales, culturales y económicos, así como el aspecto íntimo personal, llegando a ser no sólo inherente sino indispensable su manejo y aplicación como forma de desarrollo personal o cultural. Esta forma en la que penetra la tecnología ha modificado la manera de interactuar de las personas al incorporarse cada día con una mayor fuerza entre la población, generando una cultura de lo virtual, del ciberespacio, una cibercultura y una manera de entender que no se puede librar de ella, así, la juventud se ha incorporado total o parcialmente a ella, lo cual puede llevar a la violencia virtual de género¹.

Los distintos avances tecnológicos en el ámbito de las comunicaciones y el entretenimiento han significado un medio sumamente importante en la conformación de diversas realidades juveniles que, por inclusión o exclusión, de alguna manera han contribuido a la definición o reafirmación de percepciones, actitudes y comportamientos de la propia identidad juvenil, incluyendo la identidad de género, que en ocasiones propicia violencia simbólica o entornos agresivos.

Las nuevas tecnologías de la comunicación propician que la juventud se apropie de importantes competencias que le permiten encontrar factores identitarios y un anclaje en

¹ Esta tesis es un producto de una investigación titulada “Ciberacoso estudiantil en la Universidad Autónoma del Estado de México: diagnóstico y medidas correctivas para intervenir en la violencia de género expresada en redes sociales”, de Serrano, Zarza, y otros. Financiada por SEP/SES/CONACYT, número de proyecto 196810.

el entorno, según afirma, Tully (2007). Este autor, pone un ejemplo: la preservación de los contactos y de la comunicación con los pares es posible gracias al uso de la Internet y de los celulares. Sin participación en redes sociales y sin mensajes MSN, el ser joven resulta hoy impensable, sobre todo si se trata de jóvenes urbanos con cierto nivel socioeconómico. El anclaje en un grupo de pares, el estar accesible para los amigos, se sustenta en gran medida en las nuevas tecnologías de la comunicación intragrupal, lo cual además ayuda a diferenciarse del mundo de los adultos, a partir, entre muchas otras cosas, de la creación de “idiolectos digitales o electrónicos” particulares, estos son la forma de expresión característica de los medios digitales de comunicación. La participación en las redes sociales parece implicarles a los y las jóvenes un elemento de integración social, de asociación y de relación entre pares. Sin embargo, también ha trastocado en cierta forma su propia identidad ya que para los y las usuarios de las redes sociales existe una distinción entre sus “yo” reales y sus “yo” virtuales.

Este espacio virtual les permite tener acceso a distintas personalidades que adquieren a partir de máscaras virtuales, pues en cada acceso existe la posibilidad de ingresar con un nuevo nombre, un ejemplo claro de ello son todos los *nick names* y seudónimos que se emplean en los *chats* y que permiten recrear y dar vida a otros, a aquello que está velado, que asfixia a quien quiere liberar ese algo que trae escondido y que por medio de otra vía permite aflorar (Aguerreberry, 2005). Asimismo, en estos espacios virtuales se fomentan o confrontan identidades de género (Serrano, *et al*, 2014). Por lo tanto, se asume que en las redes generalmente se reportan identidades fragmentarias que sin lugar a dudas resulta interesante estudiar y conocer desde la perspectiva de los estudios de género, para así proponer actitudes reflexivas.

Es así que, en el contexto virtual en el que se desenvuelve la juventud se percibe una cibercultura que no se encuentra libre de violencia de género y que se percibe de manera muy clara a través de las redes sociales que han permitido acciones como el llamado “*ciberbullying*” y la invasión de la vida privada de personas que después son expuestas y evidenciadas en espacios públicos del internet como *youtube*. Los mismos jóvenes tienen la sensación de que en internet no hay normas ni reglas morales que regulen esos

espacios. Sin embargo, la mayoría está dispuesto a proveer información confidencial a través de internet o conocen a alguien que ha cometido algún ilícito por este medio (Cilimbini, 2009).

Así pues, tal como lo afirma Feixa (2005), no se trata sólo de que la juventud actual tenga un mayor acceso a las computadoras, a internet y a los distintos bienes tecnológicos de la comunicación, sino del impacto cultural de estas nuevas tecnologías y al tipo de uso que se hace de ellas. En este sentido, se presupone que el uso y contenido de dichos medios tecnológicos muestran ciertas condiciones de género que se perciben principalmente en la dimensión interactiva; es decir, en la posibilidad de relacionarse con otros jóvenes.

Es claro que cuanto más el uso de la tecnología forma parte de la vida cotidiana de los y las jóvenes, tanto más necesario se torna prestar atención de manera cuidadosa a los efectos secundarios de las obviadas no naturales, como el caso específico de la violencia de género, ya que, aparentemente, el uso de estas nuevas tecnologías ha continuado con la reproducción social de la desigualdad referente al capital social y cultural de género que únicamente se ha modernizado, pero que conserva atavismos y simbolizaciones inequitativas que lejos de atenuarlas las refuerzan. En este sentido, el mayor desafío consiste hoy en comprender el impacto social que tienen los medios electrónicos, específicamente en el tema de la violencia de género, ya que se percibe como una nueva forma de pensamiento, un modelo de comportamiento y un instrumento de dominación y control.

Por lo antes mencionado, resulta de gran relevancia investigar la violencia virtual de género, que para el caso que nos ocupa, son los estudiantes de la Universidad Autónoma del Estado de México.

CAPÍTULO I. CIBERCULTURA

1.1 Paisaje cibernético

Con el frenesí que inició este siglo y la expectativa que genera una nueva etapa, se saturó de propuestas de todo tipo, desde un cambio de paradigma hasta posturas involutivas, lo cual parece propiciar en la cultura contemporánea un sincretismo ideológico, ya que al enfrentar la expansión de los sistemas informáticos, la multiplicación de códigos específicos, la industrialización y socialización de las redes comunicativas se fueron descubriendo nuevos horizontes subjetivos e intersubjetivos, que van conformando una cibercultura.

La primera década del siglo XXI se ha identificado por la generación y transformación acelerada de la ciencia y la tecnología, reportándose avances sorprendentes en todas las ramas, en las cuales destaca el área de las tecnologías que tienen que ver con el tratamiento, desarrollo y difusión de la información, susceptible de ser transformada en conocimiento, mejor conocidas como Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), éstas han tenido un impacto considerable en todos los procesos sociales, culturales, económicos y políticos. De todas las tecnologías que abarcan a las TIC (Telecomunicaciones, informática, protocolos inalámbricos de comunicación...) es el internet la herramienta más emblemática. Algunos incluso consideran que se trata de una nueva revolución democratizadora de la información, comparable a la generada por la invención de la imprenta (Loyola, 2006). Es decir, además de democratizadora también globalizadora.

En este sentido, la Internet provee posibilidades para que el ciudadano se convierta en un participante activo, produciendo el contenido y las opiniones. De esta manera se tiene acceso a todas las formas de información y comunicación, se apropie de ellas mediante las transmisiones digitales y satelitales en la web y así, abre sus oportunidades de participación e interactividad en cualquier contexto y persona ya que es poca la distinción entre ricos y pobres (Eddine, 2009). Si bien, la Red ha apoyado de cierta forma los

procesos de comunicación y difusión de información mediante sus posibilidades masificadoras como ningún otro medio, también ha generado importantes desigualdades, pues “los cambios proporcionados por estas tecnologías, han acentuado la separación entre los sectores de bajos recursos respecto de aquellos que tienen un nivel de vida superior, y por ende acceso a las mismas” (Segurajáuregui, 2008: 73). Es decir, la gran dicotomía en cuanto al uso de la Red consiste en que, por un lado se presenta como un medio de comunicación democratizador, y por el otro, el acceso a la información que éstos proveen es todavía limitado. A este fenómeno se le ha conocido como brecha digital.

Se identifican dos sentidos al término de brecha digital: en primer lugar, se entiende como la falta de vía a la tecnología necesaria para poder tener acceso a la información, básicamente, al internet, considerando además el tipo de señal a través del cual se reciben los datos, es decir, el ancho de banda o conexión inalámbrica y el acceso desigual que la población tiene a estos medios, generándose “un mundo dividido entre quienes tienen acceso a Internet y quienes no disponen de ese servicio”(Guzmán, 2008: 24), lo cual tiene importantes consecuencias en cuanto a desventajas dentro del mercado laboral entre los que tienen conectividad según afirma (Castells, 2010) y los que no, lo cual implica una pérdida de competitividad económica internacional en los territorios no conectados a internet, incrementándose con ello la pobreza.

Pero esta idea no solo abarca las condiciones de accesibilidad en cuanto a las posibilidades económicas, sino también a la distancia entre quienes no pueden hacer uso efectivo de estas herramientas como consecuencia de un impedimento físico, como una discapacidad, falta de preparación para su uso (analfabetos, analfabetos tecnológicos), o la edad, considerada también como un factor importante para el uso y asimilación de internet. Por lo tanto, desde esta primera perspectiva, se entiende la idea de la “exclusión social” en donde la falta de oportunidades para aprovechar las ventajas de las TIC, sobre todo de la red, son limitadas para un grupo importante de personas, lo que genera significativas desigualdades en cuanto a las oportunidades sociales, laborales o de desarrollo físico e intelectual.

En segundo lugar, debemos entender que la *brecha digital* no sólo se refiere a esta falta de posibilidades para tener acceso, sino a la falta de preparación para la asimilación, selección, uso y tratamiento de la información que se recibe, y en este sentido, “la tecnología remite hoy no a la novedad de unos aparatos, sino a nuevos modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras” (Martín, 2003: 45). Quizá a un nuevo pensamiento, o a una nueva lógica.

Por ello, la concepción de brecha digital, incluye además de la desigualdad en cuanto a las condiciones de acceso físico y forma de conexión, aspectos como el tratamiento, uso y manipulación que una persona le da a la información provista por la Red, de acuerdo a su formación y educación. Desde esta perspectiva, se entendería entonces como brecha digital:

...el acceso desigual a información que impulse el desarrollo humano y su nivel de vida. En este sentido, la brecha digital se refiere a la inequidad de la información, más que al acceso tecnológico. Ya que las tecnologías de la información se convierten solamente en un vehículo para realizarlo. De hecho, el tener acceso al Internet, teléfono, radio o televisión, no garantiza que la información consultada ayude a mejorar el nivel de vida o impulse el desarrollo humano (Sandoval, 2006: 295).

Por ello, podemos decir que la brecha digital debe ser entendida, no sólo desde la falta de infraestructura para el acceso a las TIC, sino también, como la incapacidad y falta de habilidades para asumir, criticar y asimilar los contenidos que se presentan dentro de estos medios, pues el crecimiento y generación de la información se ha agudizado preocupantemente en las últimas décadas, con lo que se dificulta su selección, además de equipararla al nivel de conocimiento.

Lo anterior, dentro de los contextos universitarios, parece ser que aún no queda muy claro, pues vemos como el enfoque de brecha digital solo se subscribe a la primera idea

(infraestructura) y por lo tanto, el mayor interés parece ser conseguir el acceso y la tecnología, que pueda ser utilizada por sus estudiantes, incluso hacerla extensiva hacia otros sectores de la población mediante protocolos inalámbricos, con los que se garantice la cobertura total del servicio de internet, preocupación constante que deja de lado la otra perspectiva dentro de la cual, habría que buscar los medios para la preparación y formación de los jóvenes en el uso de esa tecnología. Es decir, por un lado, buscar el acceso físico a la Red de Internet es una prioridad, como también lo es formar a los estudiantes para el buen uso y explotación adecuada de esa red que se les provee de forma institucional.

De ahí que nos planteamos la pregunta: ¿los jóvenes universitarios utilizan la red institucional para la formación, mejoramiento y apropiación de la ciencia y la tecnología?; si no es así ¿cuál es el principal uso? Cuestiones que nos ayudarían a plantear la necesidad de incluir o no, un programa a nivel curricular que brinde a los estudiantes las habilidades básicas para la selección, búsqueda, organización y crítica de toda la información que la red les provee, posibilitando hacer diferencias en cuanto a su uso, viabilidad y confiabilidad.

La investigación emprendida desde la teoría posmoderna sobre la relación entre poder y saber suscita cuestiones cruciales para la educación ¿Cuál es el concepto posmoderno de la cognición? ¿Alteran en algo las interpretaciones de los estudiantes en el contenido del currículo? Los profesores deberían concienciar a sus alumnos de la gran variedad de niveles de interpretación existentes, de los constantes cambios e influencias a los que está sujeto el entendimiento, y del hecho de que esta flexibilidad del conocimiento resulta vital para la formación de un pensamiento creativo. La ironía, la metáfora y la doble codificación, tan importantes para la posmodernidad, no podrían existir sin esa riqueza de posibles interpretaciones que proporcionan las diversas formas de comunicación.

El tratamiento de la cuestión de la representación es el corazón mismo del problema de la educación: ¿por qué y de qué modo crean las personas significados y llegan a entender el conocimiento? Entre otros ejemplos de la posmodernidad en el ámbito educativo, cabe

citar el avance del aprendizaje cooperativo y otros tipos de trabajo en grupo, la identificación de problemas más que su solución (Efland, 2003). Más que buscar los significados, ahora el conocimiento implica que los significados existen, el reto del aprendiz es organizar los modelos que parecen estar ocultos.

Hoy en día no se puede negar la existencia dominante de la tecno-ciencia, es decir, de la subordinación masiva de los enunciados cognoscitivos a la finalidad de la mejor performance posible, que es el criterio técnico. Pero lo mecánico y lo industrial, sobre todo cuando entran en el campo tradicionalmente reservado al artista, son portadores de algo completamente distinto, aunque sean efectos de poder (Lyotard, 2001:75).

Los modelos de gráfica computarizada asumen una significación peculiar. No se puede negar que dichos modelos aportan algo nuevo dentro de la historia de la modelación, algo que los distingue de otros modelos anteriores: ese algo es la convergencia de tres técnicas de modelación que hasta ayer se utilizaban separadamente: la réplica (o imitación), la simulación y la formulación matemática. Por otra parte, y como se sabe, esta temática tiene fuertes connotaciones epistemológicas. En cierto sentido, las imágenes de la computación de muy alta fidelidad no son otra cosa que modelos, modelos informáticos. Digamos, pues, que el problema que plantean los espacios virtuales, es su carácter cerrado y autorreferencial. Se trata, en efecto, de espacios ilusorios que se organizan y autoorganizan sin salir nunca de la esfera de los rígidos lazos establecidos por el programa del elaborador electrónico (Maldonado, 1994).

Por lo anterior, se reconoce la valía de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como un escenario contemporáneo, sin embargo, se pretendió hacer una reflexión en torno al uso adecuado y a la apertura del conocimiento a través de las redes de comunicación por los estudiantes universitarios.

1.2 Ciberespacio y educación

En la cultura contemporánea que incluye la sociedad de la virtualidad o cibercultura se encuentra inmersa la educación, es decir, la influencia de las TIC, ha modificado el sistema educativo profundamente. Cabe hacer un breve recorrido histórico para apreciar esta transformación.

La educación como hecho, proceso y actividad social ha sido estudiada formalmente desde los albores del siglo pasado con los sociólogos Emilio Durkheim de la escuela funcionalista clásica y Max Weber, postulando su función esencial; la socialización, así como la lógica sociopolítica (racionalización y burocracia) de la educación y su sentido pragmático, respectivamente. Posteriormente, el filósofo y periodista Antonio Gramsci, aporta una reflexión integral sobre la cultura y el universo de la producción ideológica, quien contribuye con la construcción del concepto de hegemonía, consideró a la educación como el bastión de su proyecto social. Este pensamiento revolucionario influyó a Luis Althusser, que en la década de los años sesenta e inmerso en el intenso debate de la época, (las ideas semiológicas de Ferdinand de Saussure, las propuestas epistémicas de Gaston Bachelard y los estudios etnológicos de Claudio Lévi-Strauss, entre otras), consolida y difunde el estructuralismo a otras áreas del conocimiento como alternativa del funcionalismo y la perspectiva comprensiva weberiana.

Althusser (1975) en su propuesta por entender a la educación como aparato ideológico del Estado, y definirla como “una representación de la relación imaginaria de los individuos con sus condiciones reales de existencia” (p. 103), incide en lo que más tarde se denominó la teoría de la Reproducción, desarrollada principalmente por Bourdieu y Passeron. La década de los años setenta, está reconocida como el inicio de “la nueva sociología de la educación” con los trabajos del sociolingüista; Basil Bernstein quien tiene una clara intención de superar las tradiciones funcionalistas y neoconductistas que habían dado a la educación una dimensión mecanicista y estandarizada.

Michael Apple, preocupado por las cambiantes funciones ideológicas de la enseñanza en general y de los significados curriculares en particular, abandona la visión positivista en la cual el conocimiento es separado de los actores humanos. Así, el currículo ha mostrado además de enseñanzas encubiertas transmitidas en el aula a través del currículo no formal, la praxis liberadora de Paulo Freire, la política estudiantil de Henry Giroux, (uno de los críticos de las teorías de la resistencia), que resalta las significaciones, los referentes simbólicos y las asunciones ideológicas de los sujetos que definen, diseñan y controlan el mismo, entre otras (Gómez y Hernández, 1991). De tal suerte, que la ideología que subyace en el sistema educativo actual lleva implícitas a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, lo cual trasforma tanto la práctica, como los perfiles y actividades educativas, entre ellas también las conductas de los estudiantes, tales como el ciberacoso.

Apple (1986), se ocupa de reflejar la base social de la construcción del conocimiento educativo y las relaciones de poder incorporadas en la misma, estudia el papel que desempeña el currículo en la creación y sostenimiento del monopolio ideológico de las clases dominantes, se interesa, acercándose a la sociología de la cultura de Bourdieu, por la relación entre cultura y poder, y la neutralidad del conocimiento como elementos legitimadores del capitalismo, así como los mecanismos de distribución de valores e ideologías necesarios para naturalizar y neutralizar el conflicto, es decir el currículo oculto. Se compromete con la reproducción económica y cultural, particularmente en el conocimiento técnico-administrativo, necesario para expandir los mercados. “Su análisis hace prácticamente convertible el capital cultural en capital económico, sin comprender las mediaciones y contradicciones que tienen lugar entre el primero y el segundo” (Bonal, 1998: 139).

Por lo cual, se supone que la globalización es una ideología dominante expresada a través de las políticas educativas que afectan directamente al currículo de una institución educativa; la universidad. Si bien, la educación es la columna vertebral de la cultura, sus modelos tradicionales no cubren las demandas de esta conciencia de realidad, creada por la transformación de paradigmas, la expansión tecnológica y sus asunciones

ideológicas. Es decir, guardar una relación entre el contexto sociopolítico y la emergencia, sustitución, superposición o complejización paradigmática de la educación.

Ahora el conocimiento cobra un valor inusitado, por lo cual se denomina la sociedad del conocimiento o de la información. El conocimiento se ha convertido en una mercancía y la nación o empresa que lo domina está a la cabeza. Por tal motivo, Bacon firma que el conocimiento es poder. Dentro del ámbito educativo, cabe reconocer las ideologías dominantes como la tecnofilia, la cual, se ha privilegiado por encima de la formación humanística, especialmente en las universidades tanto públicas como privadas, este tipo de ideología, denominada por Lyotard y otros autores “tecno-ciencia”. A la que pertenece la gran cantidad de artefactos y prácticas tecnológicas como son el uso de los celulares, las tabletas y especialmente el uso de las redes sociales, en las cuales no siempre el estudiante utiliza para fines educativos, sino con otros fines, ente ellos, el ciberacoso el cual es motivo de esta investigación.

Por ello, resulta obligado, relacionar la acción social, con procesos comunicativos y con la interacción intersubjetiva. Una crítica a los procesos sistémicos lo realiza Roitman (2003), quien propone en su tesis principal “el conformismo social”, a una serie de conductas impersonales y poco reflexivas, como un comportamiento que implica la adopción de conductas inhibitorias de la conciencia en el proceso de construcción de la realidad, resultado entre otros del pensamiento sistémico. Su argumento teórico es eminentemente psicológico enmarcado en el neoconductismo social e individual.

Es decir, nos educamos siempre, a veces de una forma autodidacta, otras en colectivo. Esto, nos lleva a repensar la función e importancia que tienen los medios y la tecnología, los cuales son herramientas muy valiosas siempre que no estén por encima del pensamiento, ya que como Albert Einstein expresó: la perfección de los medios y la confusión con respecto a los fines son, en mi opinión, los rasgos característicos de nuestra época. “La tecnología ha sido usada para mejorar la eficiencia de los modelos educativos, no para transformarla” (Dolence, 2003). Es por ello, que Guilford comenta; la creatividad es educación en el sentido más complejo, y es clave para la solución de los

problemas más apremiantes de la humanidad, nos permite reflexionar sobre la importancia del aspecto formativo-creativo-transformador de la educación, más allá del aspecto informativo-instructivo reproductor, el cual, no hemos superado y se evidencia en el currículo. Para Comenio según afirma Kosik (2000), la escuela era donde los alumnos aprendían a ser humanos y la universidad debería ser donde el hombre se humaniza.

1.3 Globalización: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y Redes sociales

La globalización, es entendida como el proceso de intercambios culturales, científicos y tecnológicos, y no solamente los de tipo económico, que aspira a la convergencia de intereses humanos, respetando las diferencias, la diversidad y la complejidad de una sociedad cosmopolita. Al ser vinculada con las tecnologías de la información y la comunicación de la cibercultura, su investigación se convierte en una problemática relevante, toda vez, que como fenómeno social no se agota en una sola visión, disciplina o postura.

Es por ello, que se pretende investigar sobre el paisaje cibernético de la cibercultura; esto implica trabajo colaborativo e incluyente, como sucede en los paradigmas emergentes: el cognitivo e informacional, la psicología social y el postestructuralismo, o en el de la ciencia, tecnología y conocimiento social. Ya en las teorías o enfoques como el conductismo, el constructivismo o el conectivismo, Caos, Otredad, Redes, Complejidad... los no lugares o espacios del anonimato, en fin, tantos modelos de aprendizaje en la era digital, que su investigación resulta ser todo un desafío. Particularmente si se reconoce este panorama globalizante en la educación.

La relatividad del conocimiento en el paisaje cibernético y la integración de múltiples saberes en el ámbito universitario, se refleja en su principal reto que es la transformación del pensamiento, para ello, hay que situar de manera auténtica la problemática de la cultura contemporánea, la cual enfrenta la expansión de los sistemas informáticos, la

propagación exacerbada de códigos específicos, la especialización de lógicas analíticas disciplinarias, así como la industrialización y socialización de las redes comunicativas que conforman nuevos panoramas subjetivos e intersubjetivos, resultantes de la interacción masiva que ofrecen las redes de comunicación.

Para Giddens (1999), la globalización, no sólo es la interdependencia económica sino la transformación del tiempo y del espacio en nuestras vidas, a través de las telecomunicaciones y la extensión tecnológica. Sin embargo, este autor, responde a sus críticos, diciendo que para él; “significa reformar las instituciones sociales para satisfacer las demandas de un orden globalizado de la información, no debe identificarse sólo con desarrollo económico” (Giddens, 2001, p. 42). De tal modo que se llega a un globalismo, el cual es una de las fuerzas que actúan en el desarrollo de la globalización, donde las identidades se confunden y se multiplican, las articulaciones y las velocidades se desterritorializan y se reterritorializan en otros espacios, con otros significados. El mundo se vuelve más complejo y más simple, micro y macro, épico y dramático. El capitalismo global simultáneamente promueve y es condicionado por la homogeneidad de la cultura y por la heterogeneidad cultural (Ianni, 2001).

La formación y la información que se imparte en las universidades deben considerar el contexto social concreto de la sociedad en la cual se da la educación, entonces, no se puede soslayar los intercambios culturales, y tecnológicos principalmente que se operan en las universidades como resultado de los procesos de globalización e internacionalización, según Briones (2002) al estudiar la epistemología de la educación, así como Freitag (2004) al analizar la epistemología política de la universidad retoman aspectos fundamentales del contexto histórico y socio-cultural que la producción, traspaso e intercambio del conocimiento lleva implícito, lo cual, lleva sobrentendido las relaciones e interacciones virtuales entre los estudiantes universitarios.

Con el fenómeno de la globalización y el intercambio académico, el uso del internet en la educación ha hecho que la tecnología esté construyendo una nueva cultura para un aprendizaje colaborativo, de tal suerte que ahora se reorganiza la manera en que nos

comunicamos, se estudia y se aprende. Según Del Valle (2009), la instrumentalidad del internet para el aprendizaje se basa en las teorías del constructivismo, de la conversación y del conocimiento situado, ya que retoma la noción vigotskyana de la interacción entre personas y sus distintos niveles de experiencia de su cultura tecnológica, toda vez que el internet presupone una naturaleza social específica y un proceso a través del cual los aprendizajes crean una zona virtual, la zona de desarrollo próximo (ZDP), que a su vez es incorporada en el aprendizaje asistido por computadora, sin soslayar el realismo y la complejidad.

CAPÍTULO II.VIOLENCIA VIRTUAL

2.1 Conflictos escolares y violencia de género

El vertiginoso desarrollo que en las últimas décadas han mostrado las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), tiene su representante máximo en la Internet. Asimismo en las redes sociales se navegan todo tipo de códigos, que proveen diferentes medios alternativos para la comunicación, revolucionando la cotidianidad y conformando así una herramienta con posibilidades infinitas de desarrollo. Pero al mismo tiempo, es también un espacio alterno para comportamientos violentos que al igual que en la sociedad, se reproducen y se aprenden, se sufren y se experimentan, dentro de lo que se ha denominado la cibernsociedad.

En los procesos de convivencia escolar es muy común que aparezcan conflictos que “se explican desde un marco explicativo en donde se comprende que en la aparición de este fenómeno existe una gran cantidad de factores que pueden incidir, los cuales se ubican tanto dentro como fuera de la escuela” (Salgado, 2009: 139). En el caso de las instituciones educativas, éstos tienen que ver principalmente con problemas de disciplina, a veces graves, que impiden la generación de ambientes escolares sanos para nuestros estudiantes.

Ahora bien, el conflicto no significa necesariamente indisciplina ni mucho menos violencia, por lo que “en ocasiones, se tienden a confundir los términos como si de sinónimos se tratasen, pues las situaciones de violencia...parten de situaciones conflictivas previas y desencadenan nuevos conflictos” (Hernández y Solano: 2007, 19). Es decir, éstos efectivamente pueden estar relacionados con conductas disruptivas y antisociales pero no forzosamente con violencia.

Además, en algunos casos se resuelven fácilmente, en otros representan un peligro inminente, tanto en la salud mental como física; es decir, los conflictos escolares, como resultado de los procesos de socialización dentro de las escuelas y universidades no son

fáciles de abordar.

Una primera división de los conflictos escolares es la que indica Gregorio Casamayor (2004) quien realiza la siguiente división:

- Conflictos entre alumnos y profesorado. Se manifiestan principalmente a través de burlas o insultos, y en casos graves, agresiones al patrimonio personal o a la propia persona.
- Conflictos entre los propios alumnos. Pueden ser ocasionales, o llegar a la situación de acoso (bullying)
- Conflictos de rendimiento. Tienen que ver con la incapacidad para aprobar las pruebas pedagógicas y se presentan fundamentalmente entre los estudiantes que tienen problemas de conducta, lo cual no implica su falta de capacidad intelectual ni tampoco problemas de aprendizaje.
- Conflictos de poder. Se dan entre los profesores y se relacionan con las problemáticas hacia el interior de la convivencia académica dentro de la escuela.
- Conflictos de identidad. Aparecen en instituciones escolares multiculturales y se caracterizan por ser de tipo ideológico, racial o cultural.

Los comportamientos violentos tienen que ver con conflictos y conductas inadecuadas que se manifiestan en un contexto social determinado. Tal es el caso de la escuela, donde múltiples factores y actores conviven diariamente durante varias horas al día, por lo que no es de extrañar que existan diferencias que se manifiestan a través de las relaciones entre profesores, directivos, escolares, trabajadores y padres de familia. Según opinan Mir (1998:17): A pesar de que “el propósito de la educación en el medio escolar ha sido siempre, a grandes rasgos, propiciar en los sujetos escolarizados la interiorización personal de determinado conjunto de valores sociales... las sociedades son heterogéneas... los valores no son unívocos y sufren transformaciones”.

Sin embargo, algunos estudiosos del tema reconocen que “la agresividad es un ingrediente innato en la conducta que coadyuva en la supervivencia de los más fuertes,

de los más sanos, de los más aptos y de esta manera, contribuye a garantizar la supervivencia del grupo” (Cobo y Tello, 2008: 15); esto, de ninguna manera es una justificación de la violencia, simplemente se reconoce como un comportamiento humano que bien puede canalizarse de manera que no afecte a los demás o bien, lo ideal es no fomentarla.

En ese contexto mediático, la violencia de género, que puede ser real o simbólica, contribuye a perpetuar estereotipos femeninos y masculinos que facilitan la objetualización de la mujer o su conceptualización como objeto sexual que finalmente derivarán en algún tipo de violencia hacia las mujeres. Es quizá la falta de educación sexual que desde siempre han tenido hombres y mujeres, siendo uno de los aspectos que permiten su intimidación. Y es hasta hace unas cuantas décadas, con el advenimiento de nuevos modelos educativos interactivos y la incorporación de las TIC, que la cibercultura reconoce la violencia de género, virtual o simbólica, en el ciberespacio.

La amplia disponibilidad de páginas electrónicas con pornografía denigrante y violenta, así como la extensa ocupación del tiempo de los jóvenes en la interacción de videojuegos de inusitada violencia y contenidos claramente sangrientos y gratuitamente agresivos que consumen horas valiosas de los educandos frente a los monitores dentro de cibercafés, celulares, *lap tops* o computadoras fuera o dentro de las casas de los universitarios.

En las actividades e imágenes de la Internet se puede percibir la dominación masculina, la sumisión femenina, los estereotipos y los múltiples y polémicos roles de género. Consecuentemente, la violencia virtual en palabras de Bourdieu (2003: 59): corresponde a distintas expresiones dentro del campo de lo simbólico que se reproduce de modo estructural, o se auto reproduce como cualquier otra estructura compleja, a través del acto de conocimiento y de reconocimiento práctico. Su fundamento no reside en las conciencias engañadas que bastaría con iluminar, sino en unas inclinaciones modeladas por las estructuras de dominación que las producen.

2.2 Características diferenciales entre el Ciberacoso y el Acoso Escolar

Existen diferentes formas de violencia escolar, en una investigación de Morales, Serrano, Santos y Miranda (2014) en la cual se estudió el ambiente escolar, se detectó lo que se ha denominado *acoso escolar o bullying*. Es importante aclarar entonces que no todo lo que es violencia entre escolares es acoso escolar, por lo que hay que caracterizar a este fenómeno, tan mediático en nuestros días, ya que si no se le identifica como es debido, es probable que la manera en la que se diagnostique resulte inadecuada.

El llamado *ciberbullying* comparte muchas características con el proceso de violencia escolar denominado *bullying*. Incluso se le clasifica como tipo de acoso escolar, conjuntamente con el verbal, el físico y el gesticular (Harris y Petrie, 2003). La idea de que la violencia virtual se pueda convertir en un acoso cibernético tiene que ver con la frecuencia de los actos, así como con la participación de diferentes actores, no sólo el acosador principal actúa, todos tienen un papel determinante en el proceso y generación del acoso.

El bullying se define como “un patrón de conducta donde se escoge a un individuo como blanco de una agresión sistemática, por parte de una o más personas. La víctima, generalmente, tiene menos poder que sus agresores” (Castillo y Pacheco 2008: 827). Es decir, es un juego de poder entre una persona más débil que otra, o con más poder.

Por su parte Olweus dice que el acoso y la intimidación (bullying) queda definida cuando “un alumno es agredido o se convierte en víctima cuando está expuesto, de forma repetida y durante un tiempo, a acciones negativas que lleva a cabo otro alumno o varios de ellos” (Olweus, 2006: 25). Por acciones negativas este autor da a entender que es la forma intencionada de causar daño, herir o incomodar a otra persona. Esto incluye entonces tanto la violencia verbal como la física, así como el uso de gestos o señas para intimidar o acosar.

Uno de los rasgos en los que se ha hecho énfasis para diferenciar al acoso escolar de otras formas de violencia es la idea de que debe ser entre pares, es decir, entre alumno y alumno, y además debe existir un desequilibrio de poder entre las partes. También la idea de que la conducta sea reiterada es una característica que se debe tomar en cuenta.

Para Paloma Cobo y Romeo Tello (2008), el bullying se define como “una forma de comportamiento agresivo, intencional y dañino, que es persistente, y cuya duración va de semanas a, en ocasiones, meses. Siempre existe un abuso de poder y un deseo de intimidad y dominar, aunque no haya provocación alguna. Puede ser ejercido por una o varias personas. A las víctimas les resulta muy difícil defenderse” (Cobo y Tello, 2008: 55). En este caso, se puede mencionar que existen personas más vulnerables que otras.

Por ello, estos autores antes mencionados identifican como rasgos principales del bullying los siguientes:

- a) Que se trate de una acción agresiva e intencionalmente dañina
- b) Que se produzca en forma repetida
- c) Que se dé una relación en la que haya un conflicto de poder
- d) Que se dé sin provocación de la víctima
- e) Que provoque daño emocional (Cobo y Tello, 2008).

En síntesis, el acoso escolar, o bullying se determina en función de la intención de dañar, la continuidad de la agresión, el desequilibrio de poder, que sea entre pares académicos, y que existan testigos que puedan diseminar la violencia convirtiéndolo en un fenómeno geométrico.

Para el caso del cyberbullying, Morales, *et al* (2014), comentan que las definiciones se centran en agregar la idea del uso de la tecnología como canal para generar el acto violento. De acuerdo con Smith (2006) se trata de “una agresión intencional, por parte de un grupo o un individuo, usando formas de electrónicas de contacto, repetidas veces, a una víctima que no puede defenderse fácilmente por sí misma” (Smith en Ortega,

Calmaestra y Mora 2008:184). Y de acuerdo a ello “los criterios que caracterizan a esta forma de conducta violenta son, al igual que en las formas tradicionales de acoso escolar, la intencionalidad, la repetición de la conducta dañina y el desequilibrio de poder entre agresor y víctima” (Buelga, Cava y Musitu, 2010:784). Por ello, resulta de primordial importancia su detección oportuna en los espacios universitarios.

Para Kowalski, Limber y Agastston (2010), el acoso cibernético, aunque abarca una amplia variedad de conductas, se puede definir como “el acoso través del uso de las nuevas tecnologías tales como internet y los teléfonos móviles. Al igual que sucede con el acoso tradicional, el acoso cibernético también se distribuye a lo largo de un continuum de gravedad” (Kowalski, Limber y Agastston, 2010:86). En el caso que nos ocupa, es el acoso que ejercen los estudiantes universitarios con el uso de redes sociales. Aunque es interesante también identificar que, en este caso, existen dos formas de acoso cibernético identificadas por Aftab (2007): el acoso cibernético directo y por delegación o indirecto. En primero se refiere a ataques directos como el enviar mensajes o escribir en sus muros a otros niños y adolescentes por parte del victimario, quien es plenamente identificado y suele dar *la cara*. El segundo caso de ciberacoso implicaría utilizar a otras personas para que ayuden o realicen el acoso.

Lo anterior, se puede dar con, o sin, el consentimiento de quienes participan en el acto de violencia. Se observa que éste tipo de comportamiento solamente se puede realizar a través de procesos de cyberbullying, debido a que se necesita contar con la invisibilidad que otorga la tecnología. Precisamente en este aspecto es donde debemos poner mucha más atención ya que la mayoría de las veces, los victimarios utilizan como escudo a otros compañeros que ni siquiera saben que están siendo cómplices de un maltrato hacia los demás. Y por si fuera poco, a veces las personas adultas, camufladas de niños o adolescentes, buscan realizar un hostigamiento que casi siempre tiene un fin de carácter sexual, en donde estaríamos ya hablando de un proceso diferente de maltrato infantil.

De tal suerte que se puede entender el acoso cibernético o cyberbullying, a pesar de ser considerado como una manifestación más del acoso escolar, que tiene características

propias que lo diferencian de esta forma de violencia, por lo que la manera de intervención tiene notables variaciones. Y algo que hay que recalcar es que, para que exista esta forma de acoso, necesariamente ha de haber un manejo de la tecnología como canal de comunicación de la violencia, lo cual implica un análisis sobre la situación del acceso que tienen los jóvenes a las Tecnologías de la Información y Comunicación, fundamentalmente en lo que respecta al internet y los protocolos inalámbricos de red, tales como los celulares, tablets, lap tops...

TABLA 1: DIFERENCIAS ENTRE EL ACOSO CIBERNÉTICO Y EL ACOSO TRADICIONAL

| BULLYNG | CIBERBULLYNG |
|---|--|
| Se realiza de manera personal y directa | Se utiliza un medio impersonal para el acoso (tecnología) |
| El perfil del acosador es conocido por todos y no se esconde | El acosador puede tener un perfil anónimo difícil de identificar |
| Tiene un tiempo bien definido (semanas o meses) | Es atemporal, el acoso puede volver a surgir después de muchos años |
| Existe un espacio bien definido para el acoso (la escuela) | No existe un espacio, el victimario puede actuar desde cualquier espacio o lugar. |
| Puede inhibirse ante la presencia de un adulto o si se es descubierto | Desinhibición total |
| Existen formas específicas y bien definidas para el acoso | Múltiples formas de acoso que se modifican conjuntamente con las capacidades de la propia tecnología |

Fuente: Morales, Serrano, Santos y Miranda (2014:22).

Estos autores comentan que la diferencia más obvia es el uso de la tecnología como mediadora entre la víctima y los victimarios, pero no es la única, ni la de mayor importancia. Existen otras que tienen implicaciones mucho mayores, sobre todo cuando se pretende intervenir en un caso de este tipo. Identificamos tres aspectos que son medulares, además del uso de un medio tecnológico como canal de comunicación para la agresión y que tienen que ver con: el tiempo y espacio, el perfil de los acosadores y las formas en las que se manifiesta el ciberacoso.

2.3 Convivencia virtual y su ambivalencia

El acoso cibernético se pueda perpetuar según afirman Morales, *et al* (2014) por el abuso y mal uso de la tecnología. En el caso de México, a pesar de ser un país considerado con menores posibilidades de desarrollo social, los datos en materia de uso y acceso del recurso de internet demuestran una paulatina reducción de la brecha digital, sobre todo entre los niños y adolescentes. Según datos del Internet World Stats (IWS), en México durante el 2011 hubo un total del 42,000,000 usuarios de internet, lo que representa el 36.5% de total de la población, y de estos, 38,463,860 (33.5%) son usuarios de la red social Facebook. Además, el World Internet Project, nos indica que el 40% de los usuarios de internet en México es menor de 19 años. Y de éstos, un 15% (5 millones) no cuenta con más de 11 años de edad.

Con lo cual, nos enfrentamos a estudiantes con grandes posibilidades de acceso al internet, lo que tiene importantes implicaciones. En primer lugar, las posibilidades de acceder a grandes volúmenes de información sin restricción hace difícil categorizarla, analizarla y seleccionarla. En segundo lugar, las potencialidades comunicativas de este recurso tienen como consecuencia una modificación de los procesos de convivencia generando nuevos códigos para la socialización.

Es decir, no se trata solamente de una exposición a la información, sino que tiene que ver con el desarrollo de habilidades específicas para desenvolverse en el ámbito real y el virtual, debido a la interactividad que provee este tipo de recursos. Y en este espacio parece ser que no existen límites para su manipulación y uso, por lo que no es fácil que se establezcan normas de la *ciberconvivencia*. Y sin una formación o guía clara es sencillo caer en cuestiones de violencia virtual.

Actualmente son muchos los ejemplos sobre el mal uso del internet entre los jóvenes, algunos de ellos son casos mediáticos que se han distribuido a través de los medios masivos de comunicación, como los de Anders Behring Breivik, Mohamed Merah o James Holmes, quienes perpetraron matanzas en Noruega, Francia y Estados Unidos y

de quienes se sabe que utilizaron páginas de internet para distribuir información xenofóbica, imágenes de sus crímenes e información de odio racial con connotaciones de tipo religioso. Más emblemático y mediático resulta el tema de Amanda Todd con la presentación en internet de su video anterior a su suicidio donde narra las experiencias de acoso cibernético que sufrió desde los 12 años por parte de compañeros de colegio.

Pero a pesar de estos casos que han generado una alarma social sobre el tema de la violencia virtual, entender y aceptar su existencia es muy complicado porque la mayoría de las personas los asocia con la idea de *virtualidad*, es decir, con algo que es inexistente. Por ello, el ciberespacio se presenta como un mundo invisible, creado de manera ficticia, y en este sentido es difícil comprenderlo, caracterizarlo e identificarlo. Este es uno de los principales problemas que se presenta para la intervención en casos de ciberbullyng: si no es algo tangible, entonces no es real y tiende a ser poco objetivo. Cuando existe un proceso de violencia física que deja una huella visible, entonces es fácil identificarlo como una agresión. Pero cuando sus efectos se manifiestan de manera psicológica, entonces, la cosa cambia por completo.

Más aún, cuando no se puede percibir como violencia, entonces no es posible su identificación. Por ejemplo: ¿podríamos castigar a una persona que mata a otra en la vida real?; la respuesta es bastante obvia. Pero ¿podríamos aplicar la ley cuando una persona *simula* que mata a otra en el ciberespacio?; por supuesto que esto no sería posible, y es ahí donde reside el poder de los acosadores virtuales, ¿podríamos castigar a un niño que amenaza con matar a un compañero a través de un muro de una red social?; claro que no. Incluso se puede llegar a pensar que esto no tiene ninguna importancia y que no existe ninguna justificación para considerarlo como *violencia*. Sin embargo, el estrés que puede causarle a la persona es considerable, y tiene implicaciones psicológicas severas.

Las tecnologías de la información y comunicación han tenido un explosivo desarrollo, según afirma Eco (2012) con la difusión de diversos medios de comunicación de masas, algo ha cambiado, ahora los niños pueden aprender otro idioma por medio de un programa en la computadora o aprender a través de un buen programa educativo la

genética en lugar de un libro. Este mismo autor comenta que: la exploración hipertextual que permite hoy internet, hace suponer que los libros se convertirán en algo obsoleto. Si se considera incluso que un hipertexto es también multimediático, los dispositivos hipertextuales completos podrían en un futuro reemplazar a los libros:

...mediante una comunicación y educación puramente visual es más fácil desarrollar estrategias persuasivas que reducen nuestra capacidad crítica. Si leo en un periódico que un hombre concreto dijo <<queremos al señor X como presidente>> me doy cuenta que me dieron la opinión de un hombre en concreto. Pero si veo en la pantalla del televisor un hombre diciendo con entusiasmo <<Queremos al señor X como presidente>> es más fácil tomar a esa persona como ejemplo de la voluntad general (Eco, 2012: 53).

Con lo antes mencionado, se puede inferir que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación tienen una función social ambivalente, ya que por un lado los dispositivos multimediáticos que pueden utilizar los estudiantes universitarios les brindan grandes oportunidades académicas, pero por otro lado puede ser un medio de agresividad, discriminación y violencia de género.

CAPÍTULO III. VIOLENCIA Y GÉNERO

3.1 Violencia de género

La violencia ha sido clasificada de muy diversas maneras, generalmente la división más común es entre la violencia objetiva; física, tangible, y la violencia simbólica o subjetiva. Martín-Baró (1995) plantea diferencias significativas de una acción violenta: a) la violencia estructural dada por todo ordenamiento social, b) la violencia educativa dada por un adulto hacia un niño, c) la agresión institucional dada por un ejercicio hacia la población civil y d) la agresión física que tiende a matar o herir a otra persona, diferente a la agresión moral, simbólica, el insulto o la calumnia por la que se trata de desprestigiar. Es decir, de la violencia en general, se deriva la violencia virtual, misma que se ejerce en la cibercultura.

El proceso civilizatorio lleva consigo la violencia, la cual se ha manifestado de diversas formas siendo una clave importante para entender las relaciones humanas. “Así, ya en Durkheim están los primeros análisis sobre cómo hacen las colectividades para buscar las claves de su organización, en la ética de sus normas de comportamiento compartido y en la legitimidad de sus convenciones” (Velázquez, 2009: 9). Pero aunque este fenómeno no es nada nuevo, sí ha cambiado el ámbito de su reproducción, y la forma en la que se manifiesta. En las TIC, cuyo representante máximo es la Internet, considerado por algunos como una nueva revolución democratizadora de la información, comparable a la generada por la invención de la imprenta (Loyola, 2006). La red representa una herramienta con posibilidades de desarrollo infinitas, pero al mismo tiempo, es también un espacio alternativo para comportamientos violentos que al igual que en la sociedad, se reproducen y se aprenden, se sufren y se experimentan, dentro de lo que se ha denominado la cibernsiedad.

En esta nueva cibercultura, cabe preguntarnos cuál es la situación de la mujer, que como sabemos en las sociedades físicas, ha sido históricamente maltratada. A pesar de su amplia repercusión, pareciera que en la actualidad existe un escaso interés por el estudio

del grado de violencia virtual que se ejerce a través de la red, en parte por la idea de que lo que sucede dentro del ciberespacio corresponde al ámbito virtual y por definición, éste no existe, o no es real.

Respecto al género se sabe que los estudios realizados se han enfocado más en estudiar lo femenino que lo masculino y no específicamente el género, como tal, según afirma López (2014) y tal vez por esto, existe la desvalorización de la mujer a lo largo de la historia y la concepción de ésta como el sexo débil que nos lleva a la creencia de una mayor tendencia a la sumisión y represión bajo la que la mujer ha vivido, sin embargo, lo que interesa analizar en esta investigación, es si el rol masculino y las exigencias a la virilidad lo han hecho vulnerable a la presencia de la inequidad, puesto que aunque a nivel cultural al hombre no se le esté permitido demostrar debilidad, esto no significa que no lo sienta y lo desarrolle. Ninguno de los dos sexos se encuentra fuera de las exigencias sociales que limitan y reprimen sus conductas y creencias. Es importante diferenciar entre el concepto de sexo y de género, entendiendo por sexo las características fisiológicas que distinguen a hombres y mujeres, y por género, nos referimos a la construcción sociocultural del rol que cada sociedad le ha otorgado al significado de pertenecer a uno u otro sexo.

El rol que ha construido la sociedad para la mujer ha contribuido fuertemente al desarrollo de estados de baja estima, en este rol se presentan diversas funciones que reprimen y limitan a la mujer en varios aspectos de su vida. Asimismo, el aspecto sexual es otro ámbito en el que las mujeres han sufrido de discriminación por parte de la sociedad, esta represión de su sexualidad fomenta tanto la ansiedad como la depresión, la cultura le permite al hombre más libertad de decidir cómo, cuándo y con quién mantiene relaciones sexuales y las mujeres deben limitarse a un sólo hombre, muchas veces se les enseña que la sexualidad es sólo con el fin de reproducción, sin considerarse como un placer para su cuerpo. A muchas mujeres se les obliga por medio de la fuerza, coerción o amenazas a tener relaciones sexuales, lo cual genera un sentimiento de frustración e ira, sintiéndose un instrumento para el placer sexual del hombre. Es decir, son cosificadas y utilizadas como instrumento de placer masculino, provocando así la violencia de género.

El hombre también ha tenido que cumplir con un rol determinado en la sociedad, y aunque, los estudios de género se han interesado más por lo femenino que por lo masculino, esto no quiere decir, que el hombre no sufra una presión social por cumplir un papel que le exige una demostración de virilidad. Los mitos populares sostienen que la mujer es el sexo débil; fue quizá el hombre quien inventó esto basándose en su mayor fuerza muscular o quizás fue la astucia femenina quién lo fomentó para adular al varón y someterlo a sus deseos, sin embargo, evidencias fisiológicas y psicológicas, favorecen la hipótesis de que en realidad el hombre es el sexo más débil. El macho tiene que luchar durante toda su vida, con las expectativas sociales y que éstas se acomoden con sus ambiciones personales, así como la mujer tiene que cumplir con presiones sociales, como, casarse, tener hijos, organizar un hogar, el hombre joven también tiene que renunciar a su libertad para lograr expectativas, alcanzar la madurez, para empezar a irrumpir seriamente su psique y demostrar a cada momento su virilidad. El hombre debe adquirir el compromiso paterno que requiere autodisciplina a fin de cumplir un rol de apoyo. Para Moore (1994), la confianza del hombre se basa en su éxito externo, en competir y penetrar, una misión activa, biológicamente está programado para fecundar a todas las hembras que pueda. El éxito y la confianza lo mide en términos de status institucional y adquisición de riqueza, por lo que esta confianza está bajo una creciente amenaza por la pérdida de poder o impotencia sexual.

La masculinidad, según Gilmore (1995), es la forma aceptada de ser un varón adulto en una sociedad, está noción pertenece tanto a culturas y tradiciones occidentales como no occidentales. Los hombres tienen que cumplir criterios de su papel que le genera una preocupación generalizada por su virilidad. Podemos tomar como ejemplo la imagen masculina española, muy similar a la mexicana, es decir, el machismo, palabra que ha pasado incluso a la lengua inglesa, y existe en cierto grado en muchas sociedades, la idea de la masculinidad no es solamente de la psicología individual, sino, es parte de una cultura pública, una representación colectiva. Debe haber motivos tanto socioculturales como psicodinámicos. El individuo tiene que responder tanto a conflictos psicológicos propios como a exigencias para la aceptación cultural. La virilidad es problemática, los

muchachos deben cruzar pruebas impuestas por cada sociedad. En la literatura estadounidense contemporánea. La virilidad es también a menudo una confabulación mítica, un Santo Grial que debe conquistarse tras largas y arduas pruebas. El macho debe realizar una gran hazaña, superar pruebas, romper las cadenas con su madre. La lucha por lo masculino es una batalla contra deseos y fantasías regresivas, renunciar a los anhelos del idilio infantil, ya que, tanto varones como hembras, establecen una identidad primaria y un lazo social con el progenitor que les alimenta, es decir, la madre.

Todas las sociedades diferencian lo femenino de lo masculino y proporcionan papeles sexuales aprobados para los hombres y mujeres en edad adulta. Papeles convencionales, según los cuales los individuos son juzgados dignos de uno u otro sexo, y evaluados como actores motores. Gilmore (1995) afirma que tales condiciones ideales, se convierten en anclas psíquicas o identidades psicológicas en la que a menudo los individuos basan su percepción de sí mismo y amor propio. Convirtiéndose así en estereotipos de género.

De acuerdo a este autor, Freud y Jung admitían una mezcla inherente de masculinidad y feminidad en la psique humana, es decir, la masculinidad o femineidad pura no existe, ni siquiera en sentido psíquico o biológico. Los antropólogos biológicos están de acuerdo en que las hormonas y anatomía influye en la conducta humana, por ejemplo, la testosterona (principal hormona masculina) predispone al varón a la agresividad, pero aun así la biología no determina toda la conducta, las culturas determinan papeles y tareas a seguir para cada sexo, no permite improvisar los roles, e ideales sexuales, las sociedades tienden a exagerar los potenciales biológicos, diferenciando la conducta correcta del hombre y de la mujer. La visión psicoanalítica sostiene que los hombres tienden a protegerse del miedo a la castración debido a los propios traumas edípicos de su desarrollo psicosexual. Las normas de la masculinidad se proyectan hacia afuera, desde la psique individual hasta la pantalla cultural. Los hombres son forzados, mediante sanciones sociales a emprender esfuerzos hacia una masculinidad definida culturalmente. Por lo tanto, la explicación no puede basarse únicamente en proyecciones psíquicas.

La diferencia sexual, según Lamas (2002), nos va a estructurar psíquicamente y la simbolización cultural de la misma diferencia, el género, no sólo marca los sexos también la percepción de todo lo demás, tal es el caso de lo social, lo político, lo religioso y lo cotidiano. Esta autora, comenta que el psicoanálisis estudia la forma en que el sujeto elabora en su inconsciente, las diferencias sexuales y la manera en que a partir de esto, se posiciona un deseo sexual y su asunción de la masculinidad y feminidad. Es precisamente la teoría psicoanalítica la que ofrece el recuento más detallado, de la constitución de subjetividad y de la sexualidad, así como el proceso por el cual el sujeto se resiste o se somete al código cultural. El psicoanálisis ve al sujeto como un ser sexuado y hablante que se constituye a partir de cómo se imagina la diferencia sexual y sus consecuencias serán expresadas a través de la forma que se aceptan o rechazan los atributos y prescripciones del género.

3.2 Uso, acceso y manipulación de la internet en estudiantes universitarios

Los estudiantes universitarios se encuentran inmersos en la cibercultura la cual presenta la paradoja fundamental del ciberespacio según Lins, Riveiro, 2003): puede ampliar la capacidad de actuar en el mundo público de la política a través de las esferas-públicas-virtuales, al mismo tiempo que puede reducir la presencia de los actores políticos reales, retirándolos del espacio-público-real. Por un lado, amplía el espacio-público-en-general; por otro, disminuye el espacio-público real exacerbando el individualismo y la soledad. Por otro lado, si consideramos las complejas relaciones entre lo real y lo virtual, entre los dos reinos de actuación de la política cibercultural y su influencia sobre el espacio-público-en-general, veremos que el ciberespacio también puede ser una instancia de ejercicio de contrahegemonía y de ampliación de la visibilidad pública de actos de poder (Lins Ribeiro, 2003). Estos actos de poder pueden traducirse en violencia. Para el caso que nos ocupa en violencia de género.

Dentro del uso de internet por los universitarios, se puede afirmar que una de las teorías

en las que se sustenta es el conectivismo. El cual es la integración de las teorías del Caos, Redes, Complejidad y Auto-organización y según Siemens (2006), el conocimiento ha cambiado, desde la categorización y las jerarquías, hacia las redes y ecologías, y como consecuencia de ello se han modificado sus características, cuya redefinición resume en ocho factores centrales:

1. **Abundancia.** Se tiene mucho más acceso al conocimiento del que podríamos manejar. Los conectores globales han aumentado, se está acelerando el cambio y el crecimiento del conocimiento, y nuestra capacidad de prestar atención se ve abrumada. Tratar con esta abundancia requiere nuevas habilidades.
2. **Capacidad para la recombinación.** Porciones de conocimiento que están constituidas como unidades independientes pueden ser recreadas en diferentes medios y contextos, y utilizadas para crear estructuras más personalizadas y complejas. El conocimiento puede tejerse, conectarse y recombinarse ilimitadamente... creando la posibilidad de tener acceso a redes personalizadas.
3. **Certeza... por ahora.** Aún podemos conocer algunas cuestiones con certeza, pero sólo por ahora. Ante la abundancia de información, nuestras demandas de certeza hoy están siendo desafiadas. Al descubrirse algo nuevo, alguien más lo extenderá desde otras perspectivas, o una nueva investigación demostrará que es falso.
4. **Desarrollo.** Se han acelerado considerablemente los procesos de producción y obligan a repensar nuestras habilidades y procesos. Nuestra habilidad de aprender lo que nosotros necesitamos para mañana es más importante que el conocimiento que tengamos hoy. Cuanto mayor sea el crecimiento y la evolución del conocimiento, el acceso a la información que se necesite será más importante que el conocimiento que el aprendiz posea.
5. **Representación a través de los medios de comunicación.** La convergencia de diferentes formatos: textos, videos, audio, juegos y simulaciones en la diversidad

del mundo actual, representan ideas, conceptos y emociones. Los creadores de conocimiento requieren pensar más allá del texto. El conocimiento se ha ampliado con las múltiples alternativas de representación que ofrece la tecnología.

6. Flujo. Una decisión correcta para el día de hoy, puede no ser correcta mañana. En una economía del conocimiento, el flujo de información es fundamental. Crear, preservar y utilizar el flujo de conocimiento debe ser una actividad orgánica de importancia en cualquier organización. El flujo de conocimiento puede compararse con un río que serpentea a través de la ecología de una organización. En ciertas áreas, el río agrupa y en otras mengua. La salud de la ecología de aprendizaje de la organización depende de cómo se nutre ese flujo.

- Los inhibidores de flujo son elementos inmersos en una red que reducen la posibilidad de circulación de la información y el flujo de conocimiento. Entre ellos podría incluirse a los prejuicios o las nociones preconcebidas. Los inhibidores externos también impactan el flujo de información entre aprendices. El diseño físico de un espacio, la burocracia, o una cultura de conocimiento compartido, influenciará y determinará cómo fluye el conocimiento entre las redes.
- Los aceleradores de flujo son los elementos y condiciones inherentes a una red que permiten una rápida formación y distribución de conocimiento. Los dos aceleradores más importantes son: Receptividad y motivación.

7. Espacios y estructuras en la organización y diseminación del conocimiento.

Es crucial generar estructuras y espacios adecuados para que el conocimiento fluya adecuadamente en una organización. Ellos son los verdaderos agentes del cambio actual, los ámbitos que no pueden faltar en un proceso de e-learning son: a) un espacio para que se conecten expertos y principiantes, b) un espacio para la auto-expresión, c) un espacio para el debate y el dialogo, d) un espacio para investigar el conocimiento archivado, e) un espacio para aprender de una manera estructurada, f) un espacio para comunicar nueva información y conocimiento dentro del campo de práctica, g) un espacio para nutrir ideas y probar los procesos. Por otra parte, las estructuras estáticas evolucionan hacia las estructuras

dinámicas, adaptables, descentralizadas y emergentes.

8. Descentralización. La descentralización del conocimiento da marcha atrás con los contenidos formados por otros (expertos, editores) y ofrece la capacidad de conectarse con el conocimiento de la manera en que los usuarios encuentren más conveniente. El "saber donde" está siendo reemplazado por el "saber qué" y "saber cómo". El flujo de conocimiento rápido e incesante no puede contenerse y sostenerse en la mente humana. Para sobrevivir, debemos extendernos a través de nuestras redes de computadoras, de seres humanos, de bases de datos, y se encuentran nuevas herramientas.

De tal suerte, que según este autor el conocimiento está operando de acuerdo a sus nuevas características en un ambiente y contexto modificados. Hoy se forma rápidamente, pero el conocimiento se dispersa a igual velocidad. El conocimiento actual es caótico, desarreglado. Se forma de muchas maneras. A corto plazo, nuestra organización necesitará reflejar un deseo de alinear espacios y estructuras con la naturaleza de conocimiento y el aprendizaje. Se requiere comprender y tener acceso al poder de conexión y el conocimiento conjunto (Siemens, 2006). Lo anterior, en caso de que los estudiantes universitarios utilicen internet con fines cognitivos y de formación académica, sin embargo, surge la paradoja antes mencionada, también es utilizado con fines de poder. Poder de intimidación, de discriminación, de abuso, de segregación, de seducción, entre otras formas de poder cibernético.

CAPÍTULO IV. METODOLOGIA

En esta investigación se encuentran a saber, los siguientes aspectos metodológicos.

4.1 Objetivo general:

Ampliar el conocimiento sobre los escenarios simbólicos de violencia de género que aparecen en las nuevas formas de socialización que emplean los jóvenes universitarios a partir de las tecnologías de comunicación, particularmente en las redes sociales a través de encuestas.

4.2 Objetivos específicos

- Elaborar o adaptar un instrumento de identificación y medición de ciberacoso entre estudiantes universitarios a partir del uso de medios de la información electrónica
- Realizar un análisis descriptivo de los resultados cuantitativos sobre casos de violencia de género en los espacios virtuales de socialización estudiantil.

4.3 Preguntas de Investigación

¿Existen diferencias significativas en la violencia virtual ejercida por hombres y mujeres?
¿Los medios masivos de comunicación como la internet fomentan o facilitan la violencia virtual?

4.4 Hipótesis

Conocer los escenarios simbólicos de violencia de género como formas de socialización que emplean los jóvenes universitarios a partir de las tecnologías de la comunicación, permitirá proponer acciones contra la inequidad y violencia de género que se percibe en dichos medios.

4.5 Tipo de investigación

En esta propuesta de investigación se empleó una estrategia metodológica de tipo cuantitativo mediante el diseño y aplicación de un instrumento psicométrico con escala tipo Liker. Con la utilización de este instrumento *ex profeso* se recabó información sobre diferentes formas de violencia virtual entre la juventud universitaria de la UAEMéx. El tipo de estudio que se utilizó en la investigación fue:

4.5.1 Estudio Descriptivo

Muy frecuentemente el propósito del investigador es describir situaciones y eventos. Esto es, decir cómo es y se manifiesta determinado fenómeno. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, -comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis (Dankhe, citado en López, 2014). Miden y evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar. Desde el punto de vista científico, describir es medir. Esto es, en un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así -y valga la redundancia- describir lo que se investiga.

Los estudios descriptivos miden conceptos, por lo tanto es necesario hacer notar que los estudios descriptivos miden de manera más bien independiente los conceptos o variables con los que tienen que ver. Aunque, desde luego, pueden integrar las mediciones de cada una de dichas variables para decir cómo es y se manifiesta el fenómeno de interés, su objetivo no es indicar cómo se relacionan las variables medidas.

La investigación descriptiva, en comparación con la naturaleza poco estructurada de los estudios exploratorios, requiere considerable conocimiento del área que se investiga para formular las preguntas específicas que busca responder (Dankhe, citado en López, 2014). La descripción puede ser más o menos profunda, pero en cualquier caso se basa en la medición de uno o más atributos del fenómeno descrito.

4.5.2 Estudio Explicativo

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas.

Grado de estructuración del estudio explicativo. Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación) además que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno al que hacen referencia.

4.6 Definición de universo de estudio

La población objeto de la investigación serán los alumnos que cursan estudios de licenciatura en el periodo 2014A y periodo 2014B de la Universidad Autónoma del Estado de México.

4.7 Definición de muestra: tipo, tamaño, obtención

MUESTRA: Aleatoria de estudiantes en diferentes Facultades y Unidades Académicas de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Tamaño: 400 alumnos.

RESULTADOS Y ANALISIS DE RESULTADOS

La Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMex) representa la principal institución pública de nivel medio superior y superior en la entidad; como organismo educativo también se enfoca a la generación de conocimiento a través de la investigación, en este caso sobre violencia virtual. Se analizaron los cuestionarios aplicados para conocer la opinión de los estudiantes sobre la situación de ciberacoso, como parte de la investigación anteriormente comentada y financiada por CONACYT.

Se realizaron 400 encuestas con estudiantes de los diferentes espacios universitarios de la UAEMex, tanto de preparatoria como de las diferentes licenciaturas, y el análisis de los datos, como parte del estudio cuantitativo de opinión pública.

La distribución muestral por estrato (tipo de estudiante y género):

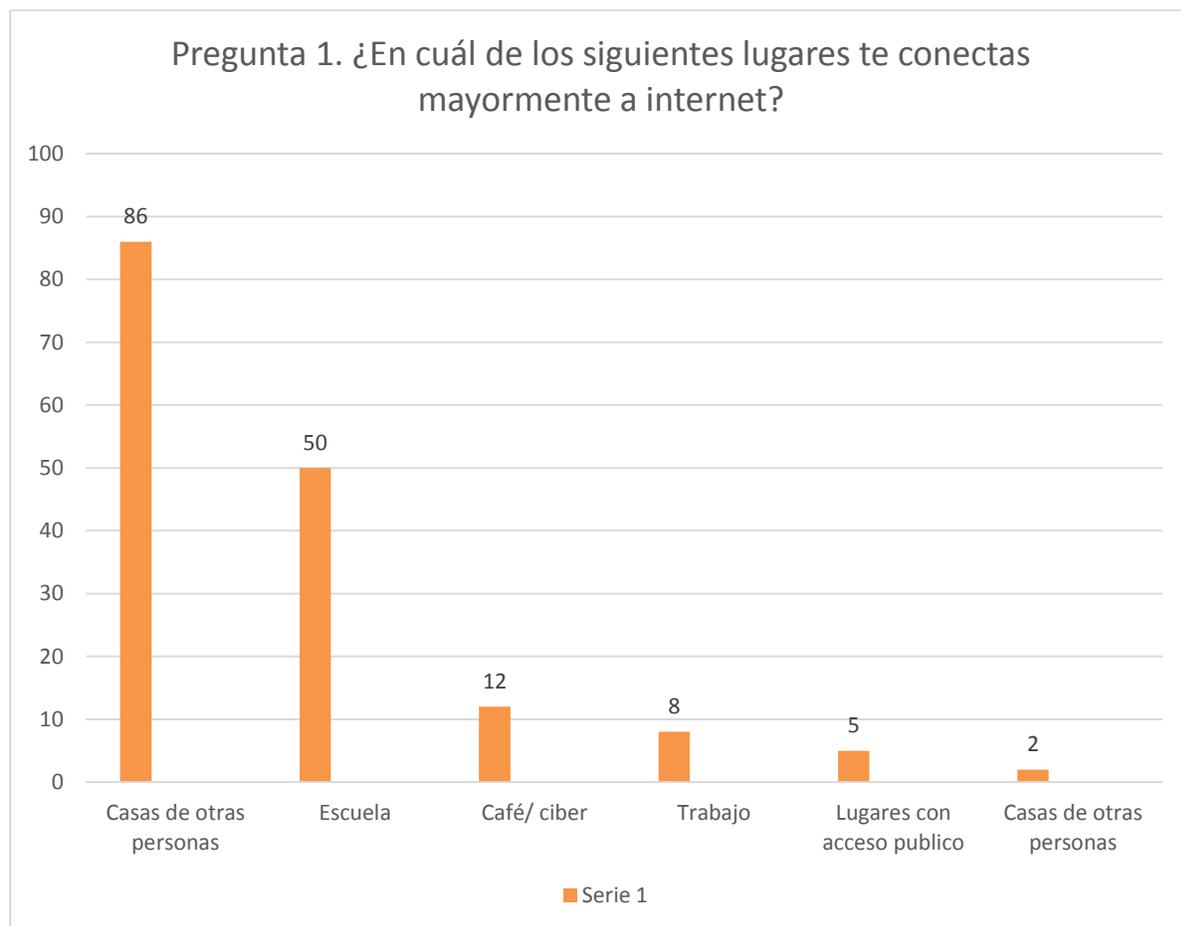
- 176 estudiantes de preparatoria; 50% mujeres y 50% hombres.
- 224 estudiantes de licenciatura; 50% mujeres y 50% hombres.

Por conglomerado, el 60% de las entrevistas se realizaron en los espacios universitarios ubicados en el área metropolitana de la ciudad de Toluca (240 cuestionarios) y el 40% en el resto del Estado de México (160 cuestionarios), en: Atlacomulco, Ecatepec, Valle de Chalco, Valle de México, Temascaltepec y Texcoco.

El levantamiento se efectuó en centros de alto tráfico dentro de los espacios universitarios; y dentro de cada uno, los entrevistados se seleccionaron por salto sistemático.

La muestra total (400 cuestionarios) otorgó datos con un 95% de confianza y un margen de error estándar de +/- 4.9 puntos porcentuales; por tipo de estudiante –preparatoria y licenciatura- y género, el margen de error es de +/- 6.9 puntos porcentuales.

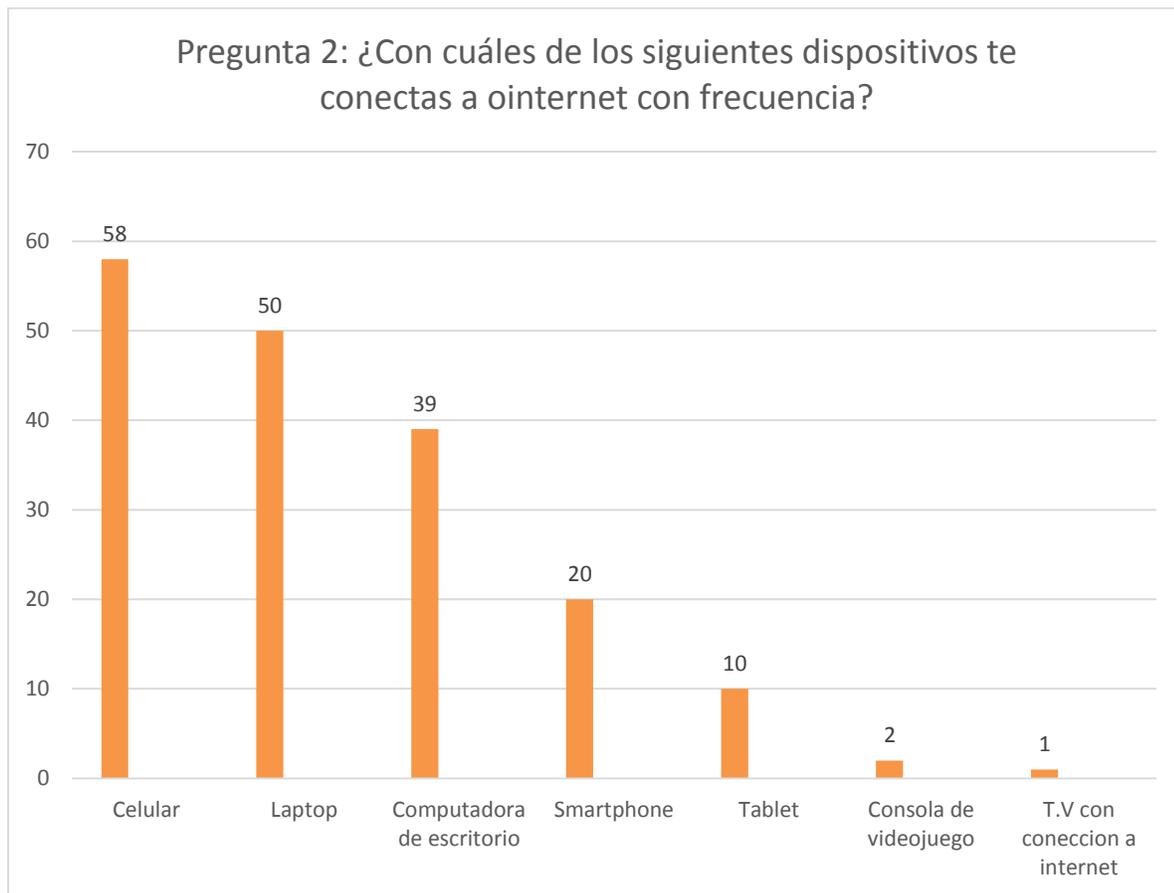
A continuación se presentan los resultados estadísticos a través de gráficas, las cuales corresponden a cada una de las preguntas que integran el instrumento aplicado, mismo que se puede consultar en el anexo uno.



Fuente: elaboración propia en todas las gráficas.

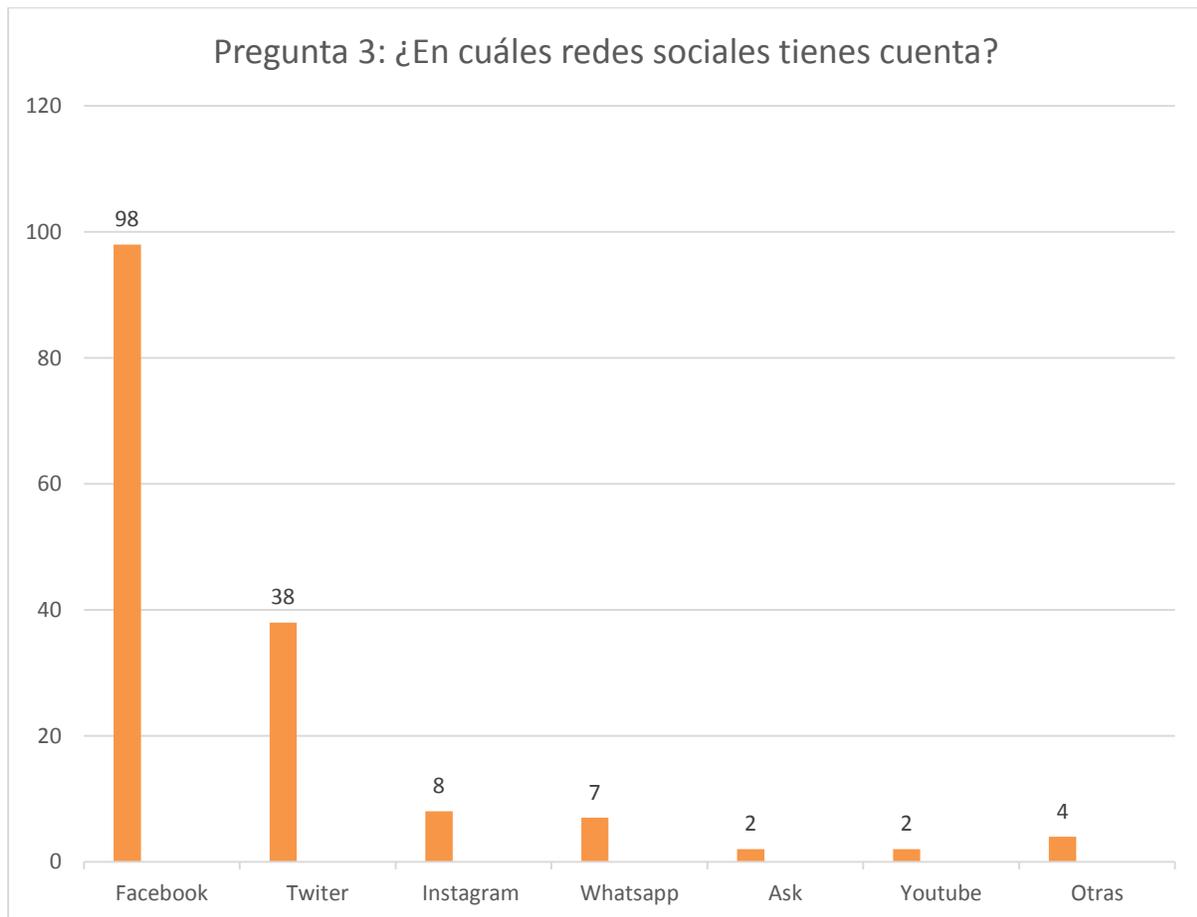
La mayoría de los entrevistados se conecta a Internet desde su casa (9 de cada 10) y en la escuela (5 de cada 10). No se presentan diferencias significativas respecto al lugar donde tienen acceso a Internet por tipo de estudiante.

No se presentan diferencias significativas respecto al género, lo que se puede observar en el gráfico es que gran parte de los encuestados tienen la posibilidad de tener acceso a internet desde sus hogares, el segundo sitio más popular es la escuela, como se puede observar, tener acceso a internet es algo indispensable en esta época, muchísimos de los trabajos, tareas y proyectos que realizan los estudiantes se hacen con el uso del internet, así mismo la interacción entre los estudiantes ha evolucionado a través de este medio.



Principalmente los entrevistados se conectan a Internet a través de su celular (6 de cada 10), laptop (5 de cada 10) o computadora de escritorio (4 de cada 10). No se presentan diferencias significativas respecto al dispositivo empleado por género, ni tipo de estudiante.

El dispositivo con mayor popularidad son los celulares, enseguida las laptop o computadora portátil, y después las computadoras convencionales o de escritorio, aquí podemos observar que el internet se ha vuelto en su mayoría un medio de comunicación y antes que un proveedor de información, por aquello de los avances tecnológicos y tendencia de esta época resulta más viable conseguir un celular con tales beneficios como el acceso a redes que una computadora, ya sea laptop o de escritorio.

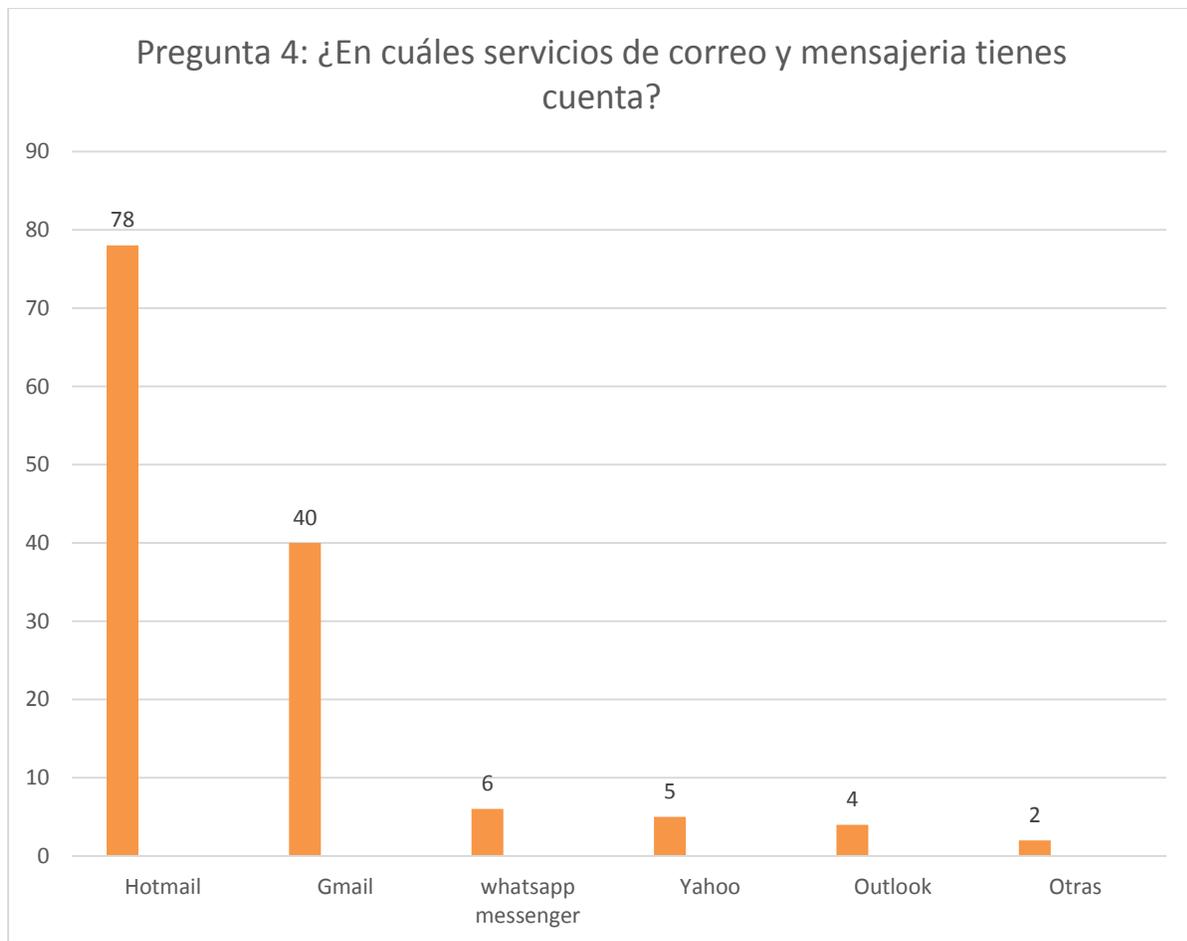


La red más popular entre los jóvenes es Facebook , actualmente es difícil encontrar a personas que no posean cuenta en esta red, resulta que es más común mantener contacto en un inicio con una persona que acabas de conocer a través de esta cuenta,

es muy normal que alguien que recién conoces te pida tu nombre de usuario antes que tu número de teléfono por ejemplo.

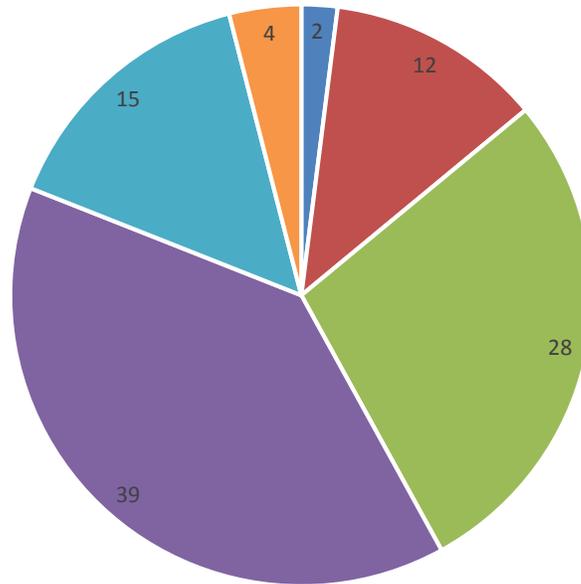
Asimismo, se han expandido los usos de tal red, para realizar un trabajo en equipo, para estar al tanto de las tareas pendientes en una clase o mandar tareas a un portal, considero que esta red es más popular por los beneficios de blog personal en el que subes fotos, compartes ideas, el chat y distribución de información.

Otro aspecto importante es la interacción entre personas de una ciudad, hasta de un continente a otro. Es decir, la globalización e intercambio de relaciones personales o grupales.



Por lo que se puede apreciar en esta gráfica, el Hotmail es la cuenta con mayor popularidad entre los jóvenes estudiantes. Lo cual me hace suponer que en servicios de correo y mensajería fue Hotmail uno de los pioneros y quien inició con la revolución tecnológica y la introducción del internet a la vida de las personas que estuvo disponible y a la cual muchos recurrieron, por esta cuestión del chat, la siguiente en la lista es: Gmail una cuenta más reciente, actualmente resulta indispensable contar con una cuenta de correo, por la escuela, el trabajo y hasta para la creación de una cuenta personal integrada en una red social tal cual es el caso de Facebook.

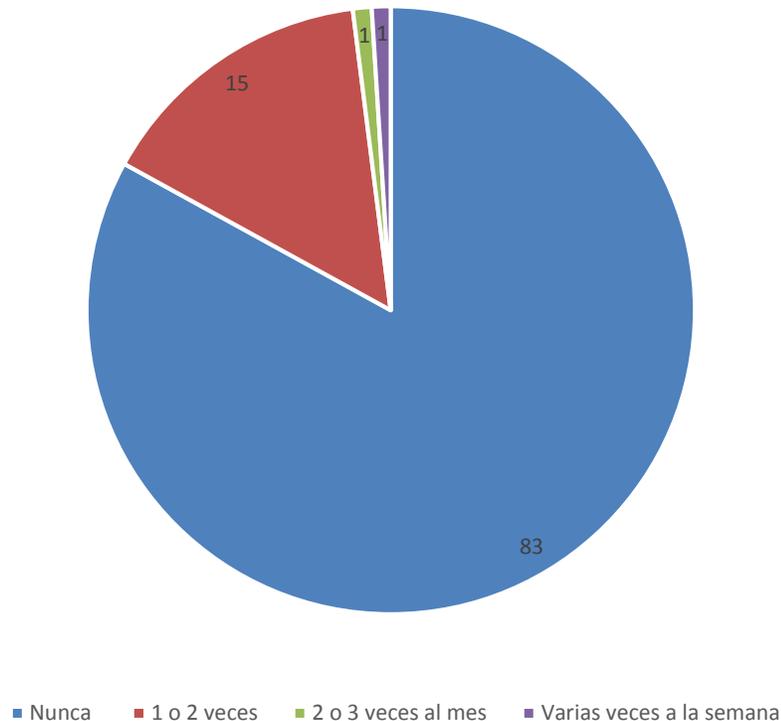
Pregunta 5: ¿Cuánto tiempo pasas diariamente conectado a internet?



■ No me conecto ■ Menos de 1 hora ■ De 1 a 2 horas ■ De 2 a 5 horas ■ De 5 a 12 horas ■ Mas de 12 horas

Como se puede apreciar en esta gráfica, el 98% de los encuestados pasan entre 2-5 horas conectados a internet, es muy fácil en páginas como Facebook mantenerse entretenido mucho tiempo viendo las nuevas publicaciones, visitando el perfil de alguna persona, en páginas con temas relevantes para sí mismo, entre otras cosas, aunque también se puede recurrir a ese tiempo de conexión en la realización de un trabajo, la organización de un evento o tarea pendiente, esto más frecuentemente en los jóvenes estudiantes universitarios, el siguiente intervalo de tiempo en conexión es de 1-2 horas, habría que estar al tanto de las actividades que se realizan durante el tiempo de conexión porque como lo mencioné anteriormente el internet se ha vuelto también un medio de comunicación importante en la vida privada de las personas, sobre todo tratándose de gente joven, para este caso, de estudiantes universitarios.

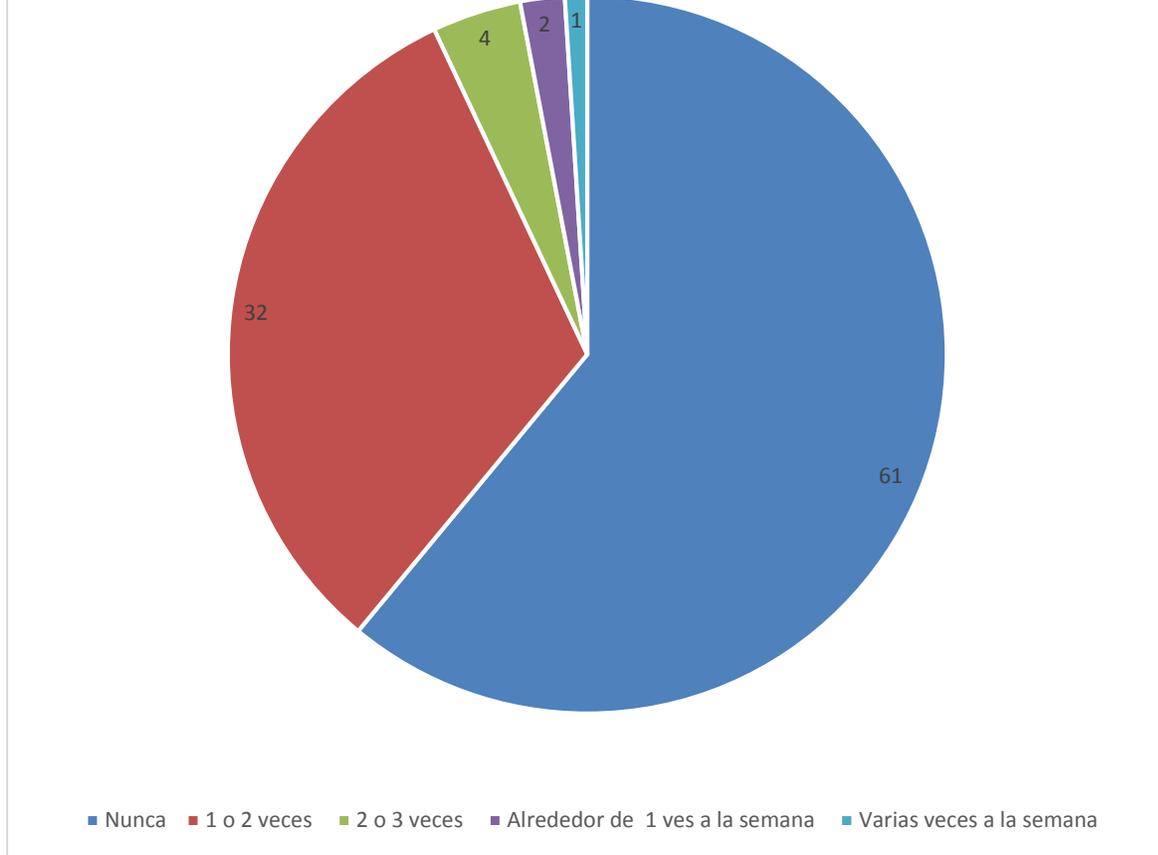
Pregunta 6: He discutido con alguien y nos hemos insultado mutuamente de forma publica en internet



La mayoría (8 de cada 10) de los encuestados nunca ha discutido e insultado de manera pública a través de Internet; sin embargo, 2 de cada 10 si presenta esta situación.

Como resalta en el grafico es muy escasa la población que ha vivido una situación de violencia de este tipo, en redes sociales es cotidiano toparse con discusiones de personas a cerca de un tema de polémica, por algún malentendido de un estado, alguna foto, así como muchas otras situaciones. En estos casos considero que las personas discuten en defensa de sus opiniones y creencias a tal grado que terminan desviándose de un debate “sano” a una pelea personal, claro que también podríamos enmarcar una situación en la cual una de las personas inicie la pelea con la intención de agredir al otro.

Pregunta 7: He discutido con alguien y nos hemos insultado mutuamente de manera privada en internet



La mayoría (6 de cada 10 encuestados) nunca ha discutido e insultado de manera privada a través de internet; sin embargo, se puede apreciar que 4 de cada 10 presentan esta situación.

De igual manera como en el anterior considero que las discusiones llevan la misma mecánica solo que de manera privada principalmente, esto podría suscitarse más cotidianamente en las relaciones de pareja, en fin, habría que investigarse a profundidad ya sea como una prolongación de esta investigación sobre el origen de tales discusiones.

Cruce de variables de las preguntas 6 y 7:

| He discutido de manera privada | | He discutido de manera publica | |
|--------------------------------|-----|--------------------------------|-----|
| Nunca | 27% | Nunca | 57% |
| Algunas veces | 13% | Algunas veces | 4% |
| | | | |

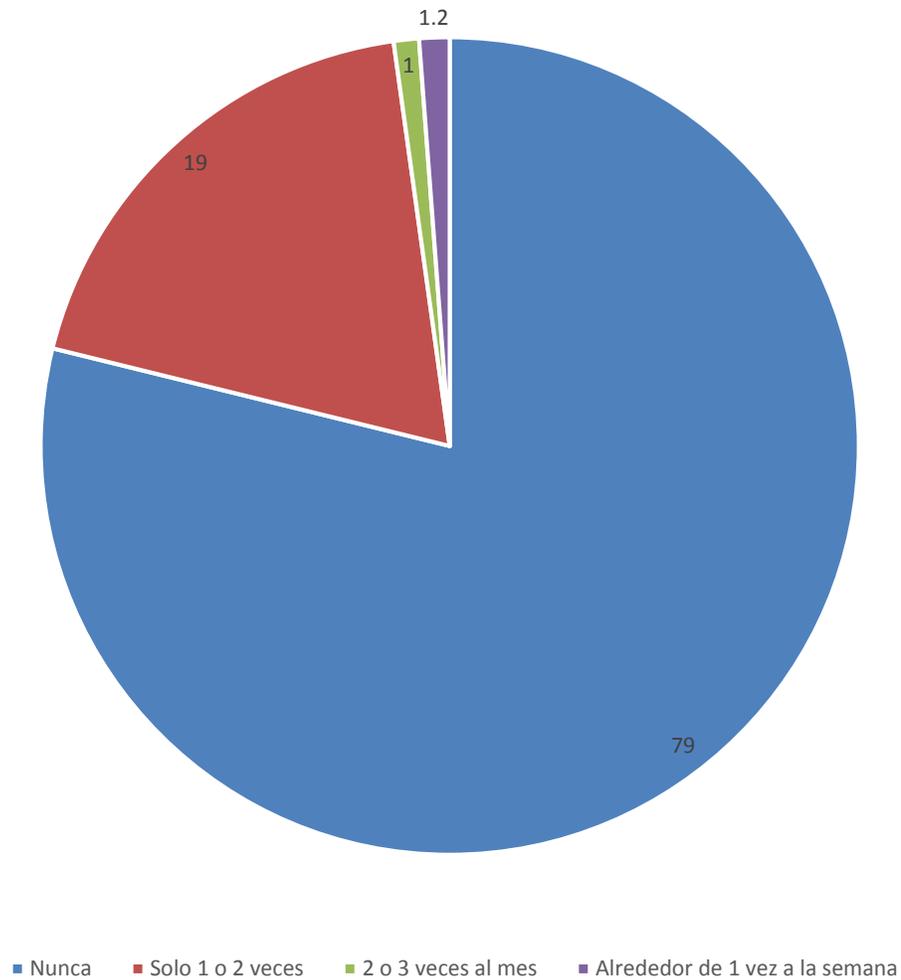
La mayoría (6 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca han discutido e insultado ni de manera pública, ni privada por Internet; sin embargo, un 27% de los que dicen que nunca ha discutido e insultado públicamente, sí lo ha hecho de manera privada.

El 4% que nunca ha discutido e insultado de manera privada, si lo ha hecho algunas veces de manera pública.

Y un 13% de los entrevistados ha discutido e insultado por Internet, tanto de manera pública como privada.

En el cruce de variables resalta la posibilidad de que se expande el porcentaje de personas que han discutido a través de internet.

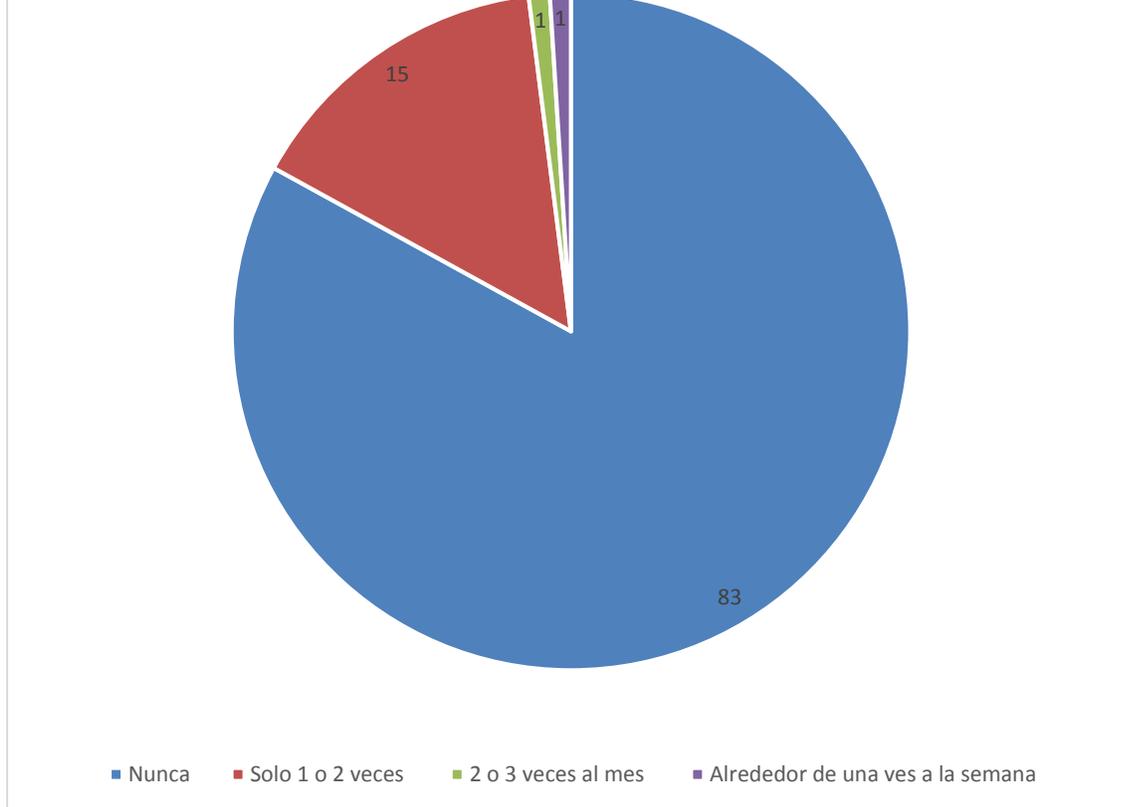
Pregunta 8: Me han enviado gran cantidad de mensajes ofensivos a través de vías de comunicación personal



La mayoría (8 de cada 10) de los encuestados nunca ha recibido mensajes ofensivos; sin embargo, 2 de cada 10 si presenta esta situación.

Habría que explorar el contenido de los mensajes para poder identificar si se trata de una especie de acoso o simplemente la recepción azarosa de un mensaje que resulta ofensivo.

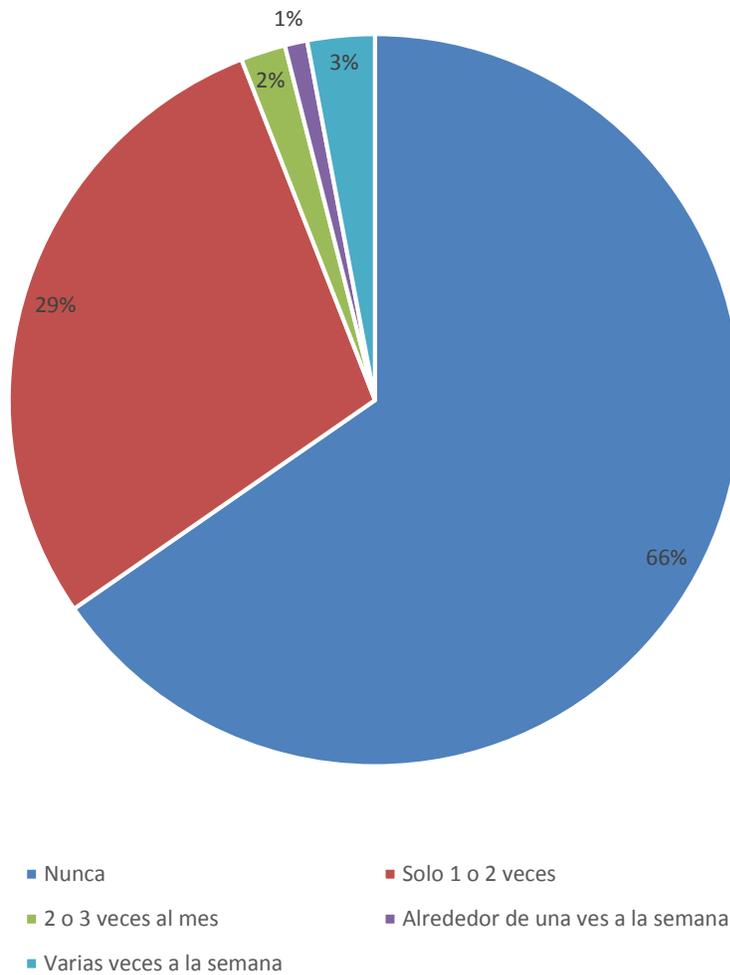
Pregunta 9: Me ha insultado publicamente pero yo no he respondido



La mayoría (8 de cada 10) de los encuestados nunca lo han insultado públicamente; sin embargo, 2 de cada 10 si presenta esta situación.

Lo que podría decirse a cerca de esta afirmación es que para poder ubicarse en una escala de público tendría que ser en un portal o página a la que varias personas tienen acceso a cualquier hora.

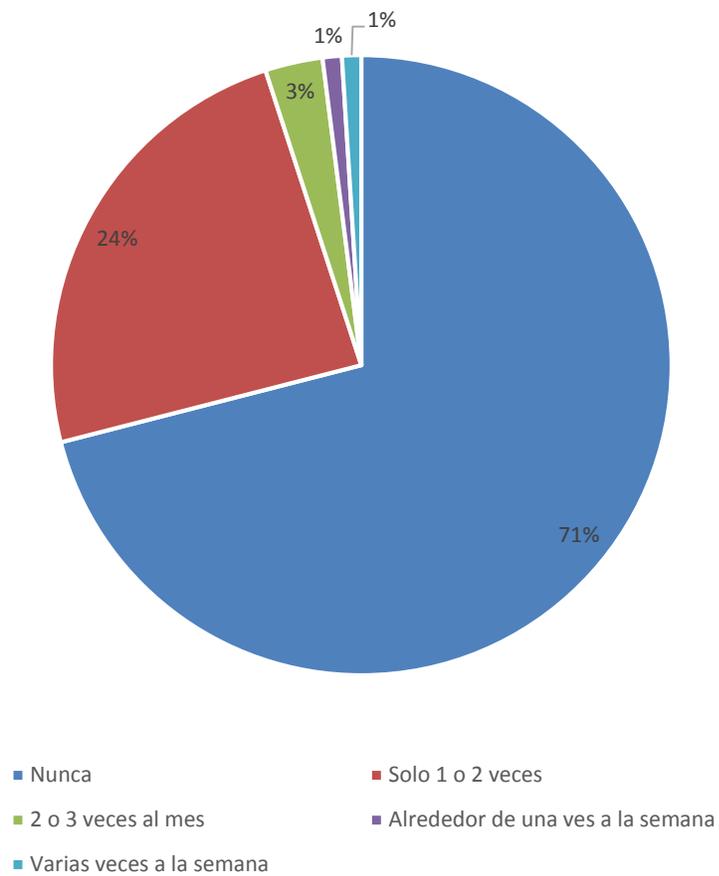
Pregunta 10: Me han enviado una gran cantidad de mensajes no deseados



La mayoría (7 de cada 10) de los encuestados comentó que nunca han recibido mensajes no deseados; sin embargo, 3 de cada 10 si presenta esta situación.

Considero que en esta afirmación el porcentaje debería ser más alto por que en algún momento todos hemos recibido mensajes no deseados categorizados así por que el contenido de los correos no nos interesa o desconocemos el remitente.

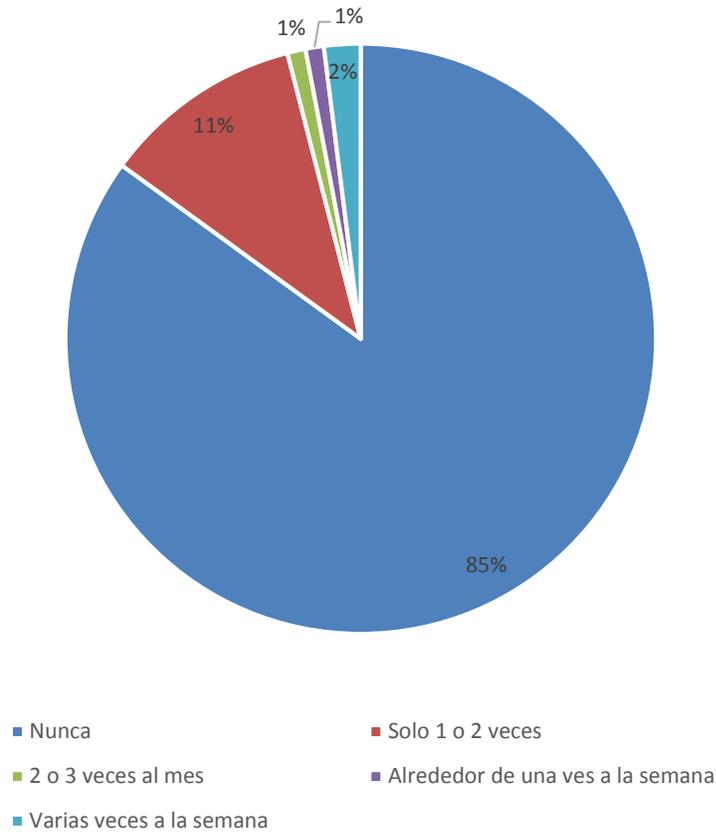
Pregunta 11: Me han enviado virus electronicos para dañar o acceder a mi equipo



Ligeramente se presenta diferencia entre géneros, el 67% de los hombres encuestados nunca les han enviado virus electrónicos, y en el 75% de las mujeres encuestado tampoco han recibido virus electrónicos.

Esta diferencia de porcentajes nos puede apunta a que las mujeres son menos propensas a recibir virus electrónicos, esto puede suceder por que las mujeres no visitan las mismas páginas que los varones, o tal vez, no tienden a iniciar relaciones interpersonales con personas que tienen acceso o posibilidad de mandar virus.

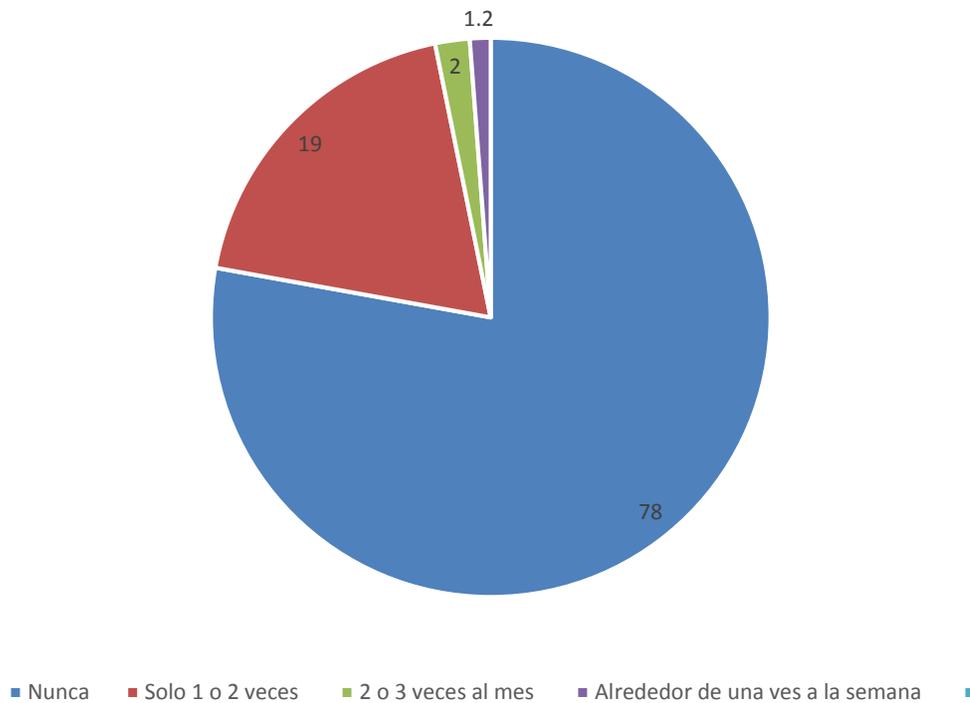
Pregunta 12: Me han molestado en videojuegos en línea



A la mayoría (8 de cada 10) de los encuestados nunca los han molestado en videojuegos en línea; sin embargo, 2 de cada 10 si presenta esta situación.

Generalmente en los juegos en línea se comienza la partida en contra de los demás jugadores, supongo que en aquellos escasos casos donde se presenta esta situación los contrincantes inician una disputa para poder alcanzar el objetivo principal que es ganar el juego.

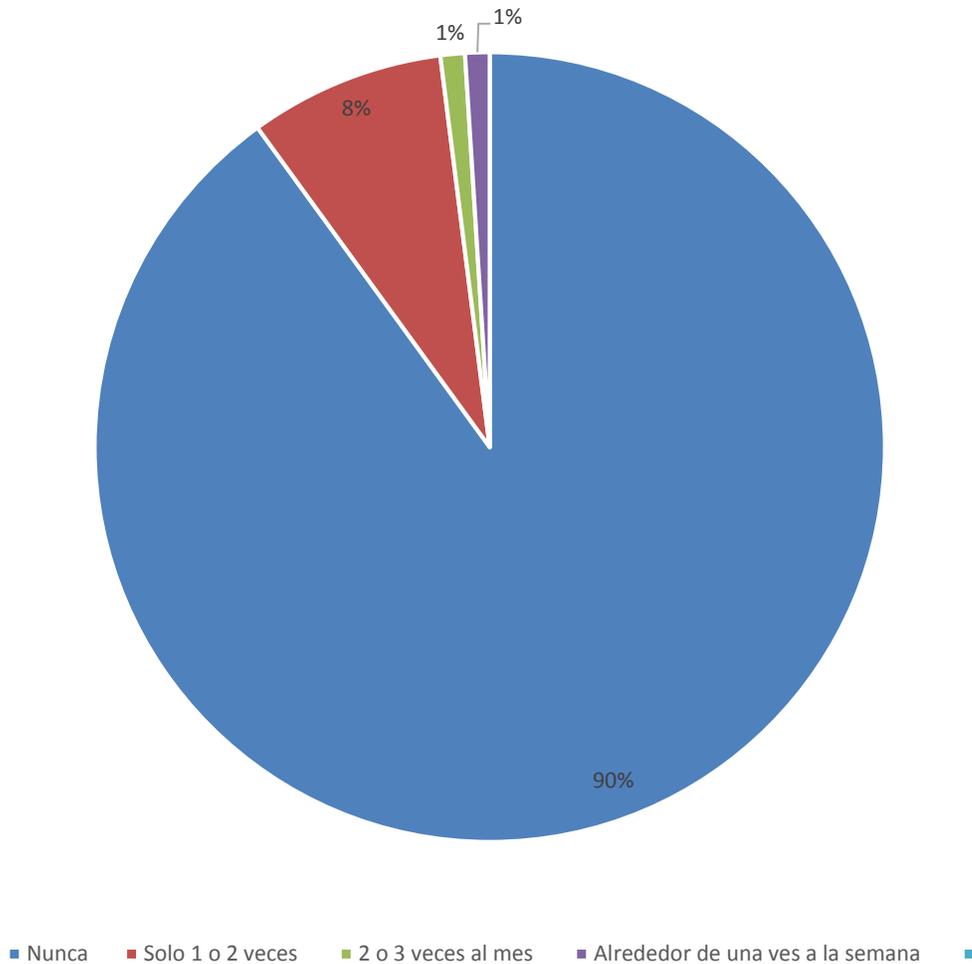
Pregunta 13: Han inventado chismes para perjudicarme y los han difundido por internet o mensajes de celular



La mayoría (8 de cada 10) de los encuestados comentaron que nunca les han inventado chismes y los han difundido; sin embargo, 2 de cada 10 si presenta esta situación.

Esta pregunta ya va más enmarcada a una situación de acoso, no es probable que una situación así se experimente por un simple malentendido y aunque es escasa la población que ha sido víctima es un fenómeno que existe.

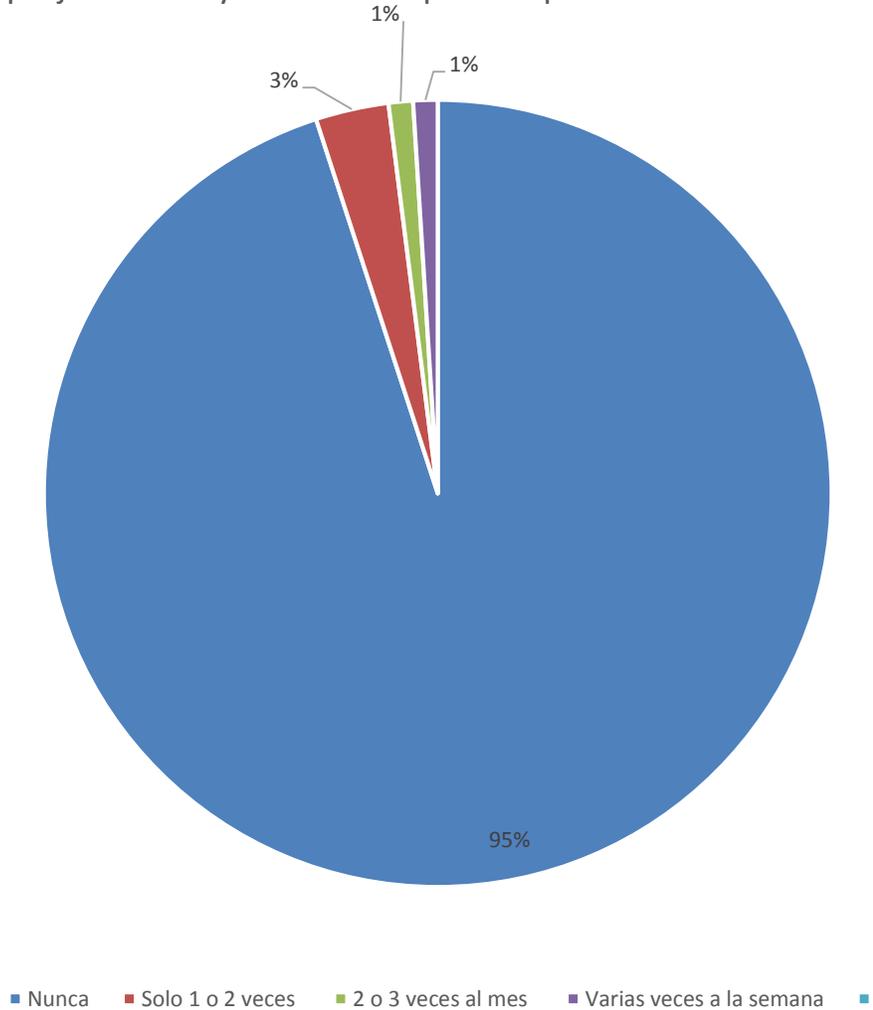
Pregunta 14: Han modificado mis fotos para perjudicarme y las han difundido por internet o mensajes de celular.



La mayoría (9 de cada 10) de los encuestados comentaron que nunca les han modificado mis fotos y las han difundido; sin embargo, 1 de cada 10 si presenta esta situación.

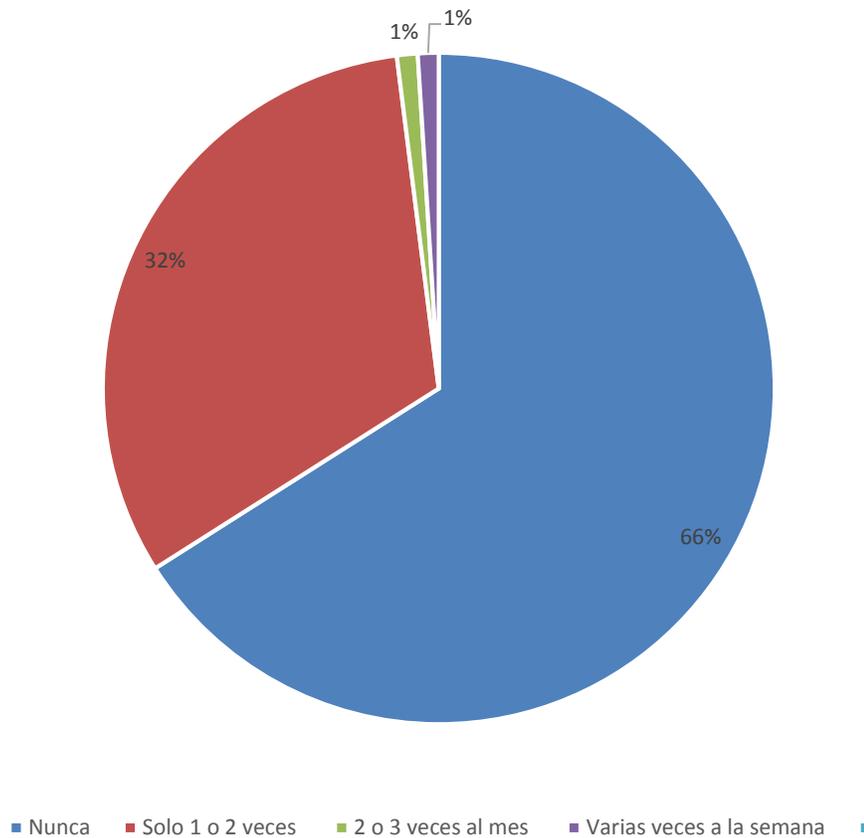
Puedo destacar que las personas que son víctimas en esto conocen a las personas que lo hicieron, o los filtros de seguridad de sus cuentas son escasos, esta afirmación se puede enmarcar en un escenario de acoso.

Pregunta 15: Han hecho videos o canciones para perjudicarme y los han compartido por internet o celular.



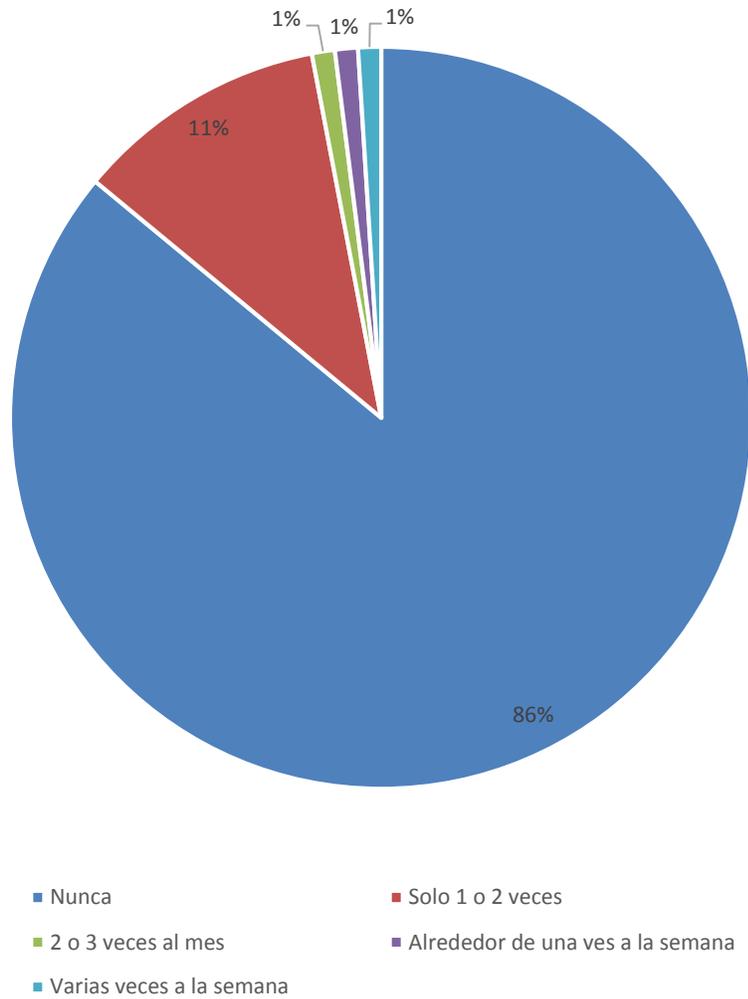
La mayoría (9 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca les han hecho videos o canciones y los han difundido; sin embargo, 1 de cada 10 si presenta esta situación.

Pregunta 16: Han entrado a alguna de mis cuentas haciéndose pasar por mi para perjudicarme



La mayoría (9 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca les han hecho videos o canciones y los han difundido; sin embargo, 1 de cada 10 si presenta esta situación.

Pregunta 17: Han creado cuentas falsas haciendose pasar por mi para perjudicarme



La mayoría (9 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca alguien ha creado cuentas falsas para perjudicarlos; sin embargo, 1 de cada 10 si presenta esta situación.

Cruce de variables

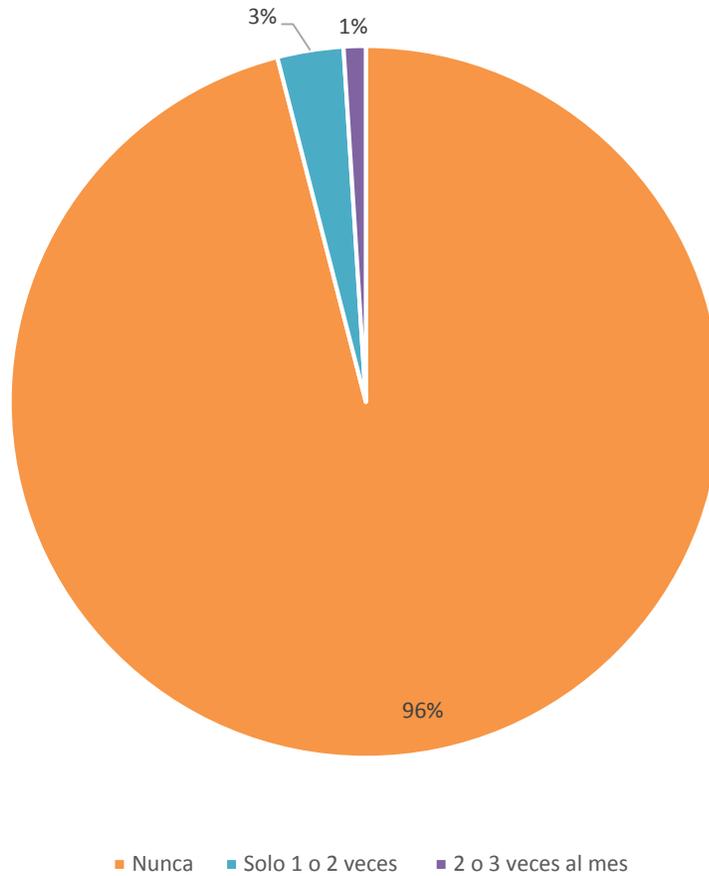
| Han entrado a alguna de mis cuentas y han creado cuentas falsas haciéndose pasar por mí para perjudicarme | Nunca | Algunas veces |
|---|-------|---------------|
| | Nunca | 61% |
| Algunas veces | 5% | 8% |

La mayoría (6 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca alguien ha entrado a sus cuentas, ni han creado cuentas falsas para perjudicarlos; sin embargo, a 3 de cada 10 que nadie nunca ha entrado a sus cuentas, si les han creado cuentas falsas.

Al 5% que nunca les han creado cuentas falsas, si han entrado a sus cuentas haciéndose pasar por ellos y perjudicarlos.

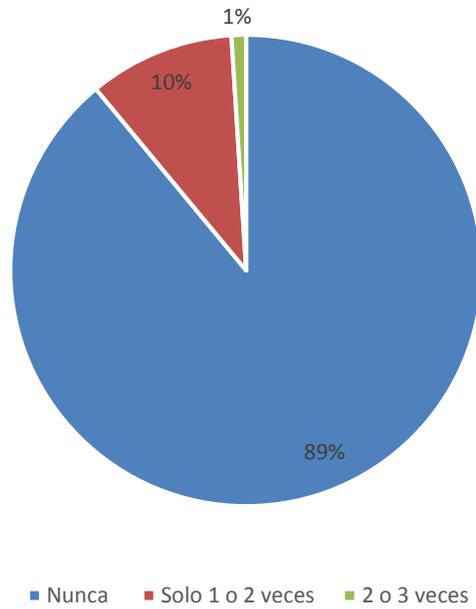
Y a un 8% de los entrevistados, alguien ha entrado a sus cuentas y han creado cuentas falsas para perjudicarlos.

Pregunta 18: Alguien con la intencion de dañarme ha difundido por internet o celular un video personal que le he proporcionado



La mayoría (9 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca alguien ha difundido videos de ellos; sin embargo, 1 de cada 10 si presenta esta situación.

Pregunta 19: Alguien con la intencio de dañarme ha difundido por internet o celular una foto personal que le he proporcionado



La mayoría (9 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca alguien ha difundido fotos de ellos; sin embargo, 1 de cada 10 si presenta esta situación.

Cruce de variables

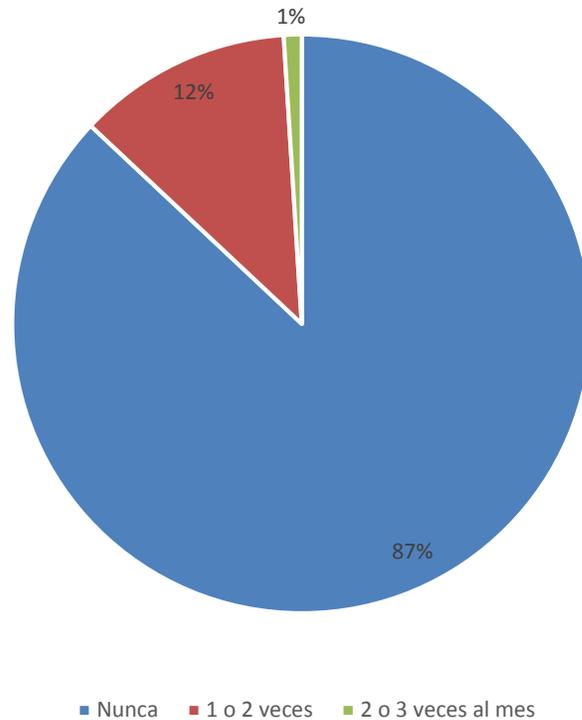
| Alguien con la intención de dañarme ha difundido por internet o celular un video y una foto que le he proporcionado | Nunca | Algunas veces |
|---|-------|---------------|
| | Nunca | 88% |
| Algunas veces | 2% | 3% |

La mayoría (8 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca alguien ha difundido un video personal, ni una foto de ellos por Internet o celular sin su consentimiento; sin embargo, un 8% de los que nadie nunca ha difundido un video de su persona, si les han difundido una foto personal.

Al 2% que nunca les han difundido una foto personal sin su consentimiento, si les han difundido un video de su persona.

Y a un 3% de los entrevistados, alguien ha difundido un video personal y una foto de ellos.

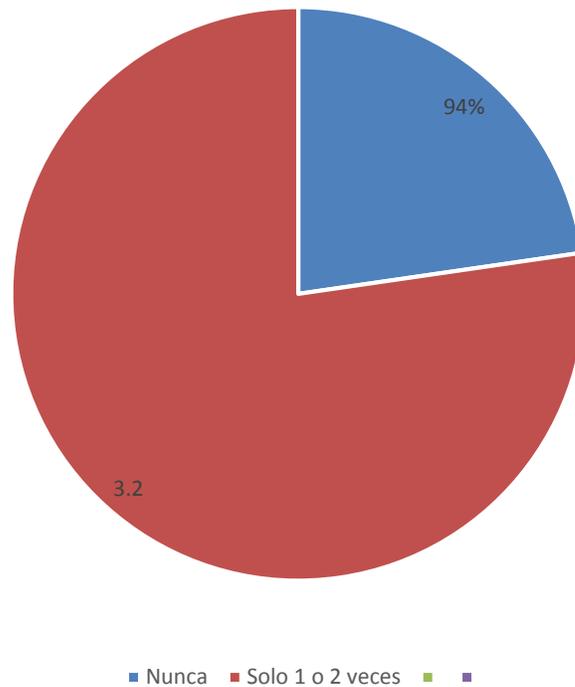
Pregunta 20: Han dado a conocer a través de internet o celular informacion privada que yo le habia confiado a alguien



La mayoría (9 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca alguien ha dado a conocer información de ellos; sin embargo, 1 de cada 10 si presenta esta situación.

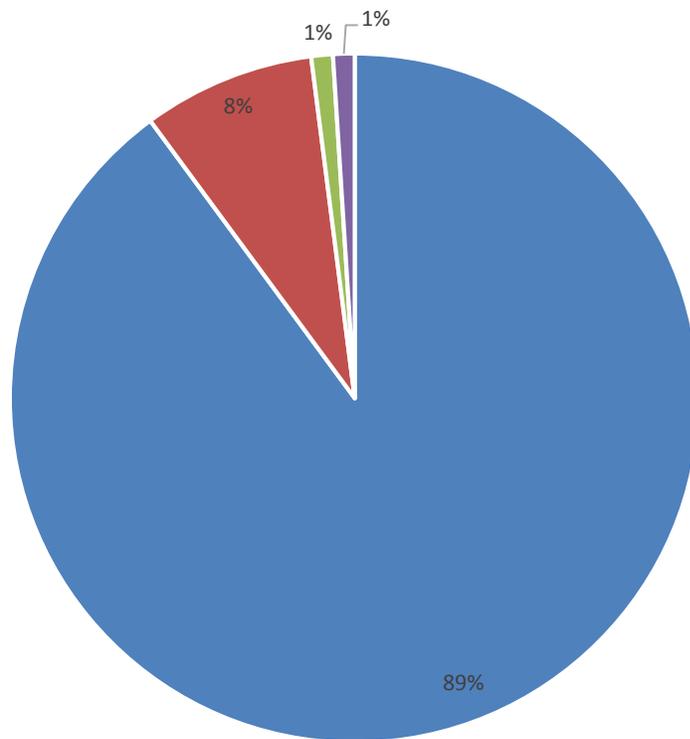
Ligeramente se presenta diferencia entre géneros, el 16% de los hombres entrevistados mencionaron que alguna persona ha difundido información privada de ellos, en comparación al 8% de las mujeres que presentan esta situación.

Pregunta 21: Me han presionado para revelar mi información personal y después la han difundido por internet o celular



La mayoría (9 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca alguien los ha presionado para revelar información personal y después difundirla; sin embargo, 1 de cada 10 si presenta esta situación.

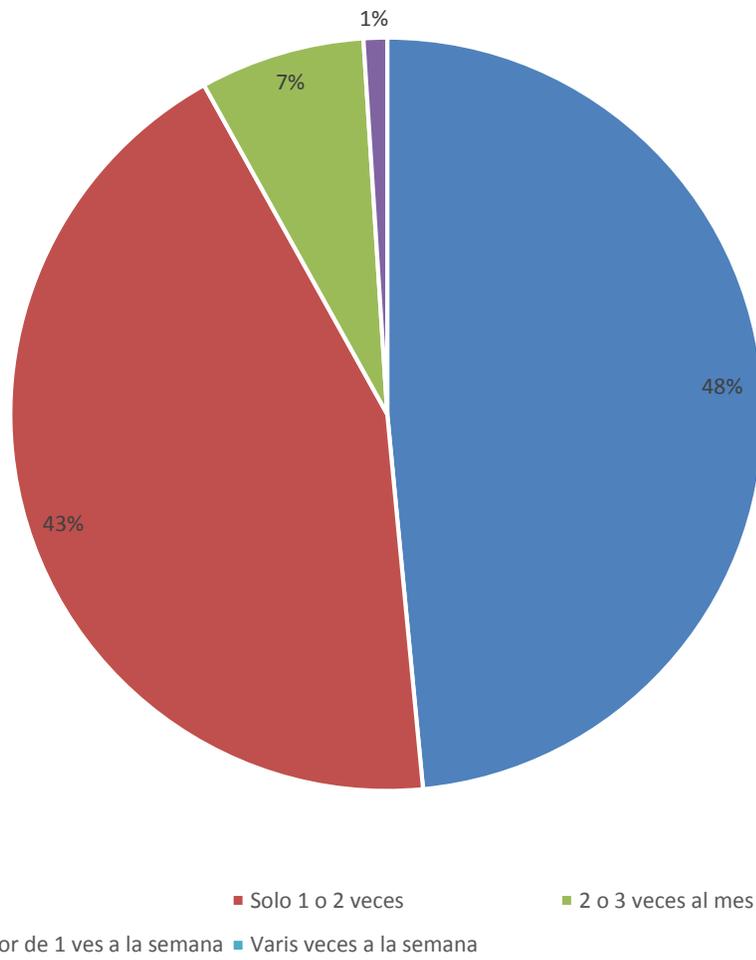
Pregunta 23: Me han discriminado en internet



■ Nunca ■ Solo 1 o 2 veces ■ 2 o 3 veces al mes
■ Alrededor de 1 vez a la semana ■ Varias veces a la semana

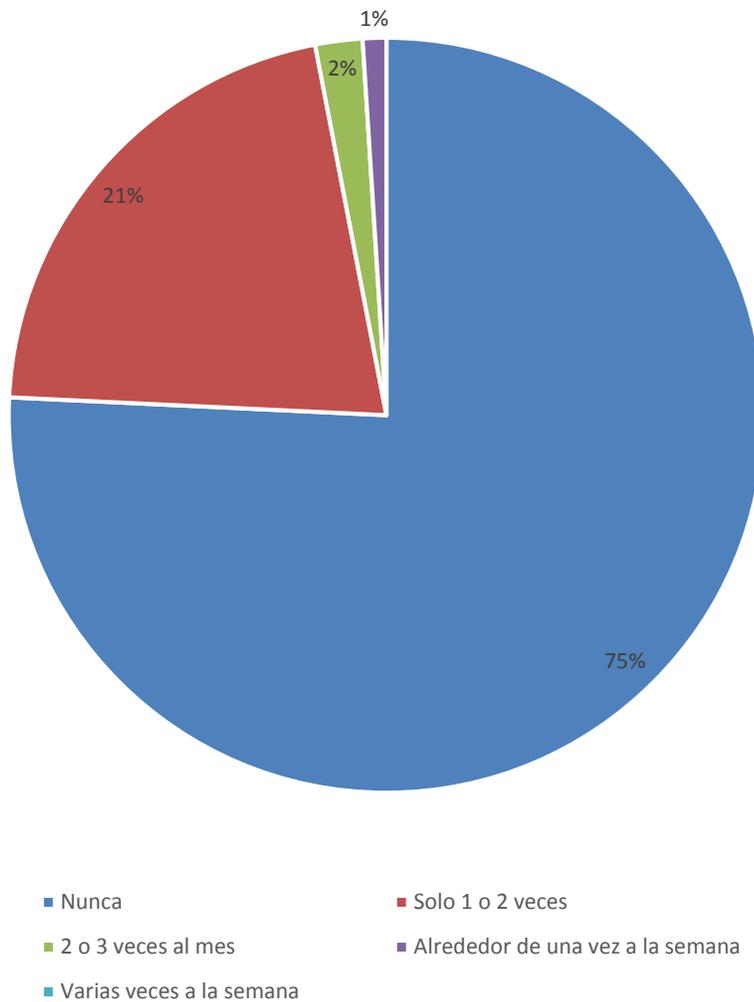
La mayoría (7 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca la novia o novio ha terminado la relación por Internet o celular; sin embargo, 3 de cada 10 si presenta esta situación.

Pregunta 24: Me han eliminado de listas de contactos haciendome sentir rechazado.



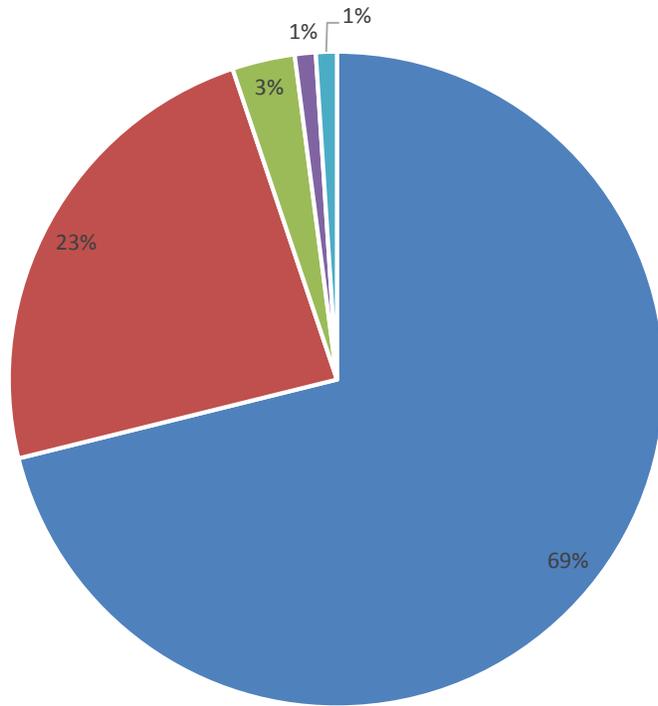
5 de cada 10 de los entrevistados comentaron que nunca han sido eliminados de sus listas de contactos; comparativamente, 4 de cada 10 mencionaron que 1 o 2 veces han presentado esta situación.

Pregunta 25: Me he sentido ignorado a través de internet o celular.



La mayoría (8 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca se han sentido ignorados a través de Internet o celular; sin embargo, 3 de cada 10 si presenta esta situación.

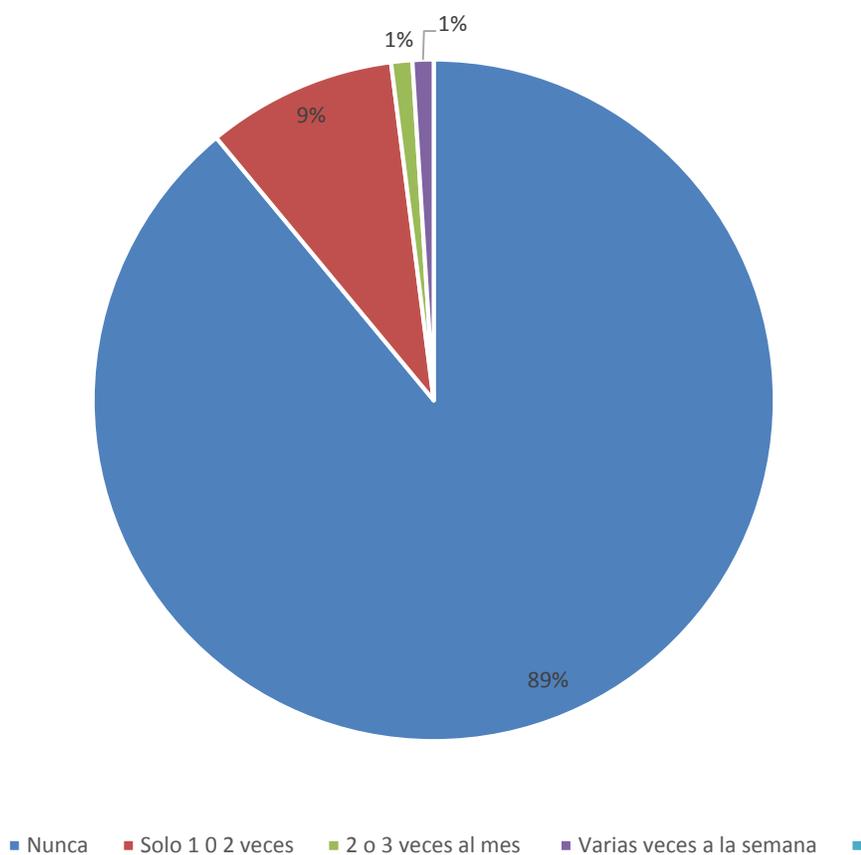
Pregunta 26: He notado que me espian en redes sociales siguiendo e investigando mi actividad



- Nunca
- Solo 1 o 2 veces
- 2 o 3 veces al mes
- Alrededor de 1 vez a la semana
- Varias veces a la semana

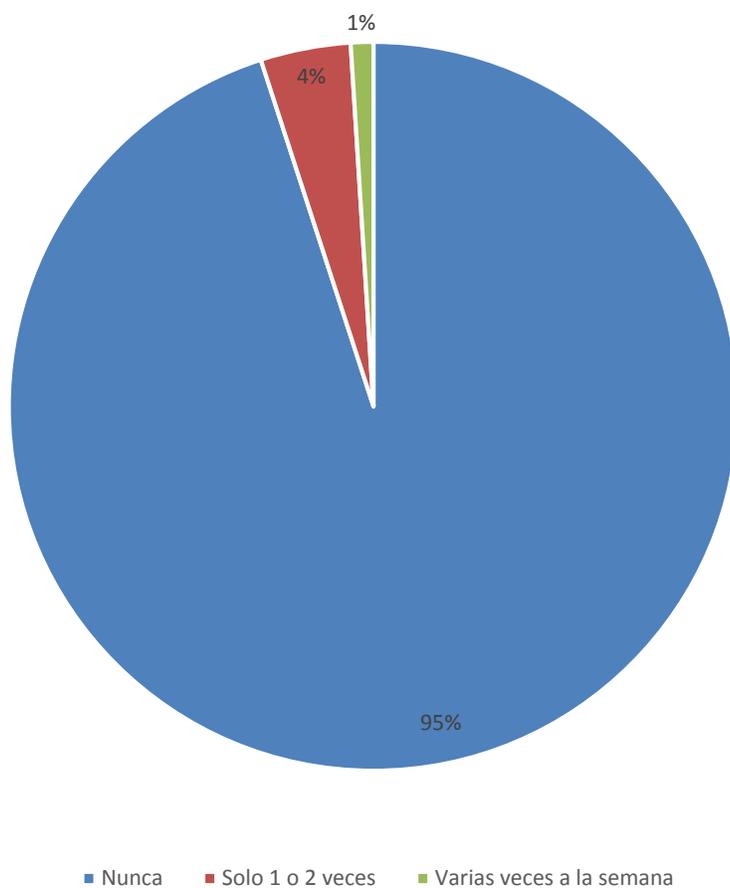
La mayoría (7 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca los han espiado en sus redes sociales; sin embargo, 3 de cada 10 si presenta esta situación.

Pregunta 27: A través de internet o celular he recibido amenazas de ser golpeado



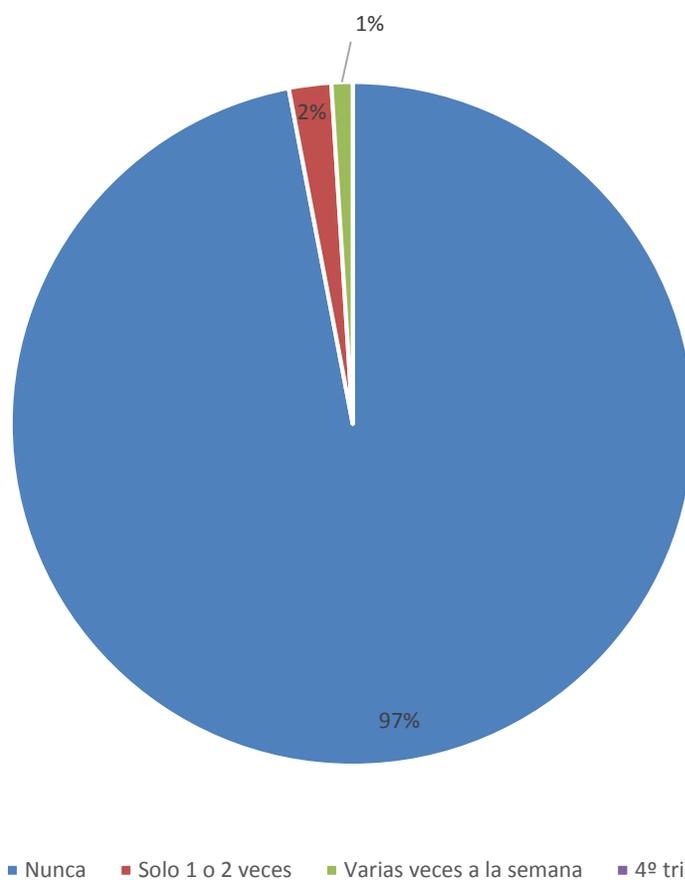
Una mayor proporción (17%) de los hombres entrevistados opinaron que han sido amenazados de ser golpeados, en comparación a las mujeres (5%) que han recibido este tipo de amenaza.

Pregunta 28: A través de internet o celular he recibido amenazas de secuestrarme



El 95% de los entrevistados comentaron que nunca los han amenazados con secuestrarlos; sin embargo, el 5% si presenta esta situación.

Pregunta 29: A través de internet o celular he recibido amenazas de robo



El 97% de los entrevistados comentaron que nunca los han amenazados para robarles; sin embargo, el 1% mencionó que varias veces a la semana.

Cruce de variables

A través de internet o celular me han amenazado con robarme y secuestrarme

| amenaza de secuestro amenaza de robo | Nunca | Algunas veces |
|--------------------------------------|-------|---------------|
| Nunca | 95% | 1% |
| Algunas veces | 3% | 2% |

A la mayoría (9 de cada 10) de los entrevistados nunca los han amenazado de ser secuestrados, ni de robarles a través de Internet o celular; sin embargo, al 1% que nunca ha recibido amenazas de ser secuestrado(a), si han recibido amenazas de robo.

Al 3% que nunca los han amenazado de robo, si los han amenazado de ser secuestrados.

Y un 2% algunas veces los han amenazado de ser secuestrados y de robarles.

Cruce de variables

A través de internet o celular he recibido amenazas de ser golpeado y de robo

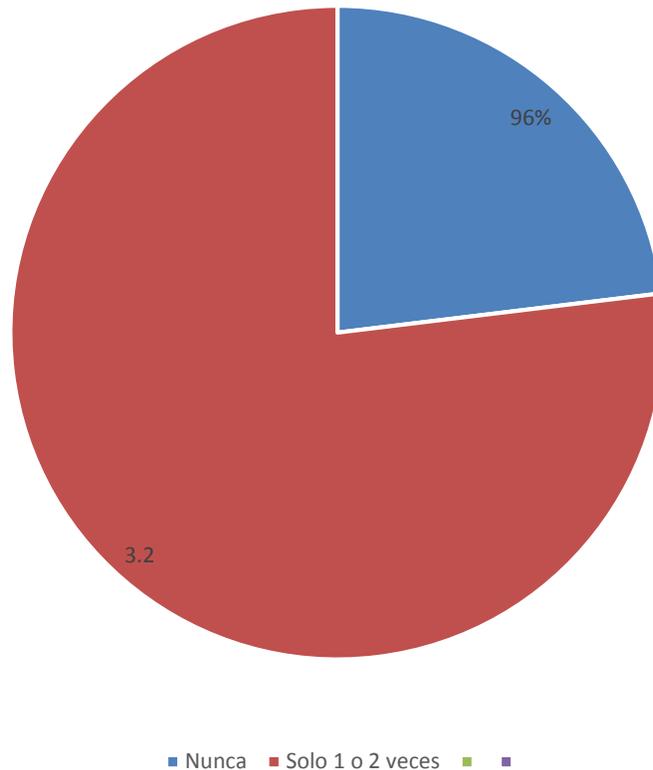
| Amenaza de ser golpeado y amenaza de robo | Nunca | Algunas veces |
|---|-------|---------------|
| Nunca | 88% | 1% |
| Algunas veces | 9% | 2% |

A la mayoría (9 de cada 10) de los entrevistados nunca los han amenazado de ser golpeados, ni de robo a través de Internet o celular; sin embargo, al 1% que nunca ha recibido amenazas de ser golpeado(a), si han recibido amenazas de robo.

Al 9% que nunca los han amenazado de robo, si los han amenazado de ser golpeados.

Y un 2% algunas veces los han amenazado de ser golpeados y de robarles.

Pregunta 30: A través de internet o celular he recibido amenazas de muerte



El 96% de los entrevistados comentaron que nunca han recibido amenazas de muerte. Sin embargo 3% presenta esta situación, aunque resulte hasta cierto punto una mentira para asustar a alguien es un recurso extremo y que debe tomarse con absoluta seriedad.

Cruce de variables

A través de internet o celular he recibido amenazas de ser golpeado y de muerte

| Amenaza de ser golpeado amenaza de muerte | Nunca | Algunas veces |
|---|-------|---------------|
| Nunca | 89% | 1% |
| Algunas veces | 8% | 3% |

A la mayoría (9 de cada 10) de los entrevistados nunca los han amenazado de ser golpeados, ni de muerte a través de Internet o celular; sin embargo, al 1% que nunca ha recibido amenazas de ser golpeado(a), si han recibido amenazas de muerte.

Al 8% que nunca los han amenazado de muerte, si los han amenazado de ser golpeados, todos son hombres.

Y un 3% algunas veces los han amenazado de ser golpeados y de muerte.

Cruce de variables

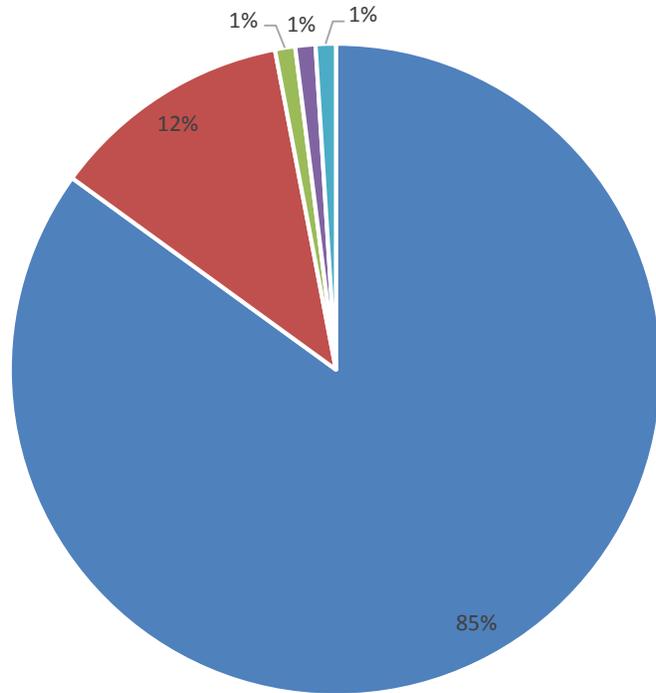
A través de internet o celular he recibido amenazas de muerte y de secuestro

| Amenaza de secuestro amenaza de muerte | Nunca | Algunas veces |
|--|-------|---------------|
| Nunca | 94% | 2% |
| Algunas veces | 3% | 2% |

A la mayoría (9 de cada 10) de los entrevistados nunca los han amenazado de secuestrarlos, ni de muerte a través de Internet o celular; sin embargo, al 2% que nunca han recibido amenazas de secuestro, si han recibido amenazas de muerte.

Al 3% que nunca los han amenazado de muerte, si los han amenazado de secuestro. Y un 2% algunas veces los han amenazado de secuestro y de muerte.

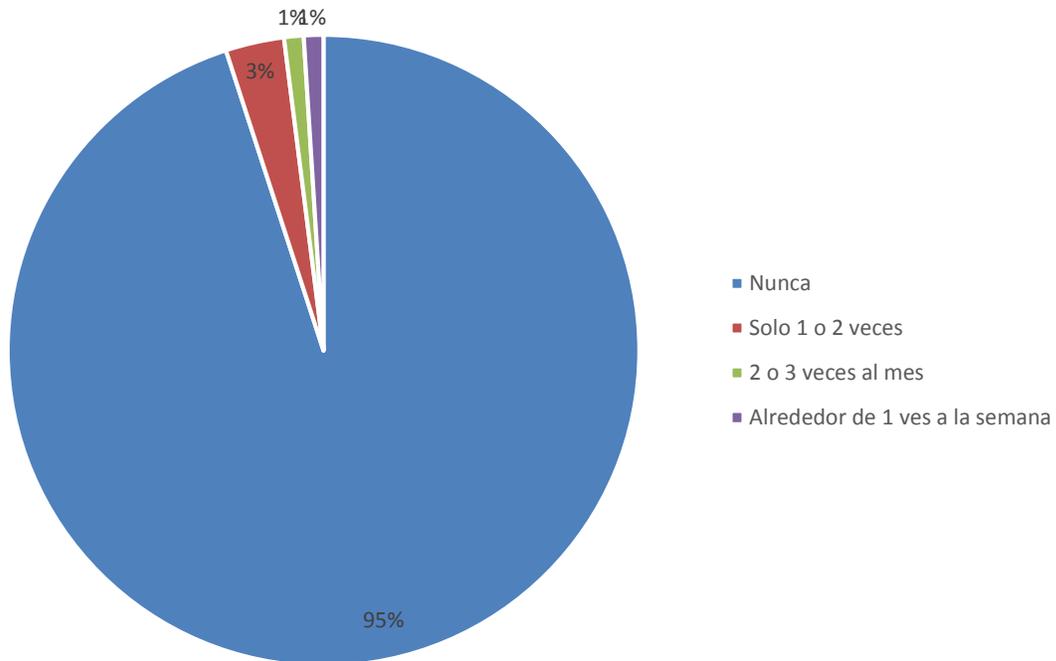
Pregunta 31: Alguien antes me acosaba de manera directa o por internet me sigue acosando mediante las redes sociales



- Nunca
- Solo 1 o 2 veces
- 2 o 3 veces al mes
- Alrededor de 1 ves a la semana
- Varias veces a la semana

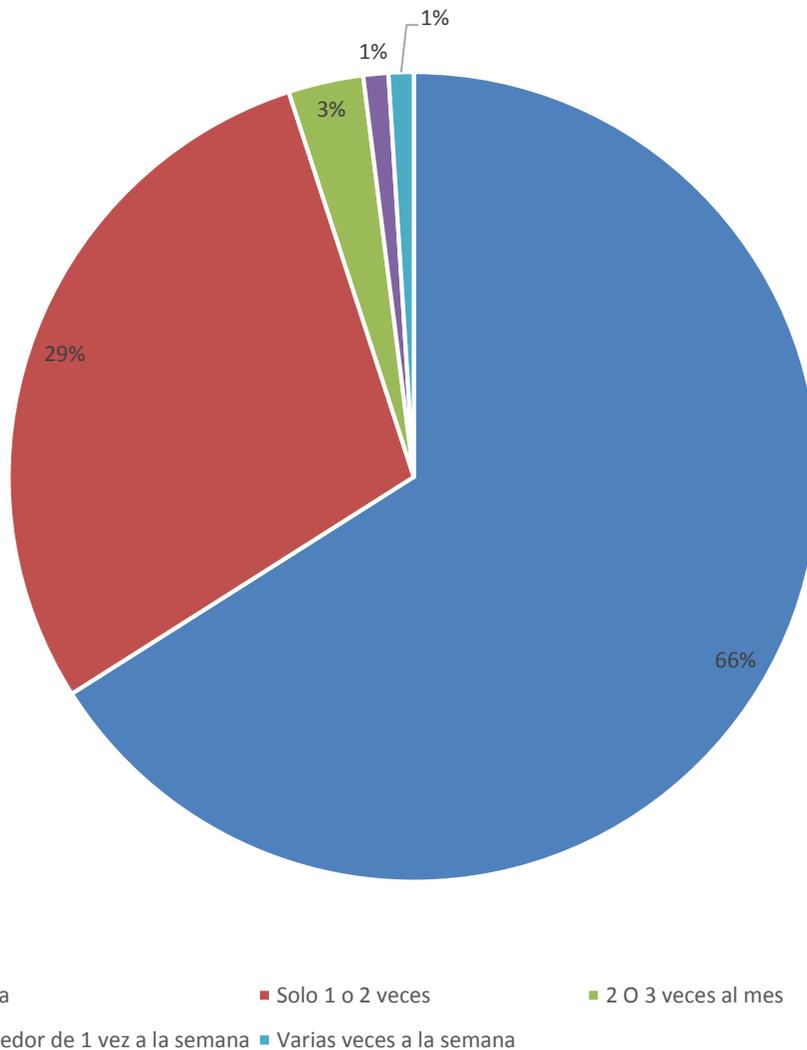
La mayoría (9 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca los han acosado por Internet o celular; sin embargo, 1 de cada 10 si presenta esta situación

Pregunta 32: Han difundido por internet o celular algún video donde estoy siendo agredido (a).



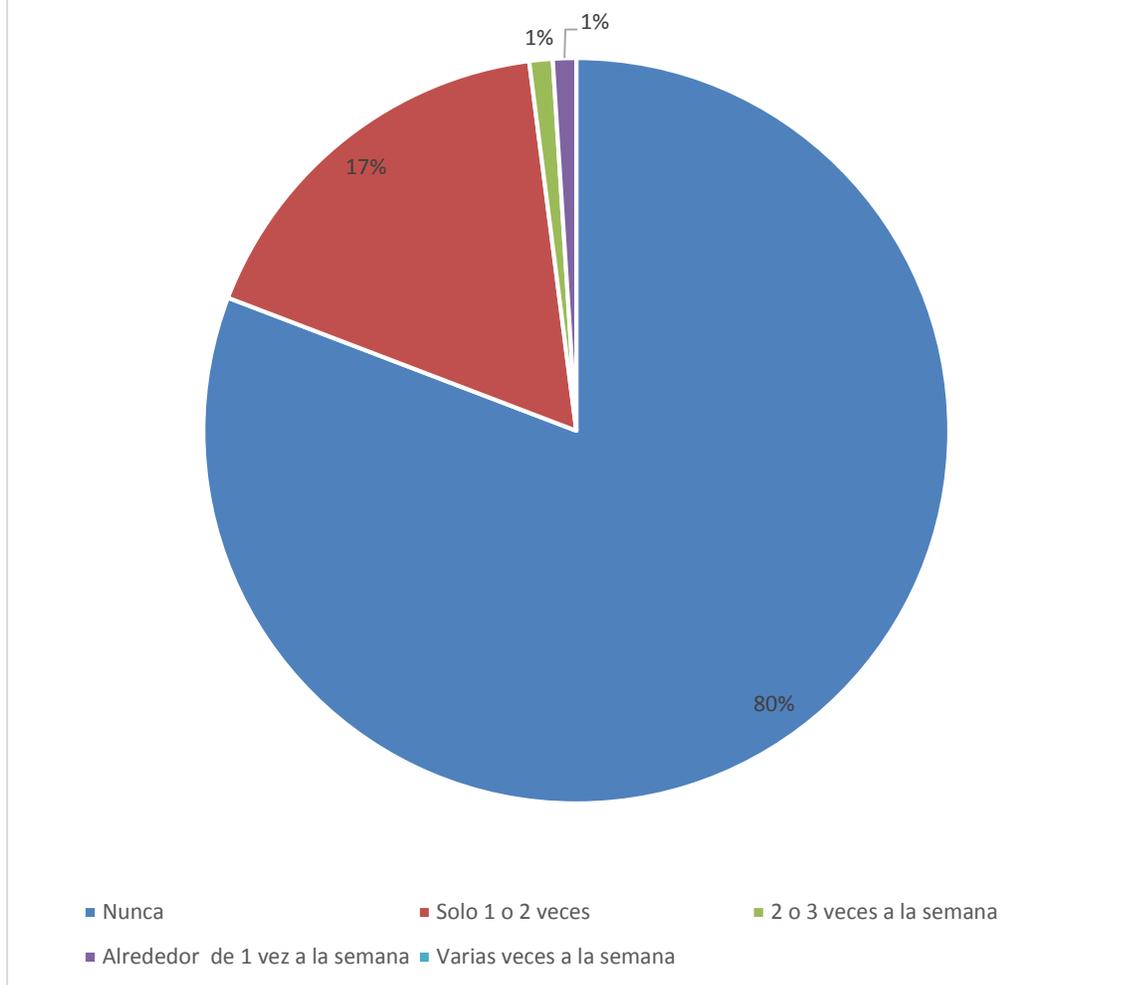
La mayoría (95%) de los entrevistados comentaron que nunca alguien ha difundido un video suyo donde estén siendo agredidos.

Pregunta 33: Me han enviado por internet o celular, paginas web, videos, imagenes, donde se muestran desnudos parciales o completos



Una mayor proporción (38%) de los hombres entrevistados opinaron que les han enviado imágenes de desnudos, en comparación a las mujeres (29%) que han recibido este tipo de imágenes.

Pregunta 34: Me han enviado por internet o celular videos donde se muestran actos sexuales explicitos



Páginas web, videos o imágenes de actos sexuales explícitos; sin embargo, 2 de cada 10 si presentan esta situación.

Ligeramente se presenta una diferencia entre géneros; un 24% de los hombres entrevistados comentaron que han recibido imágenes de actos sexuales, y comparativamente un 16% de las mujeres presenta esta situación.

Cruce de variables

Me han enviado imágenes y videos de desnudos y actos sexuales

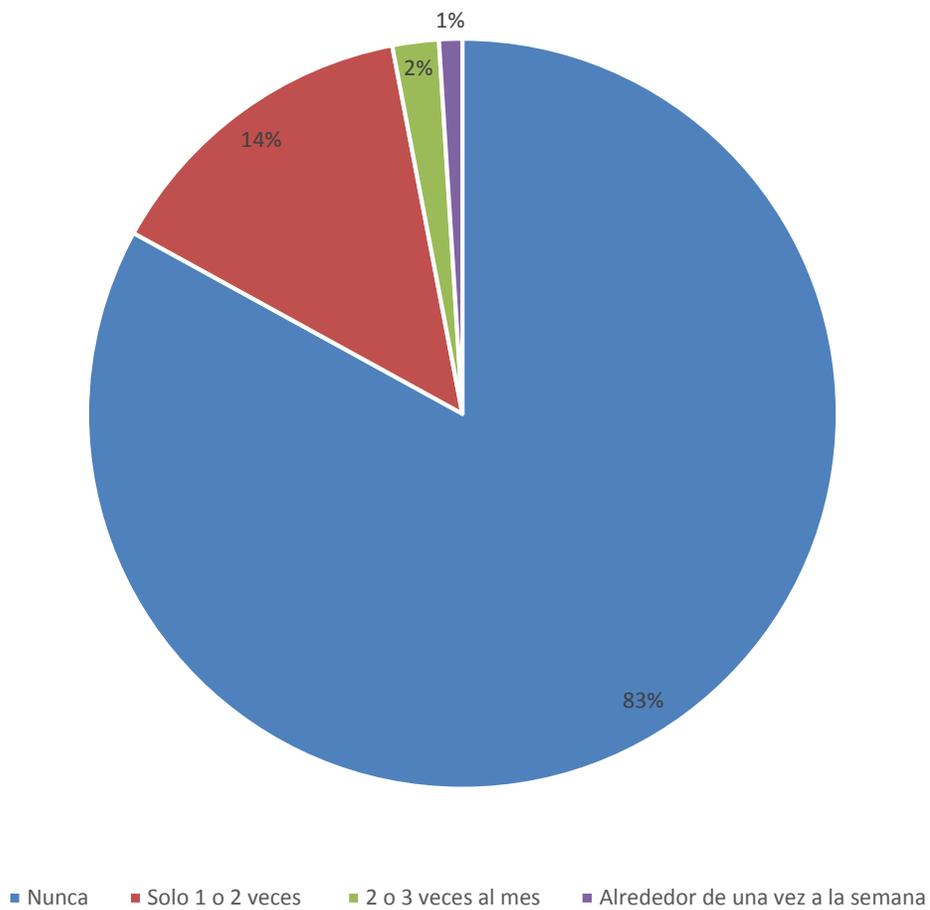
| Desnudos actos sexuales | Nunca | Algunas veces |
|------------------------------|-------|---------------|
| Nunca | 63% | 3% |
| Algunas veces | 17% | 17% |

A la mayoría (6 de cada 10) de los entrevistados nunca les han mandado imágenes de desnudos, ni de actos sexuales; sin embargo, al 3% que nunca han recibido imágenes de desnudos, si les han mandado de actos sexuales.

A 2 de cada 10 que nunca les han mandado imágenes de actos sexuales, si han recibido imágenes de desnudos.

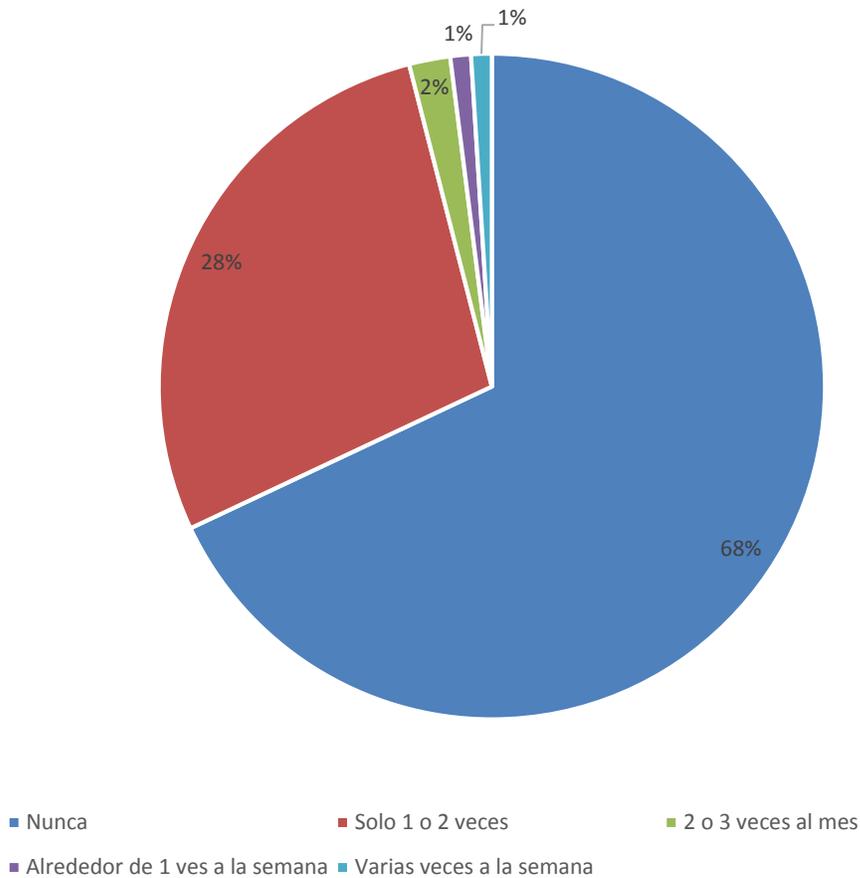
Y en la misma proporción, 2 de cada 10 entrevistados, han recibido tanto imágenes de desnudos, como de actos sexuales.

Pregunta 35: A través de internet o celular me ha enviado mensajes con proposiciones sexuales



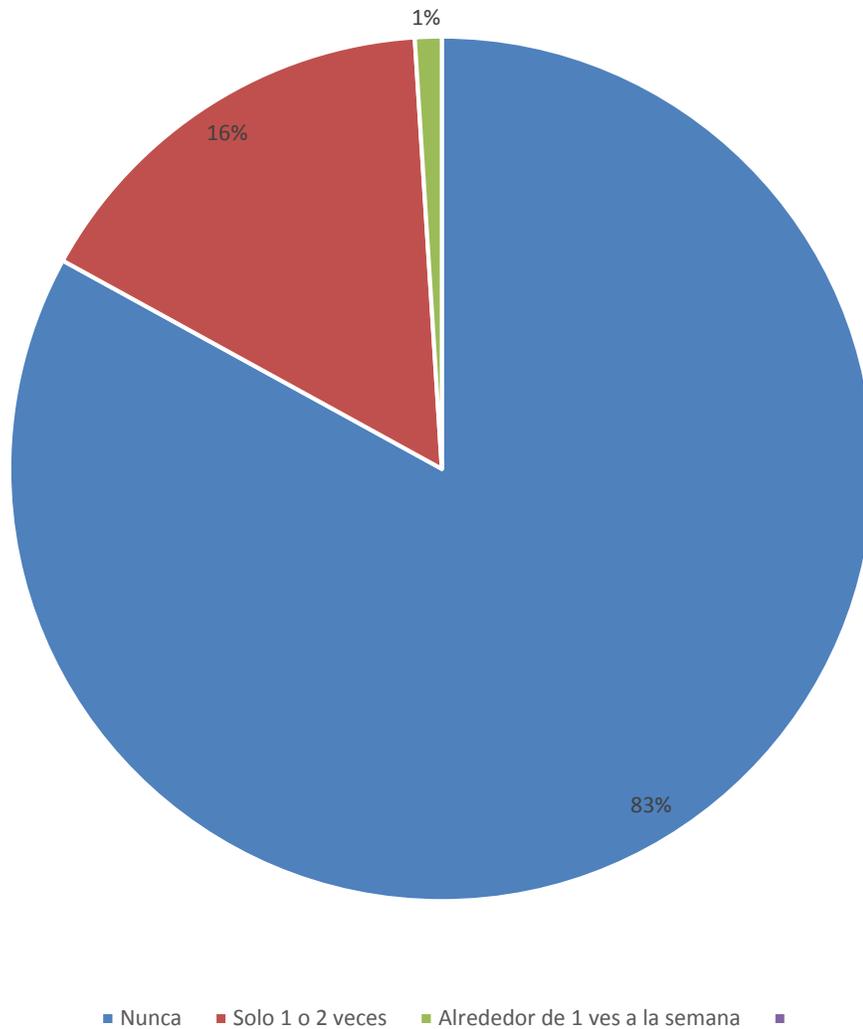
La mayoría (8 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca han recibido mensajes con proposiciones sexuales; sin embargo, 2 de cada 10 si presentan esta situación.

Pregunta 36: Me han molestado enviado a través de internet o celular contenido a cerca de maltrato a seres vivos como animales o bebés



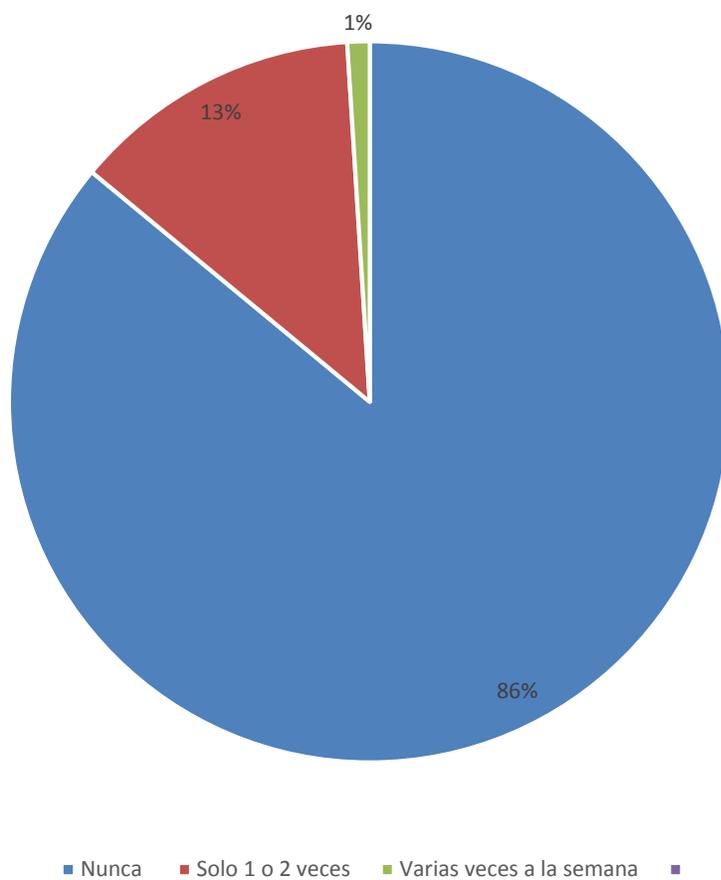
La mayoría (7 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca les han enviado contenido de maltrato a seres vivos; sin embargo, 3 de cada 10 si presentan esta situación.

Pregunta 37: Me han extorsionado a través de internet o celular



La mayoría (8 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca los han extorsionado por Internet o celular; sin embargo, 2 de cada 10 si presentan esta situación.

Pregunta 38: Han estafado a mis padres a través de internet o celular

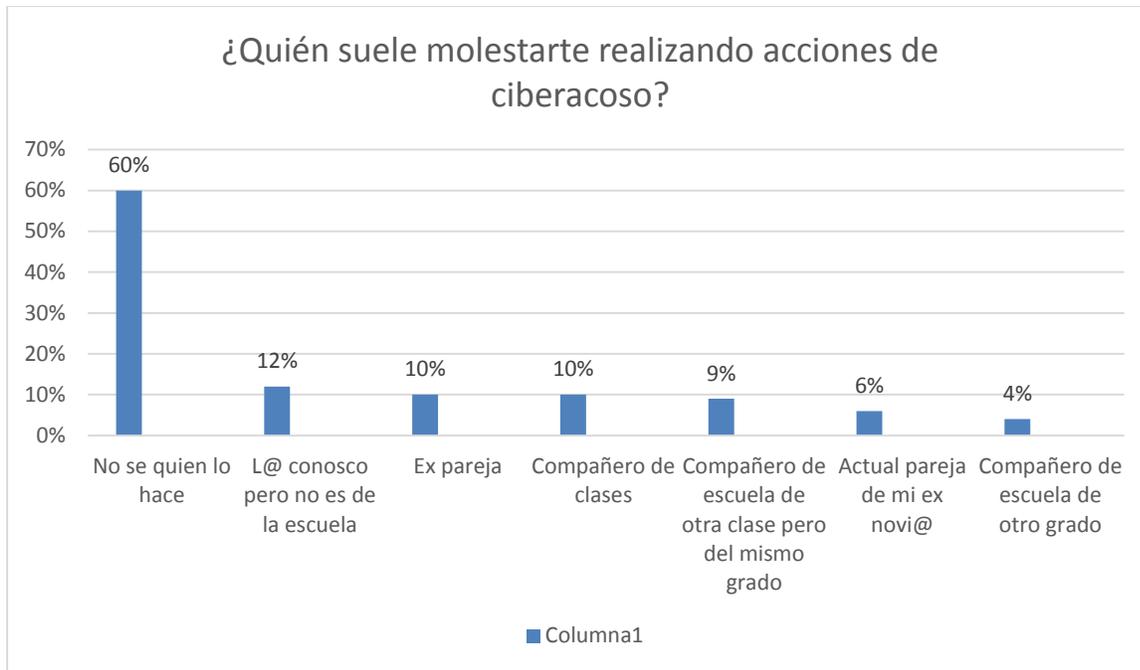


La mayoría (9 de cada 10) de los entrevistados comentaron que nunca alguien ha estafado a sus padres; sin embargo, 1 de cada 10 si presentan esta situación.

Resultados generales

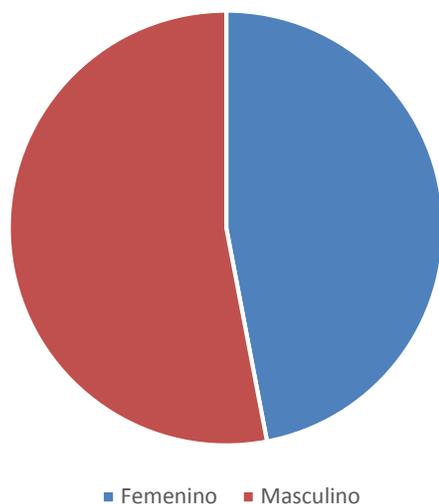


2 de cada 10 entrevistados comentaron que nunca les han ocurrido situaciones de ciberacoso; 4 de cada 10 han presentado esta situación en los últimos 6 meses y 3 de cada 10 en el último año.



La mayoría (6 de cada 10) de los entrevistados desconocen quien o quienes los molestan o simplemente nunca les ha sucedido; sin embargo, 1 de cada 10 mencionaron que si conocen a la persona, es la expareja o un compañero(a).

¿Cuál es el genero de la persona que te envia mensajes para molestarte?



| Genero del encuestado | Genero del acosador | |
|-----------------------|---------------------|-----------|
| | Femenino | Masculino |
| Femenino | 22% | 17% |
| Masculino | 27% | 33% |

¿Qué has hecho cuando alguien te insulta, amenaza o molesta por internet y celular?

| Acciones ante el ciberacoso | Porcentaje |
|--|------------|
| He ignorado lo que pasa, (no haciendo nada apagando el celular o la computadora). | 71% |
| Lo he reportado en Internet, bloquéandolo en mis cuentas, restringiendo su número telefónico | 18% |
| Le he dicho a la persona que dejara de hacerlo, por el mismo medio | 15% |
| Le he dicho personalmente que dejara de hacerlo | 6% |
| Les he contado a mis amigos o a mi novio(a) | 4% |
| Les he dicho a mis padres u otro adulto | 3% |
| Le he hecho lo que ellos a mí por Internet o celular | 2% |

La mayoría (7 de cada 10) de los entrevistados han ignorado los insultos, amenazas o molestias que han recibido a través de Internet.

2 de cada 10 han bloqueado al acosador o han restringido su número telefónico.

Y en la misma proporción, 2 de cada 10, le han pedido al acosador que deje de molestarlos a través del Internet o celular.

Grado de acuerdo o desacuerdo con diferentes situaciones que pudieran considerar como ciberacoso.

| Situaciones de ciberacoso | Porcentajes | | | | |
|--|-------------------|---------------|------------------------------|------------|----------------|
| | Muy en desacuerdo | En desacuerdo | Ni acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Muy de acuerdo |
| Cuando un estudiante intimida (amedrenta, atemoriza, impone) a otro estudiante por Internet. | 11% | 18% | 5% | 42% | 24% |
| Cuando se envían mensajes de texto o fotos agresivas, ofensivas, groseras, violentas, humillantes, degradantes, comprometedoras, o inconvenientes a otro estudiante. | 11% | 16% | 4% | 40% | 29% |
| Cuando se llama en línea con otros nombres o apodos humillantes a algunos | 10% | 23% | 15% | 34% | 18% |
| Cuando se utiliza el teléfono celular de un estudiante para meterlo en problemas. | 11% | 21% | 17% | 35% | 16% |
| Cuando alguien pretende ser otro estudiante en línea para ofender o humillar. | 10% | 20% | 12% | 39% | 19% |
| Cuando alguien incita a la prostitución, a tener relaciones sexuales. | 13% | 15% | 5% | 24% | 43% |
| Cuando alguien insulta, genera rumores negativos, bromea sobre cuestiones de apariencia, grupo social, entre otros. | 12% | 18% | 5% | 36% | 29% |

Grado de acuerdo o desacuerdo de las situaciones por las que se genera el ciberacoso.

| Situaciones de ciberacoso | Porcentajes | | | | |
|--|-------------------|---------------|------------------------------|------------|----------------|
| | Muy en desacuerdo | En desacuerdo | Ni acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Muy de acuerdo |
| Lucha de poder | 9% | 18% | 21% | 37% | 15% |
| Envidia (soy muy inteligente, guapo, popular) | 2% | 7% | 8% | 54% | 31% |
| Politica universitaria. | 24% | 30% | 26% | 15% | 6% |
| Competencia | 6% | 12% | 17% | 47% | 18% |
| Soy vulnerable (timido, bajos recursos, con alguna discapacidad) | 4% | 13% | 12% | 45% | 27% |
| La víctima se merece lo que le hacen | 52% | 28% | 10% | 6% | 4% |

¿Cómo defines el concepto de ciberacoso?

| Conceptos | Porcentaje |
|---|------------|
| Molestar, agredir física y/o mentalmente, espiar, humillar, insultar e intimidar de manera agresiva a alguien con el fin de perjudicarlo. | 43% |
| Hostigar, lastimar, molestar y perjudicar a través de Internet | 42% |
| Acto de cobardía a través de Internet para no enfrentarse a alguien personalmente -cara a cara- | 8% |
| Uso de poder y sentido de superioridad sobre otras personas | 3% |
| Acciones de personas que no saben lo que hacen, y no tienen respeto a los demás por falta de Educación. | 3% |
| Afectación social que atenta contra la dignidad de otros, un mal de la sociedad. | 1% |
| Diversión a costa de otras personas. | 1% |

Hábitos de uso de Internet

- Los jóvenes estudiantes de la UAEMex, tanto de preparatoria como de licenciatura, se conectan a Internet en promedio 3.5 horas al día, principalmente en: casa (86%) y en la escuela (50%), a través del celular (58%), laptop (50%) y PC (39%).
- Un 98% de los estudiantes cuentan con cuenta en Facebook, y 4 de cada 10 también en Twitter.
- El principal servicio gratuito de correo electrónico entre los alumnos de la UAEMex es Hotmail (78%), y 4 de cada 10 tienen cuenta de Gmail.

Opinión sobre ciberacoso

- El 80% de los estudiantes alguna vez se ha enfrentado a alguna situación de ciberacoso; de éstos el 60% desconoce quien lo ha hecho.
- Las principales formas de violencia a través de Internet o celular hacia los alumnos son:
 - Eliminados de lista de contactos (52%).
 - Envío de mensajes no deseados, videos o imágenes de desnudos (34%).
 - Los ha dejado el novio(a) (34%).
 - Hackeo de sus cuentas (34%).
 - Seguimiento en sus redes sociales (31%)
 - Virus electrónicos (29%).
 - Chismes (22%).
 - Envío videos o imágenes de actos sexuales (20%) y proposiciones sexuales (17%).

Opinión sobre ciberacoso

- Del 80% de los alumnos que alguna vez han tenido alguna manera de ciberacoso, 7 de cada 10 han ignorado esta situación, siendo ésta la principal acción ante el ciberacoso.
- Consideran los estudiantes, tanto de preparatoria como de profesional, que las principales causas por las cuales un individuo acosa a otro a través de Internet o celular son:
 - Por envidia (85%).
 - Por competir (75%).
 - Porque se consideran vulnerables para ello (72%).
 - Por lucha de poder (52%).
- 8 de cada 10 estudiantes de la UAEMex consideran que el ciberacoso consiste en molestar a un individuo con el fin de perjudicarlo.

Situaciones sobre ciberacoso

- El 17% de los alumnos de la UAEMex reconocen que han discutido e insultado de forma pública en Internet; sin embargo, el 39% lo ha hecho de manera privada.
- Un 13% de los estudiantes ha discutido e insultado, tanto de manera pública como privada, en Internet.
- El 21% de la población estudiantil –de preparatoria y licenciatura- ha recibido por lo menos una vez mensajes ofensivos; y el 17% reconocen que los han insultado públicamente, pero que no han dado respuesta a los insultos.

Situaciones sobre ciberacoso

- El 22% de los estudiantes comentan que les han inventado chismes, difundiéndolos por Internet o celular; y sólo un 10% mencionan que les han modificado sus fotografías.
- En las cuenta del 34% de los alumnos han entrado, y el 14% de los estudiantes comentan que han creado cuentas falsas de ellos.
- Al 4% de los alumnos universitarios les han difundido por Internet un video personal, y al 11% una fotografía de ellos.
- Sólo un 11% de los estudiantes consideran que se han sentido discriminados en Internet; sin embargo, al 52% los han eliminado de lista de contactos y a un 25% los han ignorado por Internet.
- El 31% de la población estudiantil, tanto de preparatoria como de licenciatura, de la UAEMex reconocen que los han seguido, espiado en sus cuentas de redes sociales; el 34% ha recibido videos o imágenes de desnudos, el 20% de actos sexuales y al 17% mensajes con proposiciones sexuales.
- Respecto a amenazas por Internet o celular, el:
 - 11% ha recibido respecto a ser golpeados.
 - 5% de secuestro.
 - 3% de robo.
 - 4% de muerte.
 - Y el 17% ha sido extorsionado.

Por conglomerado, el 60% de las entrevistas se realizaron en los espacios universitarios ubicados en el área metropolitana de la ciudad de Toluca (240 cuestionarios) y el 40% en el resto del Estado de México (160 cuestionarios), en: Atlacomulco, Ecatepec, Valle de Chalco, Valle de México, Temascaltepec y Texcoco. El levantamiento se efectuó en centros de alto tráfico dentro de los espacios universitarios; y dentro de cada uno, los

entrevistados se seleccionaron por salto sistemático. La muestra total (400 cuestionarios) otorgó datos con un 95% de confianza y un margen de error estándar de +/- 4.9 puntos porcentuales; por tipo de estudiante –preparatoria y licenciatura- y género, el margen de error es de +/- 6.9 puntos porcentuales.

El 98% de los entrevistados se conectan diariamente a Internet; el tiempo promedio de conexión es de 3.5 horas al día. No se presentan diferencias significativas respecto al tiempo de conexión a Internet por género, ni tipo de estudiante.

- En las encuestas el 34% de los alumnos han entrado, y el 14% de los estudiantes comentan que han creado cuentas falsas de ellos.
- Al 4% de los alumnos universitarios les han difundido por Internet un video personal, y al 11% una fotografía de ellos.
- Sólo un 11% de los estudiantes consideran que se han sentido discriminados en Internet; sin embargo, al 52% los han eliminado de lista de contactos y a un 25% los han ignorado por Internet.
- El 31% de la población estudiantil, tanto de preparatoria como de licenciatura, de la UAEMex reconocen que los han seguido, espiado en sus cuentas de redes sociales; el 34% ha recibido videos o imágenes de desnudos, el 20% de actos sexuales y al 17% mensajes con proposiciones sexuales.
- Respecto a amenazas por Internet o celular, el:
 - 11% ha recibido respecto a ser golpeados.
 - 5% de secuestro.
 - 3% de robo.
 - 4% de muerte.
 - Y el 17% ha sido extorsionado.

CONCLUSIONES

Como se puede apreciar en estos resultados, existe violencia virtual en los estudiantes de la UAEMex, sin embargo, habrá que abrir nuevas líneas de investigación para tener un panorama más preciso. Cabe recordar que aprendemos entre otras cosas “a ser violentados y a la vez a violentar a los otros, muchas de las veces sin hacer conciencia de nuestros actos, simplemente porque seguimos lo ya establecido socialmente” (Carrillo, 2009: 81), es decir, se aprende y fomenta la violencia. En este sentido, es importante señalar que la socialización es un proceso dinámico y en permanente construcción, producto de experiencias sucesivas que el sujeto mantiene con su contexto socio-cultural-histórico. Hoy día, las TIC, según Petit (2009), a través de lenguajes, imágenes, modelos y actitudes, participan activamente en los procesos de construcción cultural de la propia imagen interna y externa, así como del entorno inmediato. Es decir, las nuevas tecnologías de comunicación se convierten en agencias socializadoras que imprimen y cristalizan visiones del mundo que se adoptan en forma de sentido común y posteriormente se naturalizan como discursos culturales e imaginarios de la identidad general, grupal e individual.

El uso de dispositivos electrónicos y la creciente expansión de las redes sociales los convierten en los vehículos para la socialización entre los estudiantes universitarios, gran parte de su interacción con sus pares se da en este tipo de plataformas, pero también se encuentran con situaciones, elementos y sujetos inesperados, lo que les genera la incertidumbre de no saber, en ocasiones, con quien se está tratando y cuales sean sus intenciones, entre otros muchos de los peligros latentes.

Los dispositivos conectados a la red le dan la habilidad a cualquier individuo la capacidad de dirigirse a un número ilimitado de personas. Quien los usa puede cambiar drásticamente su actitud y personalidad hacia los demás mostrándose como normalmente no tendría la oportunidad de hacerlo si estuviese cara a cara. Generando así, una doble vida en la cual puede dejar salir sus rasgos más antisociales o perversos, con la relativa seguridad de no ser descubierto o castigado por sus actos.

Es menester, investigar la violencia en cualquiera de sus manifestaciones y medios para poder incidir en ella, realizar diagnósticos y prevenirla en la medida de lo posible, disminuir la violencia de género y proponer protocolos de prevención, intervención y acompañamiento a víctimas.

SUGERENCIAS

Conocer las ventajas y desventajas que tienen las tecnologías de la información y la comunicación es muy relevante toda vez que no solo tienen efectos positivos sino que ante los hechos inminentes de violencia, que son preocupantes debido a sus implicaciones perniciosas, tienen una función educativa: en primer lugar, existe la dicotomía que estas plantean, ya que por un lado tenemos a las ventajas que éstas le ofrecen al usuario para el mejoramiento de los procesos de comunicación, aprendizaje, enseñanza y equidad educativa, al ser una poderosa herramienta de transmisión de información entre diferentes entornos y contextos sociales. En este sentido, tanto estudiantes como docentes pueden utilizarla como un recurso didáctico. Por el otro, la desigualdad que esto genera entre los que cuentan con la tecnología y entienden de su manejo y explotación y los que no tienen el acceso, ni con las competencias técnicas para su manejo y manipulación, lo cual puede inducir a un mal uso de las redes sociales o el abuso de las mismas.

Dentro de los contextos universitarios, los resultados del mal uso y abuso de las redes sociales parece ser que aún no queda muy claro, pues se aprecia que los jóvenes seleccionan o entran a cualquier página sin ningún criterio, o bien, porque algún compañero se lo recomendó, el mayor interés parece ser conseguir el acceso a páginas no convencionales, o donde entren los demás compañeros pero pocos estudiantes se preocupan por el buen uso y explotación adecuada de esa red que se les provee de forma institucional. Por ello, resulta imprescindible hacer foros de discusión, incluir pláticas para que conozcan los efectos dañinos y los actos delictivos a los que pueden verse involucrados incluso involuntariamente.

De ahí que nos planteamos la pregunta: ¿los jóvenes universitarios utilizan la red institucional para la formación, mejoramiento y apropiación de la ciencia y la tecnología?; si no es así ¿cuál es el principal uso? Cuestiones que nos ayudarían a plantear la necesidad de incluir o no, un programa a nivel curricular que brinde a los estudiantes las

habilidades básicas para la selección, búsqueda, organización y crítica de toda la información que la red les provee, posibilitando hacer diferencias en cuanto a su uso, viabilidad y confiabilidad.

Ofrecer un espacio de orientación en caso de hacer alguna demanda formal por verse involucrados en algún tipo de violencia de género o bien, en algún tipo de delito cibernético.

BIBLIOGRAFIA

- Aftab, P. (2007). *Internet con los menores riesgos. Guía práctica para madres y padres*. México: Edex.
- Aguerreberry, E. (2005). "Las máscaras liberan la mitad oscura de la personalidad" en Suplemento la salud. *Diario La nación*, jueves 5 de febrero. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.lanacion.com.ar/676301-las-mascaras-liberan-la-mitad-oscura-de-la-personalidad> jueves 5 de febrero. Buenos Aires [consulta 22/04/2014].
- Bourdieu, P. (2003). *La dominación masculina*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Buelga, S., M.J. Cava y G. Musitu (2010). "Cyberbullying: victimización entre adolescentes a través del teléfono móvil y de Internet", en *Psicothema*, vol. 22, núm. 4, pp. 784-789.
- Casamayor, G. (Coord.) (2004). *Cómo dar respuesta a los conflictos*. Madrid: Graó.
- Castells, M. (2010). *Comunicación y poder*. México: Alianza Editorial.
- Castillo, C. y M. M. Pacheco (2008). "Perfil del maltrato (bullying) entre estudiantes de secundaria de la ciudad de Mérida, Yucatán", en *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 13, núm. 38, julio-septiembre, pp. 825-842.
- Cilimbini, A. L. (2009). *Violencia, medios masivos de comunicación y nuevas tecnologías. Medios y tecnologías de la información y la comunicación. Socialización y nuevas apropiaciones*. Buenos Aires: Editorial Brujas.
- Cobo, P. y R. Tello (2008). *Bullying en México. Conductas violentas en niños y adolescentes*: México: Quarzo.
- Eco, U. (2012). *Cómo hacer una tesis*. Madrid: Labor.
- Eddine, J. (2009). "Educación en medios ante la brecha digital en los países del Sur", en *Comunicar*, vol. XVI, núm. 32, pp. 41-50.
- Efland, A. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- Feixa, C. (2005). *La habitación de los adolescentes*. Madrid: Papeles del CEIC (16).

- Guzmán, J. (2008). "Estudiantes universitarios: entre la brecha digital y el aprendizaje", en *Apertura*, vol.8, núm. 8, pp. 21-23.
- Hernández, M. A. y I. Solano (2007). "Ciberbullying, un problema de acoso escolar". en *RIED*, vol,10, núm. 1, pp. 17-36.
- Kowalski, R., S. Limber y P. Aatston (2010). *Cyber Bullyng. El acoso escolar en la era digital*. Madrid: Desclée de Brouwer.
- Lins Ribeiro, Gustavo (2003). *Postimperialismo; cultura y política en el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Gedisa.
- López, M. (2014). "Depresión y ansiedad desde los estudios de género en estudiantes universitarios", en tesis de Licenciatura en psicología, Toluca: UAEMex.
- Loyola, E. (2006). "Uso inteligente de internet: experiencia en la Universidad de Playa Ancha de Ciencias de la Educación", en *Biblos. Revista de Bibliotecología y Ciencias de la Información*, vol. 1, s/n, pp. 1-23.
- Lyotard, J-F. (2001). *La posmodernidad explicada para niños*. Barcelona: Gedisa.
- Maldonado, T. (1994). *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Gedisa.
- Martín, J. (2003). *De los medios a las mediaciones*. Bogotá: Editorial Convenio Andrés Bello.
- Martín-Barceló, I. (1995). *Acción e ideología. Psicología social desde Centroamérica*. San Salvador: UCA Editores.
- Mir, C. (Coord.) (1998). *Cooperar en la Escuela*. Madrid: Editorial Graó.
- Morales, T; Serrano, C.; Miranda, D. y Santos, A. (2014). *Ciberbullying, acoso cibernético y delitos invisibles. Experiencias psicopedagógicas*. Toluca: UAEMex.
- Olweus, D. (2006) *Conductas de acoso y amenazas entre escolares*. México: Alfaomega.
- Salgado, F. (2009). "Representaciones sociales acerca de la violencia escolar. REICE", *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, vol. 7,

núm. 3. pp. 138-152.

Sandoval, R. (2006). "Explorando la brecha digital en México: Diagnóstico del proyecto e-México en el Estado de México", en *Espacios Públicos*, vol. 9, núm. 17, pp. 292-306.

Segurajáuregui, L y F. Rojas (2008). "La brecha digital y su influencia en la educación para la sustentabilidad", en *Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle*, vol. 8m núm. 29, pp. 69-79.

Serrano, C.; Serrano, H.; Zarza, P. (2014). "Pedagogía del género oprimido", en René Pedroza (coord.) *Pedagogía para la práctica educativa del siglo XXI*. México: UAEMex-Porrúa.

Siemens, G. (2006). *Knowing Knowledge*, [en línea] USA., disponible en http://www.elearnspace.org/KnowingKnowledge_LowRes.pdf [accesado el 13 de abril de 2011].

Tully, C. J. (2007). La socialización en el presente digital. Informalización y contextualización. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 3 (8), 9-21.

Velázquez, L. M. (2009). *El cuerpo como campo de batalla*. Toluca: Gobierno del Estado de México-Biblioteca mexiquense del bicentenario.