

# UACM

Universidad Autónoma  
de la Ciudad de México

---

*Nada humano me es ajeno*

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

**El escarnio público y la violencia virtual en las prácticas de interacción de  
los usuarios en YouTube**

TRABAJO RECEPCIONAL QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO  
EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

P R E S E N T A

**KEVIN ALAN SAMANIEGO VELÁZQUEZ**

DIRECTORA DEL TRABAJO RECEPCIONAL

**Dra. Norma Pareja Sánchez**

Ciudad de México, febrero de 2021.

## SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

### RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

### DERECHOS RESERVADOS<sup>©</sup>

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

## **Agradecimientos**

Primero que nada, quiero agradecer al padre celestial por nunca dejar que abandonara este proyecto, por darme la oportunidad de estar escribiendo estos párrafos, por darme la fortaleza física y mental para poder concluir con esta investigación y por facilitarme todas las cosas necesarias en esta vida.

Agradezco de manera inimaginable a mis padres y hermano por todo su apoyo incondicional y amor para mi familia, no me alcanzará la vida para agradecer todo lo que han dado por mí.

A mi hermosa esposa Lorena, por darme ese empujón, por ser inspiración y complemento, por brindarme el amor que se necesita y ser esa esposa idónea que se me prometió.

A mi pequeña hija Summer por existir en el momento perfecto, por ser el pilar de mi vida y motivarme cada día.

A mi directora Norma Pareja Sánchez, por toda la disposición de tiempo, la paciencia y enseñanza que servirá para toda mi vida personal y académica, por siempre darme un espacio y motivarme a finalizar con esta investigación.

A mis lectoras, Edith Leal, Maribel Reyes y Adriana Peimbert, por aceptar ser parte de este proyecto, por su disposición, atención y paciencia.

Por ultimo y no menos importante, agradezco a la UACM, por darme la oportunidad de seguir estudiando, por darme buenos profesores, buenos momentos y excelentes amigos.





## INDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO 1. CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO.....</b>	<b>4</b>
1.1 Planteamiento del problema.....	4
1.2 Preguntas generales de investigación .....	7
1.2.1 Preguntas particulares .....	8
1.3 Objetivos generales de investigación.....	8
1.3.1 Objetivos particulares.....	8
1.4 Justificación .....	9
1.5 Supuesto de partida.....	11
1.6 Estado del arte .....	13
<b>CAPÍTULO 2. ANTECEDENTES Y CONTEXTO .....</b>	<b>30</b>
2.1 Escarnio, Reputación y Opinión pública.....	30
2.2 Origen y definición de violencia .....	31
2.2.1 Violencia en el mundo antiguo.....	32
2.3 Tipos de violencia .....	34
2.4 Las Tics, surgimiento e historia.....	36
2.4.1 Comunicación asíncrona .....	39
2.4.2 Violencia virtual.....	40
2.4.3 El internet y la plataforma digital YouTube.....	41
2.4.4 Políticas de regulación de YouTube .....	44
<b>CAPÍTULO 3. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>49</b>
3.1 El escarnio y la opinión pública.....	49
3.1.1 La picota (Castigo al ojo público) .....	52
3.1.2 Armas del mundo exterior: desprecio y ridículo .....	54
3.2 Estigmatización .....	55
3.2.1 El desacreditado y el desacreditable .....	57
3.3 Violencia: historia y fenomenología.....	59
3.3.1 Violencia y sus reflexiones marginales.....	61
3.3.2 Estructuras elementales de la violencia .....	62
3.4 Sociedad de la información .....	64
3.4.1 La Red Digital.....	66

3.5 Interacción simbólica y redes sociales.....	68
3.5.1 Prácticas de interacción en la red social YouTube .....	70
3.5.2 Los hipermedios e hipermediciones.....	72
3.6 La interacción mediática en las redes.....	74
3.7 Fans y suscriptores, audiencias interactivas en la red .....	79
<b>CAPÍTULO 4. ESTRATEGIA METODOLÓGICA.....</b>	<b>85</b>
4.1. Metodología Cualitativa.....	85
4.1.1 Naturaleza y Características de la metodología cualitativa .....	86
4.1.1.2 Modelo Teórico – Metodológico .....	88
4.1.2 Definición de la Metodología.....	89
4.1.3 Técnica de Etnografía Virtual/Ciber-Etnografía.....	89
4.1.3.1 Universo.....	93
4.1.3.2 Unidad de Análisis.....	93
4.1.3.4 Criterios de Selección de la Muestra .....	95
<b>CAPÍTULO 5. ANÁLISIS DE RESULTADOS POR CATEGORÍAS .....</b>	<b>99</b>
5.1 Violencia.....	99
5.2 Escarnio .....	107
5.3 Opinión publica.....	113
5.4 Hipermedios/plataforma digital.....	119
5.5 Prácticas de interacción.....	121
5.6 Transmedialidad.....	131
<b>CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES .....</b>	<b>136</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>144</b>

## INTRODUCCIÓN

En el curso de los últimos años hemos visto la transformación de los medios digitales, esto junto con el surgimiento de las nuevas tecnologías, las cuales han permitido que el tipo de comunicación o interacción con otras personas se modifique. Estos espacios se han convertido en medios recreativos para que individuos de distintas edades, pero sobre todo los jóvenes puedan conocerse, e interactuar de una forma no física y no verbal, es decir por medio de una plataforma virtual haciendo uso del internet.

Esta investigación se centró específicamente en la plataforma de YouTube, en donde no sólo hay entretenimiento e información, también agresión. Las interacciones ahí pueden contener importantes niveles de rudeza, puede verse como un medio donde se violenta a las personas por medio de la humillación, desprestigio y vergüenza exhibiéndolos por medio de un video. En este trabajo se realiza un análisis de la interacción en comentarios de usuarios que generaron su opinión en videos de YouTube, mismos que evidencian claras conductas de escarnio público, mientras que en los comentarios se reflejan un alto grado de violencia virtual en sus diferentes modos, acciones que consideramos podrían servir como replica con otros en su entorno social.

La investigación en general parte de un análisis formal del uso de nuevos recursos tecnológicos que permiten exhibir a individuos haciendo el ridículo o teniendo conductas anormales que no se comparten con la sociedad en general. Estos nuevos espacios virtuales para compartir información, imágenes y videos lograron un cambio en la comunicación e interacción social.

Es importante señalar que en esta investigación se planteó determinar de qué manera se ejerce violencia virtual y escarnio público en las prácticas de interacción de los jóvenes en la plataforma YouTube, así como la manera en que se refleja esta violencia virtual en los canales de YouTube y qué videos de YouTube sirven como réplica para violentar de manera virtual y ridiculizar a otros.

Este trabajo es pertinente debido a los cambios constantes de la comunicación y la interacción entre individuos, además según datos del Día Mundial del Internet del INEGI (2019) el uso de plataformas digitales para el entretenimiento y redes sociales es una de las principales actividades de los usuarios conectados a internet.

Los jóvenes usuarios de la plataforma son los principales actores en esta investigación y por tal motivo son referentes indispensables del objeto de estudio, así mismo, el ciberespacio fue el marco principal y YouTube la unidad de estudio.

Este trabajo se integra por seis capítulos. El primero se centra en el Diseño de la investigación, aquí se problematiza la importancia del análisis de las nuevas interacciones de jóvenes en el marco de los desarrollos tecnológicos, en las que se observan expresiones de violencia a través del escarnio público, mismas que podrían ser un reflejo de comportamientos sociales muy antiguos y enraizados, y que se mantiene en el nuevo entorno tecnológico, incluso se potencializan y expanden para visibilizar las conductas desviadas y estigmatizadas. Para analizar ello, se expone el planteamiento del problema, las preguntas de investigación (generales y particulares), los objetivos (particulares y generales) así como, el supuesto de partida, la justificación y el estado de la cuestión, una recopilación de artículos y tesis que han trabajado los temas de la interacción, el escarnio, la violencia, la opinión pública y la plataforma de YouTube, mismo que ayudó a tener un acercamiento más claro con el eje de estudio.

Por otro lado, en el capítulo dos se encuentran los antecedentes y contexto, aquí se narra de manera breve el desarrollo histórico del escarnio público, la opinión pública y el origen, así como el concepto de la violencia en sus diferentes modos, así mismo, el uso de las TICS, la evolución de la comunicación y el surgimiento de las plataformas digitales como YouTube.

El tercer capítulo contiene el marco teórico que considera a las prácticas de interacción en las plataformas digitales como una cibercultura, guiada de un enfoque sistémico principalmente, como el encuadre teórico general.

En el cuarto capítulo se aloja la estrategia metodológica, en la cual se define el modelo teórico metodológico, la definición de la metodología empleada que fue la cualitativa, su naturaleza y características, y con ella la técnica de etnografía virtual/ciber-etnografía, implementada del año 2017 al 2020 con pausas intermitentes durante este periodo, el universo y muestra; todo ello con el fin de comprender las interacciones de los jóvenes en la plataforma digital y el contenido violento y de escarnio generado por medio de los usuarios en esa lógica.

En el apartado cinco se encuentra el análisis y resultados por categorías, se parte por medio de los criterios de selección y se muestra el tipo contenido que se genera y comparte desde la plataforma YouTube. Aquí mismo, se muestra el análisis textual de cada mensaje y palabras de usuarios a través de la interacción que se tiene, mostrando de manera explícita el contenido de violencia y escarnio en la parte de comentarios de esta plataforma. De igual manera se dieron a conocer diversos tipos de violencia en la opinión de usuarios, así como posturas de defensa por parte de algunos otros hacia protagonistas de los videos de la muestra en la investigación.

Finalmente, en el capítulo seis se presentan las conclusiones referentes a los hallazgos que se fueron presentando a lo largo de la investigación, en este apartado se presenta el proceso que se construyó durante el transcurso del trabajo, así como reflexionar a la luz de las teorías con las que se sustentó, los supuestos con los que surgió este proyecto, para ultimar en su relación con los hallazgos obtenidos. La interacción virtual de los usuarios en la plataforma es solo una muestra del tipo de violencia que se puede generar en todas las redes sociales que existen en la actualidad y que, aunque no se hace de forma directa repercute en la persona y se normaliza.

# **CAPÍTULO 1. CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO**

## **1.1 Planteamiento del problema**

Las tecnologías de la información nos muestran que en la actualidad estamos viviendo en una era nueva digital, teniendo como signo más claro la expansión de las populares redes sociales además de diversas transformaciones en la vida social. Con estas redes sociales tenemos la oportunidad de comunicarnos e interactuar entre iguales desafiando como nunca al tiempo y el espacio. Según los datos de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares, en 2018 el 65.8% de la población de seis años o más en México ya era usuaria de Internet, las principales actividades realizadas en él durante 2018 eran para entretenimiento (90.5%) y 78.5% solo para usuarios que acceden a redes sociales. Por este motivo, podría considerarse que las redes sociales son utilizadas con mayor frecuencia y esto permite a su vez nuevas formas de comunicarse y de producir mensajes a otros. (INEGI, 2019)

Aparejado a ello, un fenómeno relevante es que las nuevas formas de comunicación y producción de mensajes en las plataformas digitales de interacción (redes sociales), serían el segundo espacio (virtual), claro, después del espacio físico; donde se produce violencia a otra persona, ya que en la actualidad son espacios virtuales con popularidad y por lo tanto se utilizan con frecuencia, sin embargo, centrándonos solo en las redes sociales podríamos asegurar que muchas de ellas no son utilizadas con el propósito para lo que fueron creadas, el entretenimiento y la información. O sí en el primer caso, pero a costa de otros, violentándolos, o exhibiéndolos en conductas “diferentes” o “desviadas”, y con fines hasta de moralización o de mantenimiento del orden social, pero de formas que pueden ser crueles al dañar su dignidad y prestigio.

En casos particulares de videos ridículos o vergonzosos de personas exhibidas ante millones de personas podríamos asegurar que sería para un uso negativo, debido a que están desprestigiando y violentando al individuo ante muchas personas, en este sentido, la plataforma se utiliza como un medio que permite visualizaciones de

otros y así generar vergüenza y desprestigiar a otros. El escarnio público y la violencia virtual<sup>1</sup> tienen como objetivo lastimar u hostigar, a través de exhibir, ridiculizar, desprestigiar, a una persona, sin embargo, que esto suceda, es asegurar que el medio por el cual se lleve a cabo sea el más eficaz para dañar a la otra persona (víctima).

El escarnio público implica una deshonra para el sujeto que en muchas ocasiones puede volverse un sujeto aislado y sin estímulo alguno para lograr salir de lo acontecido, podría considerarse un tipo de castigo desarrollado por las diversas culturas que han aprovechado despiadadamente la delicada naturaleza social del hombre. (Neumann, 1995)

Según la AMIPCI (2019), la penetración de las redes sociales se mantiene entre los internautas, ya que su acceso se encuentra como la principal actividad de los usuarios, por arriba de actividades como enviar/recibir mensajes instantáneos y enviar/recibir mails, con un porcentaje del 83%, liderando las gráficas del estudio de la asociación de internet.

La violencia virtual y el escarnio en las redes sociales podrían ser consideradas como prácticas difíciles de ocultar al ojo del público, en el caso particular de las llamadas -penas de honor-, nombradas así por Elisabeth Noelle-Neumann en su libro *El espiral del silencio* (1995), atacan directamente el autoestima sin tocar una sola parte del cuerpo, ni violentando de manera física al sujeto. Son medios para controlar sujetos, los cuales temían sobre todo a ser despreciados y hacer el ridículo. Comparado con la descripción de Edward Ross de la opinión pública como control social quien dijo: “es más eficaz que los juicios en tribunales, llega hasta el último rincón y es barata” (Noelle-Neumann, 1995: 139). YouTube es la plataforma de la que se ocupa esta investigación, por tanto, me parece necesario resaltar que

---

<sup>1</sup> La violencia virtual se refiere a la violencia que no se experimenta físicamente, pero que puede tener un efecto psico-social duradero en un individuo. La violencia virtual incluye la televisión, música, películas, videos, juegos de computadora y el internet. Según la RAE (Real Academia Española), el escarnio público es una burla tenaz que se hace con el propósito de afrentar. (Ofender gravemente a alguien con hechos o insultos atentando contra su dignidad, su honor, su credibilidad, etc.)

ocupa el tercer lugar con un porcentaje del 82% entre las redes sociales más utilizadas después de Facebook y WhatsApp en todo el mundo, siendo el Smartphone el principal dispositivo para acceder a alguna red social. (AMIPCI, 2018)

Se puede resaltar el hecho de que han surgido nuevas formas ridiculizar o exhibir a otros, que con el surgimiento de las nuevas tecnologías las maneras de comunicarse, así como las formas de violentar a otros (no sólo de manera física) cambiaron. Las formas de interacción y comunicación se están relacionando en primera instancia con el uso de las nuevas tecnologías, más específicamente con las redes sociales. La diversidad de plataformas sirve como campo primordial para exhibir a otros, sin embargo, puntualizo que YouTube podría ser considerada una de las plataformas que más se utilizan para realizar este tipo de prácticas, debido a que muestra de manera más detallada el morbo hacia la tragedia o el ridículo de otras personas, pero no sólo por medio de letras escritas o imágenes, sino por medio de sucesos en tiempo real que marcan la vida de otros.

Nuevas prácticas de interacción en ventanas virtuales han surgido en el transcurso de los años, al igual que nuevas tecnologías. Existe una relación muy estrecha ya que determinan los “quehaceres” del individuo en la actualidad cuando este se sumerge en el internet para tener comunicación o compartir contenido de entretenimiento con otra persona.

Existe una diversidad de canales dentro de YouTube que podrían ser muestra del fenómeno del rechazo hacia el otro, así otros puedan adoptarlo y reproducirlo. Esto no determina que unos u otros sean los culpables de dicha acción, ya que lo que se pretende mostrar es que algunos videos muestran el escarnio y violencia virtual, para que posteriormente estos mismos sirvan como modelo para replicarse con otros sujetos.

YouTube es una plataforma para producir contenido propio por millones de usuarios en todo el mundo, sin embargo, lo que a mí me interesó analizar como sirve como un medio para aquellos jóvenes que gustan pasar el tiempo libre grabando a otros (de manera vergonzosa) ya sea peleando, bailando, actuando o cualquiera que sea

la actividad realizada sin o con el consentimiento del protagonista de dicho video y esa práctica no se reduce al morbo, ociosidad o gusto de alguien; y expresa un proceso histórico amplio, que forma parte de la naturaleza social del ser humano, juzgar y señalar al que es diferente. Según Goffman (1965), la Identidad social se refiere también a las categorías en las que se sitúan a las personas y los atributos dados a esas categorías. Los signos corporizados de prestigio o estigma pertenecen a la identidad social. (Marcas en el cuerpo, formas de vestir, comportamientos, etc.)

En la actualidad (y con seguridad en el pasado) para nadie es de su agrado, verse como el diferente, como el bobo, estas actitudes son las que la mayoría querría evitar durante una fiesta, una reunión o en la misma escuela, por eso es que forman parte de una serie de conductas no aceptadas por la sociedad en general y que promueven a que otros sujetos las muestren como lo malo, como lo que no se debe hacer o como lo que no es normal.

Es claro que las formas para ridiculizar al sujeto se transformaron desde el momento en que ya no sólo fueron imágenes las que servían para mostrar a otros lo vergonzoso que se veían cuando tropezaron y cayeron, sino que ahora ya es una pequeña parte de la realidad grabada con algún dispositivo y que mostró la sutileza del peor momento de algún joven o jovencita, es un registro del hecho para siempre.

Por lo tanto, lo que nos compete, el objeto de estudio es la interacción de jóvenes en la plataforma de YouTube vinculada al ejercicio de violencia y escarnio público, identificando como esa plataforma ha sido un nuevo medio que replica una práctica social y cultural del pasado, una práctica de control social, para ridiculizar a otros y exhibirlos con la particularidad de que ello puede ser ante millones de personas conectadas a internet. YouTube pues, podría ser parte del nuevo mecanismo de escarnio público en una sociedad hipertecnologizada.

En ese tenor se plantean las siguientes interrogantes:

## **1.2 Preguntas generales de investigación**

¿De qué manera se ejerce violencia virtual y escarnio público en las prácticas de interacción de los usuarios en la plataforma YouTube?

¿Cuáles son las razones de que YouTube siendo una plataforma de videos musicales principalmente, se haya transformado en un medio para exhibir y ridiculizar a las personas?

### **1.2.1 Preguntas particulares**

¿De qué manera se refleja la violencia virtual en los canales de YouTube?

¿Qué videos de YouTube sirven como réplica para violentar de manera virtual y ridiculizar a otros?

¿Cuál ha sido históricamente el papel del escarnio público en la vida social?

¿Qué tipos de violencia se observan en las interacciones de usuarios en Youtube?

¿Cómo se estigmatiza a los “desviados” a través de la exhibición de sus actos?

### **1.3 Objetivos generales de investigación**

- ¿Conocer cómo se ejerce violencia virtual y escarnio público en las prácticas de interacción de los usuarios en la plataforma YouTube?
- Identificar el motivo por el cual YouTube se transformó en un medio para exhibir y poner en ridículo a personas.

#### **1.3.1 Objetivos particulares**

- Analizar videos de YouTube donde se muestre violencia virtual y escarnio público.
- Analizar las prácticas de interacción dentro de las pantallas de YouTube para conocer la forma en que los jóvenes repiten los patrones de violencia virtual
- Identificar contenidos de YouTube para tipificar los rasgos que definen los modelos que algunos usuarios tienden a reproducir.
- Estudiar cuál ha sido históricamente el papel del escarnio público en la vida social

- Especificar los tipos de violencia se observan en las interacciones de jóvenes en YouTube
- Establecer cómo se estigmatiza a los “desviados” a través de la exhibición de sus actos

#### **1.4 Justificación**

Según los datos de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares, en 2018 el 65.8% de la población de seis años o más en México es usuaria de Internet, las principales actividades realizadas en Internet durante 2018 son para entretenimiento (90.5%) y (78.5%) solo para usuarios que acceden a redes sociales. Por otro lado, el AMIPCI (2019), nos muestra que las redes sociales se mantienen entre los internautas, ya que se encuentra como la principal actividad de los usuarios, por arriba de actividades como enviar/recibir mensajes instantáneos y enviar/recibir mails, con un porcentaje del 83%, liderando las gráficas del estudio de la asociación de internet.

Por consecuencia el uso masivo del internet podría ser causante de que solo se tenga un referente de lo que se mira dentro de la red y así comunicar e interactuar únicamente en un entorno digital, por eso es que existe el interés particular de realizar un análisis más profundo de lo que implica adoptar actitudes o modelos de otras personas vistas en internet y aplicarlas con otras especialmente que se relacionen con el avergonzar, señalar o estigmatizar a otros. Según AMIPCI (2019), Facebook y YouTube lideran los primeros puestos de plataformas utilizadas por los usuarios activos en internet, Facebook lidera con el 98% y YouTube con el 82%, solo detrás de WhatsApp con un 91%, por tanto, se podría mostrar un claro ejemplo de estas acciones en estas plataformas digitales. Sin embargo, el interés por trabajar especialmente con YouTube surge por haber tenido mayor interés en su contenido y lo que este ofrece.

Es de suma importancia mencionar que la principal actividad de los usuarios y jóvenes con el uso del internet, es el de acceder a redes sociales y el

entretenimiento, liderando en primer lugar con un porcentaje del 89%. (AMIPCI, 2019)

En la actualidad existe una gran diversidad de medios interactivos, como las redes sociales, el chat por medio de un Smartphone, por medio de Skype en video llamada, estos medios logran que podamos estar en comunicación con alguna otra persona, el uso de los hipermedios<sup>2</sup> ha permitido transformar la comunicación verbal. En el caso particular de YouTube se derivan muchas formas de visualizar a las personas y transmitir cualquier tipo de cosa. El seguimiento que le he dado al visualizar canales e interactuar en ellos causó que pudiera abrir una cuenta en YouTube y así estar más en contacto con la plataforma.

Es importante realizar un análisis de los medios (plataformas) donde los jóvenes interactúan, no sabemos si podrían ser el mejor espacio para que se desarrollen, o simplemente pasar el tiempo. Cuando vemos casos de violencia o algún tipo de conducta que no es normal para nuestro entorno, nos hace pensar que la sociedad podría no estar lista para el uso de las nuevas tecnologías y que solo sirvan como mero entretenimiento para algunos y tragedias para otros, hostigar y prejuiciar a las personas por medio de las plataformas virtuales ha causado grandes consecuencias, por tal motivo el interés por determinar si los causantes son los cibernautas o los medios digitales no está determinado para toda la sociedad en general.

El tema de investigación es pertinente para estudiarse desde la comunicación ya que se utiliza una plataforma digital (YouTube), la cual forma parte de las innovaciones tecnológicas que permiten una comunicación por base de una interacción virtual, la forma de transformar la comunicación verbal en una

---

<sup>2</sup> Hipermedio (a) es el término con el que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como: texto, imagen, video, audio, mapas y otros soportes de información emergentes, de tal modo que el resultado obtenido, tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios. Scolari (2008)

comunicación mediada por las redes, es parte de las nuevas propuestas de los tiempos actuales para los jóvenes.

Por otro lado, con base en el estudio de la cultura podemos señalar que las nuevas plataformas se convierten en medios para transmitir significados y con ello cultura, por lo que son espacios para replicar prácticas culturales como la violencia que antes del Internet se hacían de forma directa y presencial, y luego a través de los medios masivos de comunicación. Asimismo hay que retomar el tema enfocándonos también en la cibercultura, la cultura que desde el punto de vista antropológico de Leslie White(1982), se define como un “continuum extrasomático”, no genético, no corporal, de cosas y hechos dependientes de la simbolización, es decir, es ese todo complejo que incluye el conocimiento consistente en herramientas, utensilios, vestimenta, ornamentos, costumbres, instituciones, creencias, rituales, juegos, obras de arte, lenguaje, hábitos y capacidades adquiridas por el ser humano como miembro de la sociedad. Con esto podemos determinar que el conjunto de acciones que llevan a los jóvenes a tener una interacción cibernética donde se incluyen ya el uso de las TICS, forma parte de una cultura digital o también llamada cibercultura en la actualidad.

### **1.5 Supuesto de partida**

Deduzco por mi propia experiencia que existen modelos o actitudes que los jóvenes pueden adoptar observando a otros en videos de YouTube y replicarlos con las personas que más frecuenten, que no agraden o que sean diferentes, tratando de inferiorizar o rechazar de un grupo social, esto último con base en ejemplos vistos en YouTube, de personas perdiendo el juicio y que son exhibidas en la red. Tal vez no solo sea por mirar videos, sino crearlos y producirlos. Los jóvenes practican la violencia tanto física como en las redes y una manera de hacerlo sería avergonzar a otros o humillarlo antes sus amigos o personas cercanas a él, causando depresión, baja autoestima y hasta el suicidio en algunos casos.

La mayor parte de estas nuevas formas de violencia están relacionadas directamente con las redes sociales, las cuales permiten al individuo compartir con

todo el mundo cualquier tipo de contenido, ampliando la capacidad de exhibición y escarnio público.

En sus primeros años, el propósito de YouTube era mostrar videos de música y videos producidos por amateurs quienes mostraban sus talentos al mundo, sin embargo, la plataforma se ha transformado en uno de los principales espacios para producir y visualizar cualquier tipo de contenido, teniendo solo que hacer una cuenta en Google y darle clic afirmando que eres mayor de 18 años. Cuando alguien es “el diferente”, “el raro”, “el otro”, ya sea el drogado o el borracho, causa que el individuo sea señalado, categorizado y estigmatizado, incluso aun sin ser etiquetado con alguno de estos conceptos se puede llegar a ser víctima.

La manera más sutil de representar estos actos es por medio de videos y qué mejor que YouTube, la plataforma de videos más popular, como consecuencia estos videos tendrán muchísimas reproducciones y ocasionará que los reconozcan en su escuela o en su casa y sean sometidos al escarnio, al desprestigio y/pedida de la reputación. Estas prácticas podrían no ser nuevas para nuestra sociedad, pero se reinventaron y ajustaron para darle un sentido más amplio y propio de las nuevas condiciones tecnológicas en estos tiempos.

## **1.6 Estado del arte**

El siguiente apartado se muestra una serie de investigaciones relacionadas particularmente con los jóvenes, YouTube, Internet y todo lo relacionado a las nuevas tecnologías y espacios digitales de interacción virtual consultados en Redalyc, Flacso y Tesis UNAM en los meses de marzo y abril del 2016.

### **YOUTUBE, JÓVENES, VIOLENCIA Y CIBERESPACIO**

#### **YouTube la meme que revolucionará a la publicidad**

La tesis de Laura Monserrat Amezcua Pinzón de la Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores Aragón (2014). *YouTube la meme que revolucionará a la publicidad*, nos muestra el avance tecnológico que se ha tenido en los últimos años y como esto ha revolucionado la manera de ver las cosas en el ámbito digital. Retoma a YouTube cómo un espacio de publicidad comercial utilizado por los usuarios como un medio más donde se puede difundir todo acerca de todos. Se menciona que con YouTube se rompen fronteras para compartir todo tipo de contenido de manera libre, se habla también de una “YouTube manía”. Así mismo por motivo que YouTube es una plataforma reconocida como red social con mucho prestigio, todas las marcas correrían a querer verse dentro de esta plataforma, para mostrarse, vender y tener mayor reconocimiento. En esta tesis se realizó un análisis de contenido y una etnografía virtual de los videos más sobresalientes y destacados de la plataforma YouTube.

Dos capítulos en particular son lo que me interesaron de esta tesis uno es “Tú, Yo y todos somos YouTube” y el otro es “YouTube en boca y plataforma de todos”, me parecen muy interesantes para reconocer el nivel de impacto y también ver cómo es que se muestra a YouTube de forma publicitaria. Todas las marcas quieren mostrarse por el alto impacto de audiencia que tiene la plataforma, por eso deduzco que videos de personas que han sufrido acoso virtual alguna vez, tendrían el mismo impacto y serán vistos por una gran audiencia.

### **El escaparate de la información y el conocimiento en la sociedad red: YouTube, empresa red en el ciberespacio.**

La tesis de Tejeda García Ivonne Marlene de la Universidad Nacional Autónoma de México (2011). *El escaparate de la información y el conocimiento en la sociedad red: YouTube, empresa red en el ciberespacio*, explica la importancia de plantear a YouTube como una empresa digital con fines de negocio en el ciberespacio y creadora de información. La sociedad red es un concepto muy analizado en esta tesis y es parte del objeto de estudio de la autora. Me parece de suma importancia el capítulo III ya que se dedica completamente a resaltar todo sobre YouTube, se encuentra toda la historia con referencias que puedo tomar para realizar parte de mi análisis, además de datos duros que se ocuparán y que tomaré como referencia del año 2011 (año en que se realiza esta tesis) a la actualidad. Todo referente a YouTube que se menciona en esta tesis me sirvió para el proceso de mi investigación sobre esta plataforma y el modo en que se utiliza por los jóvenes. En proyecto se realizó una metodología cuantitativa, en la cual se cuestiona a la gente acerca de YouTube y el uso que le dan a esta plataforma, así mismo una etnografía virtual donde se le dio seguimiento a YouTube y la variedad que este ofrece.

### **Ser o no ser YouTuber: Espacio de convivencia y consumo cultural.**

En la tesis de Olga Marisol Mendoza Arteaga de Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Estudios Superiores Acatlán (2009). *Ser o no ser YouTuber: Espacio de convivencia y consumo cultural*, se busca establecer un panorama del consumo cultural de los jóvenes en Internet, a partir del portal Web YouTube México. Las formas de apropiación y como se establece una comunicación integral desde el portal. Muestra a YouTube como una plataforma de convivencia donde se comparten videos digitales a través de la internet, además de compartir videos creados por sí mismos, en los que los jóvenes/consumidores se convierten en creadores de contenidos. La línea de investigación de esta tesis está ubicada en dos actores, prácticas comunicativas y sociales, la cual tiene que ver con el estudio de receptor y cómo influyen en sus prácticas cotidianas, es decir que hay un gran

interés en las experiencias del receptor sus interpretaciones de la vida para construir visiones desde la subjetividad.

### **Derechos Humanos en YouTube, ¿una nueva forma de comunicación?**

La siguiente tesis me pareció muy interesante debido a que se tiene una relación entre una red social y los valores morales de cada ser humano (Derechos Humanos). La tesis de Gómez Vieyra María de la Luz de la Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (2012). *Derechos humanos en YouTube ¿una nueva forma de comunicación?*, se plantean las nuevas oportunidades que tienen todas las personas u asociación civil para emprender nuevas formas de comunicación, todo esto mediante redes sociales. Así mismo se muestra a YouTube como una plataforma que ha tenido gran relevancia para los jóvenes y que no es como tantos otros que suele desaparecer después de solo un momento de tener un poco de popularidad, esta plataforma guarda los momentos que se muestran en la tele durante más tiempo para poder verlos cuantas veces nos sea posible, de esta manera causar que algunos sucesos tengan mucha popularidad. Muestra a YouTube no sólo como una plataforma que puede ser utilizada por asociaciones independientes para rendir peticiones como lo es la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (CNDH), sino también por otras asociaciones independientes que plantean su problemáticas y soluciones a cuestiones que atiende la CNDH. De manera general y analizando los hallazgos de la autora, nos muestra que YouTube se usa para mostrar transmisiones propias y dar a conocer proyectos audiovisuales.

### **La discriminación en YouTube. Aproximación al estudio de las interacciones en internet**

En la siguiente tesis de Alberto Enríquez Fernández (2011). *La discriminación en YouTube. Aproximación al estudio de las interacciones en internet*, se trata de resaltar las interacciones que se dan dentro del internet, así mismo la discriminación como objeto de estudio secundario. Se plantea también la relación de interacción y discriminación dentro del internet y para ellos utiliza a YouTube como su máximo referente dentro del internet, debido a que es una plataforma donde se exhiben la

gran mayoría de videos vistos por todo el mundo en la actualidad. Resalta en la tesis los conceptos de comunicación interpersonal y diferencias de lo presencial y lo virtual que son los puntos de referencia que toma la autora en su investigación. El capítulo 3 en especial llamado “YouTube” es el que retomé para conocer más a la plataforma virtual, sin embargo el rumbo que lleva esta tesis parece relacionarse mucho con lo que investigo, solo que en mi caso fue la violencia y el escarnio en lugar de la discriminación. Esta tesis me parece muy interesante ya que con tan solo leer la introducción surgieron más ideas de cómo reflexionar sobre mi tema de investigación.

### **Jóvenes e identidad en el ciberespacio**

El trabajo de Sergio Alejandro Balardini de la Universidad de Bogotá *Jóvenes e identidad en el ciberespacio* (2000), nos muestra que las cifras y el número de conectados a internet crece a diario. Estamos convencidos de hallarnos frente a la emergencia de un nuevo fenómeno de sociabilidad que deja su impronta en contingentes de jóvenes. El ciberespacio es la nueva frontera que representa algo muy parecido a la “libertad” codiciada de la cultura de la nocturnidad. Así como se sienten libres en la noche, se sienten libres en el ciberespacio.

En la base del estudio que origina esta reflexión, se ha utilizado una metodología cualitativa de aproximación etnográfica, entendiendo por ello “los actos de observar directamente el comportamiento de un grupo social y producir una descripción escrita sobre el mismo”. Para la realización de este trabajo, se suscribieron e ingresaron en diferentes ambientes del ciberespacio, en particular, “grupos de interés” y chats. Los “grupos de interés” están constituidos a partir de listas de correo a las que suscriben aquellos que –se supone-, comparten un interés temático que da origen a la existencia de la lista y en las que los jóvenes suelen participar activamente. Los chats, por su parte, son salas virtuales al modo de livings en las que las personas se “juntan” a conversar.

El ciberespacio es el lugar donde centré mi investigación y como tal me parece pertinente saber qué es ese concepto y de qué manera ayuda a mi investigación, de esta manera poder identificar donde se mueve mi objeto de estudio. El artículo también sirvió para comenzar a centrarse en lo que es una etnografía virtual, ya que fue una de las metodologías que utilicé.

### **Ciberespacio y ocio en las generaciones que llegaron tarde.**

En este artículo científico de Vicent A. Querol, (2010) “Ciberespacio y ocio en las generaciones que llegaron tarde”, de la Universidad Jaume I, España, tiene como objetivo abordar el ámbito del ocio en los mayores de 44 años, con base en formas de uso sustentadas por Tecnologías de la Información y de la Comunicación (en adelante TIC). Éstas son usadas por la sociedad, entre otros múltiples fines, con el propósito de entretener y entretenerse, como medio de acceso comercial a ese entretenimiento, como gestión del tiempo libre o como búsqueda de posibles formas de entretenimiento. En general, cualquiera de éstas parecería tener su versión, su expansión o su comercialización en el ciberespacio, la capacidad de este medio nos permite acostumbrarnos, cada vez más, al ocio dentro de los confines del ciberespacio. De este modo, en esta posibilidad de trasladar el entretenimiento al ciberespacio, “la parte lúdica de nuestra sociedad tecnológica abarca una variedad de entretenimientos en los que se efectúa un viaje virtual al ocio” (Martínez en Querol, 2009: 75)

El uso de las nuevas tecnologías de la información en la actualidad es uno de los puntos principales que se abordaron en la investigación y el artículo lo muestra claramente. El entretenimiento y el ocio son factores que podría identificar en la investigación y en este mismo artículo también se analizan, el texto ayudó a darle forma a mis ideas y lo que realmente se trató de analizar en mi investigación.

## **Cibercultura. La cultura de la sociedad digital**

En este artículo del Profesor Luis Ignacio Sierra Gutiérrez (2009), de la Universidad Javeriana, retoma los fundamentos de “La cultura en la era del ciberespacio Cibercultura. La cultura de la sociedad digital”. Este, comienza resumiendo parte del libro en donde se divide por tres partes bien diferenciadas: En las primeras definiciones, delimita conceptualmente el campo que conforma la cibercultura. El énfasis, lejos de caer en un determinismo tecnológico, recae allí sobre las nuevas interacciones sociales y culturales que están generando las tecnologías de información y comunicación (tics), tanto por las condiciones innovadoras que propician como por las oportunidades que brindan para el desarrollo de las personas y las sociedades. En la segunda parte: Propuestas, Lévy desarrolla propiamente su tesis; es decir, teoriza sobre la nueva cultura digital. Aborda en esta parte específicamente, las implicaciones culturales del desarrollo del ciberespacio. Esboza, además, lo que él llama “el retrato de la cibercultura” como la nueva forma de universalidad que inventa el movimiento social que le ha dado nacimiento, incluidos allí sus géneros artísticos y musicales, las emociones que suscita, las reformas educativas que plantea, sus aportes al urbanismo y sus cuestionamientos a la filosofía política. En la tercera parte, “Problemas”, el autor intenta hacer frente a los obstáculos que se le plantean al crecimiento de la sociedad digital. Lévy radica en llamar la atención sobre la cibercultura como expresión de la mutación mayor de la esencia misma de la cultura.

La obra aporta también interesantes puntos para reflexionar sobre la visión que podamos tener sobre el mundo digital. El autor señala que la cibercultura mantiene la universalidad disolviendo la totalidad. Con este texto se puede comprender de mejor manera el concepto ciberespacio (la red), y entenderla como el nuevo medio de comunicación que nos permite estar en conexión de manera virtual con otras personas. El ciberespacio, entendido también como un lugar donde se generan múltiples conexiones, se comparte cualquier tipo de información, y visto como un proceso muy importante de la sociedad digital. La cibercultura es un concepto que rescato de este texto, el cual me permite comprender las nuevas sociedades

digitales y las formas de interacción con el uso de aparatos tecnológicos de la nueva era digital. Estos dos conceptos que usaré constantemente en mi investigación para contextualizar el tema que abordé.

### **Nuevas pantallas: un desarrollo conceptual**

En el siguiente artículo de Murolo Norberto Leonardo. (2012) “Nuevas pantallas: un desarrollo conceptual”, de la Universidad de los Hemisferios Quito, Ecuador, se pretende profundizar en la conceptualización de “nuevas pantallas” como categoría comunicacional. Las nuevas pantallas son tecnologías de la comunicación donde el lenguaje audiovisual encuentra un espacio para su circulación. Se visualizan narraciones creadas para viejas pantallas como cine, televisión y video, como también se encuentran espacios donde los internautas publican sus producciones amateurs. Asimismo, se ejemplifican las producciones destinadas para ser distribuidas en nuevas pantallas. Este artículo en particular sirve a mi investigación para comprender el proceso que tuvo YouTube para la producción de contenidos digitales por parte de los internautas. YouTube la historia y la relación con otras pantallas como la televisión y el cine.

### **Hábitos de consumo de Facebook y YouTube. Conciencia y estrategias metacognitivas en la lectura y estrategias de aprendizaje y estudio en universitarios**

El siguiente artículo es Ruiz Dodobara, Fernando Gabriel, Ecurra Mayaute, Luis Miguel. (2013) “Hábitos de consumo de Facebook y YouTube. Conciencia y estrategias metacognitivas en la lectura y estrategias de aprendizaje y estudio en universitarios”, ellos citan a diversos autores para definir que constituyen a Facebook y YouTube, el primero es Sheldon (2008) quien dice que las plataformas en línea tipo Facebook se desarrollan desde el 2004. Facebook constituye una de las redes sociales de más rápida expansión, con millones de usuarios. Por otro lado, cada día, millones de televidentes ingresan a YouTube para ver y compartir videos,

de esta manera ambas plataformas son algunos de los productos en línea más populares entre los universitarios (Castañeda, 2010).

El uso continuo de internet está teniendo efectos en nuestra manera de procesar la información. Existe evidencia sobre la influencia de internet en la atención (Yoo et al., 2004), sobre la reflexión superficial acerca de lo que se lee en el mundo virtual y sobre la preferencia en los jóvenes por contenidos interactivos presentados de una manera tradicional, tipo los textos escritos. Para entender cómo las plataformas Facebook y YouTube modifican la cognición de los individuos es necesario considerar la perspectiva vigotskiana, la cual plantea que las herramientas con las que operamos el medio ambiente, además de transformar el entorno transforman nuestras prácticas y, por ende, la manera en que pensamos.

Las TIC se usan en el día a día y se conectan directamente con los procesos de comunicación y aprendizaje, por consiguiente, estarían dando a la mente un nuevo formato. En este artículo el tema de las redes sociales de los últimos años han tomado gran relevancia por parte de los jóvenes universitarios me permite comprender los grados de interacción que se tienen al usar estas redes. Me permite seguir comprendiendo a YouTube como una plataforma digital con intención de que los usuarios sean creadores de contenido propio. En la actualidad existe una nueva manera de comprender los procesos de comunicación y este texto me proporcionó algunos referentes.

### **Post-zapping: transmite tú mismo. YouTube como la televisión posmoderna**

En este otro artículo de Murolo Norberto Leonardo, (2010) “Post-zapping: transmite tú mismo. YouTube como la televisión posmoderna”, Universidad de los Hemisferios Quito, Ecuador, nos detalla que el nombre YouTube en español sería algo parecido a decir “Tu Tubo”, haciendo referencia al tubo de los televisores, mientras que su eslogan “broadcast yourself”, es “transmite tú mismo”, de allí que la plataforma plantee la posibilidad de tener una emisora propia y trace una competencia con la televisión. La posibilidad de que YouTube se haya convertido en un espacio

naturalizado, en palabras de Zygmunt Bauman, de la Modernidad líquida, se da con la concomitante aparición de otras tecnologías de la información, la comunicación y el entretenimiento, cada vez más convergentes.

El autor señala que YouTube podría calificarse, en términos de Raymond Williams, como un producto cultural que en algún momento fue emergente, ya que produjo la posibilidad de que otras realidades, diferentes a las dominantes de los medios de comunicación hegemónicos pudieran ser percibidas. El objetivo principal en este artículo es mostrar a YouTube como la televisión Posmoderna, una manera de producir tus propios videos y una nueva forma de crear tus contenidos. El proceso de producción de contenidos por parte de los usuarios de YouTube queda claro con este artículo, así mismo muestra que existe una separación de los medios de comunicación convencionales (televisión) para poder llegar a ser el creador de contenidos propios. Esto último en particular fue de suma relevancia para mi investigación, ya que retomé el modo de generar videos dentro de esta plataforma y me parece interesante poder resaltarlo.

### **YouTube como plataforma de la sociedad del espectáculo**

Esta investigación de Bañuelos, Jacob. (2009) "YouTube como plataforma de la sociedad del espectáculo", Universidad de los Hemisferios Quito, Ecuador, tiene como objetivo realizar un análisis de del sitio YouTube, Broadcast Yourself <http://www.youtube.com>, como una "matriz de espectacularización", es decir definir sus mecanismos de interacción, socialización y consumo, las categorías de la interacción casi mediática virtual y las formas de clasificación de contenidos del espectáculo en el sitio.

YouTube, Broadcast Yourself es un caso ejemplar de la nueva cultura del espectáculo en la era de Internet, basado en la "autoproducción del espectáculo" y la "cultura basura del clip", con un crecimiento de 100 millones de visitas al día y un valor económico de 1,6 billones de dólares en menos de dos años, desde su creación en 2005. El modelo metodológico se realizó desde un modelo de

conversación textual de Bettetini, reformulado desde la Interacción Persona-Ordenador por Carlos Scolari (2004), donde se describen las cualidades de “conversación textual interactiva” de YouTube. Con esto último se llegó a la conclusión de que YouTube reproduce las principales cualidades de la sociedad del espectáculo propio de la industria cultural capitalista, basada en la estrategia de la “autoproducción”, limitada por la lógica de mercado y el plan de negocios del sitio. La definición de manera concreta de los mecanismos de interacción, sociabilización y consumo dentro de YouTube es también parte importante de la investigación que quiero llevar a cabo, por tal motivo decidí tomar parte de este texto.

### **El vídeo en el ciberespacio: usos y lenguaje**

El artículo de Rafael Díaz Arias de Madrid, España (2009), “El vídeo en el ciberespacio: usos y lenguaje”, Grupo Comunicar Huelva, España, describe que el vídeo es el contenido de más rápido crecimiento en el ciberespacio. Los videoclips que saltan entre las pantallas suponen un regreso narrativo a los orígenes del cine. En el ciberespacio se dan modalidades audiovisuales características: cibercine, cibertelevisión, televisión a la carta y cibervideo. Los usos sociales del vídeo en el ciberespacio se solapan con los informativos en un proceso de comunicación horizontal, de enorme potencial, pero que presenta riesgos de fragmentación de la esfera pública. El vídeo es factor de globalización y vector del info-entretenimiento que coloniza tanto el espacio mediático como el ciberespacio. En el lenguaje hipermedia los elementos expresivos del lenguaje audiovisual clásico se fragmentan. Es necesario explorar nuevos modos interactivos de lenguaje audiovisual e investigar cómo el vídeo vincula el espacio mediático y el ciberespacio en un nuevo ecosistema audiovisual.

Con este artículo encuentro la importancia del video en el ciberespacio, es un artículo que me sirvió para identificar la forma comunicativa que se lleva a cabo en los videos, ya que fue uno de mis objetivos en la investigación trabajar con videos en particular. También contiene información del lenguaje que se lleva a cabo por parte de los usuarios. En este tiempo de exploración no había encontrado un texto

que tratara específicamente del uso que se le da a los videos e identificar el nombre que se le da en cada una de las plataformas en donde se reproduce y me parece interesante haberlo encontrado pues me sirvió para una parte específica de la investigación.

## **VIOLENCIA VIRTUAL**

En este otro apartado se extienden investigaciones relacionadas únicamente con el tema de violencia (física, verbal) y de acoso cibernético (ciberbullyng).

### **Ciberacoso mediante teléfono móvil e Internet en las relaciones de noviazgo entre jóvenes**

La Dra. Mercedes Durán de la Universidad de Sevilla, España y el Dr. Roberto Martínez Pecino (2015), muestran en este artículo que el fenómeno del maltrato entre iguales, también conocido como «bullying», ha tenido una importante repercusión social y comienza a extenderse más allá del ámbito presencial a través de las tecnologías de la información y la comunicación, siendo denominado «cyberbullying» o ciberacoso. Internet y las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) están teniendo una gran presencia en la vida de las personas. En la actualidad cerca del 52% de la población europea hace uso de los espacios on-line. Los autores citan a (Abeele & De-Cock, 2012; Livingstone, 2008) su rápido y constante crecimiento también ha traído consigo perjuicios (Cabello, 2013; Sahin, 2010), especialmente para los jóvenes y menores, derivados de las nuevas formas de violencia que surgen de la utilización de estas tecnologías, como es el caso del «sexting» (difusión de imágenes de contenido sexual o erótico), el «grooming» (acoso sexual a menores) o el ciberacoso, entre otras (Delegación del Gobierno para la violencia de género, 2013).

Los autores dicen que el ciberacoso es uno de los efectos negativos asociado al mal uso de las TIC que más fuerza está tomando en nuestra sociedad. Un aspecto al que se le ha prestado poca atención incluso en los estudios realizados con muestras de jóvenes en otros países es al análisis del ciberacoso en el ámbito de

las relaciones de noviazgo. Las TIC constituyen un elemento importante de las relaciones entre los jóvenes en general, y de las relaciones íntimas en particular, haciéndolos más susceptibles de ser controlados y agredidos por sus parejas (Burke, Wallen, Vail- Smith & Knox, 2011). Se empleó una metodología cuantitativa donde se analiza el ciber-acoso mediante el teléfono móvil e Internet en las relaciones de noviazgo en una muestra compuesta por 336 estudiantes universitarios.

Esta investigación me parece interesante ya que se habla del ciberacoso, concepto que debo distinguir entre todos estos conceptos que trato de contemplar en mi propia investigación. Los jóvenes son el punto clave y de ahí partió para realizar mi investigación y aunque esta tenga su contexto en España bien sirvió para tomar conceptos y referentes.

### **Prevalencia y consecuencias del cyberbullying: una revisión International Journal of Psychology and Psychological Therapy.**

En el estudio de Garaigordobil, Maite. (2011)" Prevalencia y consecuencias del cyberbullying: una revisión International Journal of Psychology and Psychological Therapy", en este artículo se estudia una nueva modalidad de acoso entre iguales, el cyberbullying que consiste en utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, principalmente Internet y el teléfono móvil, para hostigar y acosar a los compañeros. Se analizan los estudios que han investigado la prevalencia y los efectos del cyberbullying.

Los resultados de esta revisión permiten concluir que en todos los países se constata una alta prevalencia del CB. Aproximadamente entre un 40% y un 55% de los escolares están implicados de algún modo (víctimas, agresores, observadores), entre un 20% y un 50% informan de experiencias de victimización, aunque únicamente entre un 2% y un 7% han sido víctimas de forma severa. Se constatan variaciones en función de los países, las edades de las muestras, y el período de tiempo sobre el que se solicita información. En relación a los efectos, los estudios evidencian que las ciber-víctimas tienen sentimientos de ansiedad, depresión, ideación suicida, estrés, miedo, baja autoestima, sentimientos de ira y frustración,

sentimientos de indefensión, nerviosismo, irritabilidad, somatizaciones, trastornos del sueño y dificultades para concentrarse que afectan al rendimiento escolar; mientras que los ciber-agresores muestran falta de empatía, conducta agresiva y delictiva, superior consumo de alcohol y drogas, dependencia de las tecnologías y ausentismo escolar.

Los autores dicen que la discusión se centra en la relevancia de llevar a cabo acciones para la prevención del CB y la intervención cuando se ha producido. Palabras clave: cyberbullying, violencia, infancia, adolescencia, TIC. El texto tiene mucho que resaltar y gran variedad de conceptos por comprender, cyberbullying, ciber-victimias, ciber-agresores, son conceptos que tendré que definir dentro de la investigación a realizar y pretendo apoyarme de este texto para definirlos con mayor claridad.

### **Plataformas comunicacionales del cyberbullying. Una aplicación empírica en dos colegios de la quinta región, Chile**

El cyberbullying o acoso cibernético se ha transformado en uno de los fenómenos sociales más comunes en la comunidad escolar, para ello se retomó la investigación de Menay López, Lorena y de la Fuente Mella, Hanns (2014) “Plataformas comunicacionales del cyberbullying”, este artículo habla del uso de plataformas electrónicas para cometer las agresiones hace que este tipo de acoso posea características propias. El objetivo de la presente investigación fue caracterizar las plataformas comunicacionales que son utilizadas en el cyberbullying por los estudiantes de enseñanza básica de dos colegios de diferente estrato socioeconómico de la quinta región, Chile. Los resultados de la investigación muestran que tanto para el establecimiento socioeconómico alto como para el establecimiento socioeconómico medio, la plataforma comunicacional más utilizada por los estudiantes de enseñanza básica para hacer cyberbullying es Facebook; mientras que las víctimas señalan que el medio por el cual reciben este tipo de acoso es también Facebook para el caso de los estudiantes del establecimiento socioeconómico medio, y la telefonía celular para los estudiantes del establecimiento socioeconómico alto. Parte de este artículo sirve para identificar en

qué tipo de plataformas se lleva a cabo la conducta del ciberacoso, si bien podemos identificar que el primer espacio de aplicarlo es el celular partimos de este para identificar otros con más impacto y aun de más interés por parte de los jóvenes.

### **Factores que aumentan la probabilidad de que una persona sea un Ciberacosador**

En este artículo de Helaina Louise Harvey, Saraí Guillén López, David Ivorra González e Ylenia Fernández Savall (2014). “Factores que aumentan la probabilidad de que una persona sea un ciberacosador”, se analizó la influencia de factores que aumentarían la probabilidad de que una persona fuera un ciberacosador, concretamente la adicción a internet, el acoso escolar, el conocimiento informático, la cantidad de amigos virtuales y la conducta agresiva. Para ello, se utilizó una muestra homogénea de 300 sujetos de tres centros de enseñanza de la ciudad de Elche, con edades comprendidas entre 12-18 años. Los participantes fueron evaluados acerca de su implicación en las variables expuestas en una única sesión, utilizando una serie de cuestionarios. Los resultados mostraron que aquellas personas con una alta puntuación en el cuestionario de ser ciberacosador obtuvieron altas puntuaciones en todas las variables a excepción de la cantidad de amigos online.

Los autores dicen que como se ha mostrado en estudios previos, se encontró que las variables más significativas por su relación directa con el ciberacoso son el acoso escolar y la conducta agresiva. Con este pequeño capítulo de la “Revista de fundamentos de psicología” puedo comprender cuales serían los factores que determinan que una persona se convierta o sea ya un ciberacosador, ya que se debe tener claro el concepto y no usarlo para mostrar actividades que se realicen en internet y que no lo definan como tal. Este capítulo también me permite identificar que el ciberacosador tiene altas probabilidades de ser un agresor en la escuela y tener un mal carácter.

## **Violencia virtual y acoso escolar entre estudiantes universitarios: el lado oscuro de las redes sociales**

En el estudio de Prieto Quezada, María Teresa; Carrillo Navarro, José Claudio; Lucio López, Luis Antonio, (2015) “Violencia virtual y acoso escolar entre estudiantes universitarios: el lado oscuro de las redes sociales”, Instituto Politécnico Nacional, CDMX, México, se exponen los resultados de la investigación realizada en el Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas (CuCea) de la Universidad de Guadalajara que nos permitieron identificar la incidencia de maltrato presencial y los procesos de acoso en el ciberespacio entre estudiantes de este nivel educativo.

Con la expansión de las formas actuales de comunicación por medio de la Internet y las llamadas redes sociales, las comunidades y los individuos parecen estar más cerca que nunca. En contraste, aun cuando hay una mayor cantidad de vínculos comunicativos cibernéticos disponibles, están disminuyendo la calidad y la profundidad de la comunicación, sobre todo entre los jóvenes. La ética de la comunicación en estos espacios también brilla por su ausencia: proliferan las faltas de respeto, la ridiculización del otro y el robo de claves para invadir la privacidad de las cuentas personales. Se trata de un escenario donde abundan diversas formas de agresión, sutiles o abiertas, cobijadas bajo un aparente anonimato del que una gran mayoría se aprovecha.

En el presente trabajo se exploran las formas de maltrato que los jóvenes universitarios experimentan durante los procesos de socialización y las relaciones entre pares, tanto en el ciberespacio como en el contexto concreto en el que conviven y se desenvuelven. Asimismo, se buscan vínculos entre la estructura de las familias a las que pertenecen estos jóvenes y la violencia de la que son productores, víctimas o ambos, y se rastrea su participación en plataformas como Facebook, Twitter y WhatsApp como potenciales ambientes en los que se puede generar ciberacoso o violencia.

“Este centro cuenta con una población aproximada de 17 000 alumnos, por lo que se determinó tomar una muestra representativa de 2 493 individuos, de los cuales

1 243 fueron hombres y 1 250, mujeres. La muestra probabilística se procesó mediante técnicas de estadística descriptiva. Los resultados desmitifican el imaginario social, más o menos generalizado entre los investigadores, de que la violencia escolar y el ciber-acoso o violencia en espacios virtuales son fenómenos exclusivos de los niveles educativos precedentes, ya que las evidencias encontradas nos muestran no sólo su existencia, sino los matices específicos que esta realidad adquiere en el ámbito de la educación superior”. (Prieto, 2015)

### **La violencia virtual: una experiencia de los jóvenes en las “video-salas”**

En esta investigación de Fernando Huerta Rojas, profesor de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México y de la Universidad Iberoamericana de Puebla, estudiante de doctorado en Antropología por la Facultad de Filosofía y Letras en el Instituto de Investigaciones Antropológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México, plantea una serie de primeras reflexiones con relación a una de las formas como los jóvenes aprenden, introyectan y practican la violencia de género: el juego. Éste, como institución política, relación social y práctica cultural, es uno de los escenarios pedagógicos donde los hombres expresan y significan la asunción genérica de su condición masculina. Para el caso que nos ocupa, los jóvenes tienen en los juegos virtuales la práctica, las tecnologías y los espacios de socialización, aculturación e interacción contemporánea y globalizada en los que crean, recrean y simbolizan las identidades, las subjetividades, las sexualidades, las estéticas y las culturas juveniles como parte de la experiencia cyborg. En este sentido, la competencia es una de las características del juego, lo cual, como práctica cultural histórica, ha desarrollado un sentido de rivalidad con altos contenidos y significaciones de violencia.

“La investigación plantea una serie de primeras reflexiones en relación a uno de los instrumentos por medio del cual los jóvenes aprenden, introyectan y practican la violencia de género: el juego. Como institución política, relación social y práctica cultural, el juego es uno de los escenarios pedagógicos donde los hombres expresan y significan el desideratum cultural y la asunción genérica de su condición masculina. Actualmente, en los juegos virtuales, caso que nos ocupa, los jóvenes

tienen tanto la práctica y las tecnologías como los espacios de socialización, aculturación e interacción contemporánea y globalizada que les permiten crear, recrear y simbolizar las identidades, las subjetividades, las sexualidades, las estéticas y las culturas juveniles como parte de la experiencia ciborg”. (Huerta, 2005:179)

## CAPÍTULO 2. ANTECEDENTES Y CONTEXTO

### 2.1 Escarnio, Reputación y Opinión pública en la historia

En este apartado se describe el fenómeno del escarnio y la opinión como una categoría de la investigación que parte en un contexto histórico y que nos colocará posterior en el actual. Posteriormente resaltaré el uso de las nuevas tecnologías como parte de los actuales escenarios donde el fenómeno de la violencia, ahora virtual también es representada en la actualidad.

Noelle Neumann (1995), hace una revisión histórica interesante sobre la vida social y sus mecanismos de control y orden afirmando que éstos son parte de la conformación del fenómeno de la opinión pública, la cual por tanto es resultado de la interacción entre los individuos y su entorno social.

Si bien este trabajo no se orienta centralmente en la opinión pública como fenómeno a estudiar, sí se considera muy relevante el estudio que hace Elizabeth Noelle-Neumann en torno a cómo la sociedad desarrolla mecanismos de orden para mantener la cohesión social, tales como la amenaza al aislamiento.

Para no encontrarse aislado, un individuo puede renunciar a su propio juicio. Esta es una condición de la vida en una sociedad humana; si fuera de otra manera, la integración sería imposible. Ese temor al aislamiento (no sólo el temor que tiene el individuo de que lo aparten sino también la duda sobre su propia capacidad de juicio) forma parte integrante de todos los procesos de opinión pública. Aquí reside el punto vulnerable del individuo; en esto los grupos sociales pueden castigarlo por no haber sabido adaptarse. Hay un vínculo estrecho entre los conceptos de opinión pública, sanción y castigo. (Neumann, 1995)

Este tipo de castigo ha existido en todas las épocas y en todas las culturas, ejemplo de una del siglo XII, (Bader-Weiss, en Neumann, 1995) da testimonio de una constante de la naturaleza humana. “Los pigmeos sabían a que era más vulnerable el hombre: al ridículo o al desdoro ante otras personas, que permiten a todos y enterarse de su extravagancia”. (Neumann, 1995:156)

El desprecio y el ridículo ha existido y persistido desde hace (años y siglos) generada en diversas culturas, el caso de los pigmeos de las selvas del Congo es uno de los casos particulares de este fenómeno social que muestra la autora Elisabeth Noelle, citando a Colin M Tuurnbull en el libro de *El espiral del silencio* (1995).

## **2.2 Origen y definición de violencia**

El significado de la palabra violencia emergerá en los elementos más antiguos de la épica griega. La palabra violencia designa una cualidad, la cualidad del héroe «que le proporciona gloria y estimación social, a saber, un espíritu combativo, concebido como una fuerza física sobresaliente combinada con un impulso de agresividad. Los griegos nos proporcionarán distintas descripciones de una manifestación que se daba en la naturaleza, en los hombres, en los dioses, para Heráclito: «la violencia es padre y rey de todo. En la narrativa griega, se asocia la idea de violencia al concepto de “hybris”, concepto que representará la violencia, el exceso, la desmesura, la transgresión y el furor. El concepto de violencia/hybris es introducida por Homero en la *Iliada*, al hablar de "violencia del cuerpo" y "violencia de la palabra". (Aparicio-Ordás Glez, 2015:2)

Por otro lado, “los diferentes teóricos no logran establecer una definición consensual de violencia, debido a que este concepto puede tener distintos niveles de abstracción y también puede ser generalizado de manera distinta. Violencia proviene del latín *violentus*, que significa el ser fuera de su modo, estado o situación natural”; de forma breve y sencilla se la define como: “el intento de controlar o dominar a otra persona” (Kaplan, 2006). La violencia tiene su raíz en una relación de poder desequilibrada, donde quien se encuentra en una posición superior busca forzar la voluntad del otro mediante métodos coercitivos para obtener fines propios; se entiende como un acto de poder, que se ejerce contra el otro u otros individuos y se puede manifestar mediante agresiones físicas, verbales, psicológicas, económicas y sexuales (Corsi, 1999; Díaz Aguado, Martínez & Martín, 2004)”.

### **2.2.1 Violencia en el mundo antiguo**

En otro texto, el mismo autor Federico Durval, retoma la época antigua y define el término violencia cuando se referían a ideas y conceptos que denotaban fuerza, vehemencia, furia, ira y otros excesos temperamentales, que no se ajustaban a la concepción más amplia que la violencia tiene en el pensamiento occidental contemporáneo, fruto de continuas reelaboraciones a lo largo de los tiempos. La violencia del mundo o la violencia social, siempre intrigaron a los hombres y, en la mayoría de los casos, los sumieron en una perplejidad ora paralizante ora provocadora. En nuestros días, el asombro y ese tenue sentimiento de fatalidad, aun no se ha alejado de nosotros. (Durval, 2011)

Se han pronunciado y elaborado innumerables discursos desde las perspectivas más dispares: políticas, filosóficas, militares, populares, etc. Todas las interpretaciones posibles se ensayaron con más o menos convicción y fanatismo, y hasta los hombres supimos aprovecharla con habilidad consumada para satisfacer nuestros intereses y pasiones. Un breve muestrario de las opiniones y comportamiento de los seres humanos respecto del fenómeno que nos ocupa a través de la trayectoria histórica de la especie en la Tierra, nos dará fugazmente una visión de sus miedos y certidumbres. (Durval, 2011)

En el siglo IV el rey Amenophis (rey Athon) de Egipto, en sus célebres "Instrucciones", interesante monumento literario que refleja la lucha de intereses entre los diversos grupos de la clase dominante, manifestaba nítidamente los puntos ideológicos centrales que orientaban su gobierno en lo que se refiere a su política social. La violencia y la imposición eran los ejes de su accionar. Aconsejaba aplastar sangrientamente a los facciosos y ser implacables con los pobres que pretendían apoderarse de los bienes de los esclavistas, aunque, para evitar alguna acción desesperada por parte de los pueblos expoliados, era necesaria efectuar algunas pequeñas concesiones, esto es, sobre la crueldad y el egoísmo, el engaño y la duplicidad. "No tengas escrúpulos en caso de saqueo...pero debes castigar...por cualquier palabra que pronuncien, aplasta la

grey, extingue la llama que parte de ella, no hagas el juego al hombre hostil. Siendo pobre es un enemigo". (Kechekian, 1959:123, citada en Federico Durval (2011)

El autor Durval nos transporta a los tiempos bíblicos y menciona que en Asia mediterránea, la Biblia ya registraba preceptos religiosos que implicaban toda una ética con sus respectivos expositores, tales como Moisés, Abraham, los profetas, Jesús, los Apóstoles y el propio Dios. Todos ellos. A través del libro sagrado, contribuyeron a conformar criterios para distinguir sin dudas, el Bien y el Mal De qué manera escogiera el pueblo de Israel inclinarse por la obediencia a Jehová (el Bien) o Lucifer (el Mal), dependió aparentemente la paz y el bienestar del "Pueblo de Dios". La relativamente conocida historia de Israel dentro de nuestra tradición cultural, nos releva de la tarea de detallar la miríada de hechos violentos y destrucciones sin fin del pueblo judío. Por su parte la civilización griega desde sus raíces primigenias, se vio envuelta en una vorágine de violencia social representada por guerras, revueltas políticas, tiranías, genocidios e incluso por gigantescas catástrofes naturales que dieron alimento permanente a su panteón de dioses y divinidades menores. (Durval ,2014)

Para esos remotos tiempos, pongamos como ejemplo que la primera palabra de la *Iliada* es "odio", nos revela la sustancia del poema, puesto que el significado del célebre canto no depende de la suerte de Aquiles, sino de los elementos comunes ínsitos que lo enlazan a la experiencia integral de la Humanidad. Es verdad que son escasas las referencias históricas que encontramos en dicho poema; más, lo que nos atrapa son los panoramas psicológicos de sus protagonistas, con sus abismos y abruptas cumbres barridas por borrascosas y contradictorias pasiones. En cuanto a la vida cotidiana de la cultura griega, muy poco se puede agregar para modificar las conclusiones que hace tiempo llegaron las indagaciones históricas, en el sentido que la violencia social presidió con fuerza inusitada muchos aspectos y durante largos períodos las comunidades griegas. La lucha y la violencia según Heráclito de Efeso son la ley y el fundamento de todos los procesos sociales humanos. La lucha constituye el principio de la vida, el soporte del desarrollo de los fenómenos y la condición para su armonía. Al mismo tiempo la unidad del

Cosmos increado y eterno, aleja de todo caos esos términos opuestos que ella misma limita uno en función del otro. Y la tesis-antítesis fundamental entre lo uno y lo permanente y el cambio forma el motor de la vida del universo. (Durval ,2014)

En lo que se refiere a la civilización romana, constituye un lugar común saber que la misma se caracterizó por una historia extremadamente violenta y que sus pensadores construyeron un grandioso cuerpo legal para preservar el orden y los derechos de los ciudadanos, así como los privilegios de las clases dominantes. Como sociedad violenta, conflictuada y contrastante, los romanos no sólo describieron el fenómeno de la violencia social y sus tremendos efectos, sino también superaron ese nivel desarrollando, por así decir, una suerte de comercialización y popularización del potencial técnico de destrucción. La movilización de fuerzas motrices, la incitación al placer de la crueldad formaba parte ya del programa cultural de la sociedad romana. En este sentido, la cultura romana es contundentemente drástica no sólo por sus articulaciones internas, sino también por la presencia de los pueblos que exigen la desaparición de los tabúes. (Durval ,2014)

### **2.3 Tipos de violencia**

La violencia no es una sustancia o un hecho aislado, totalmente terminado y asible en sí mismo, sino que se trata de relaciones sociales o, mejor dicho, del tinte que asumen ciertas relaciones sociales. Desde esta perspectiva, la violencia puede ser vista como un adjetivo que califica determinadas formas de relación. Así, por ejemplo, dentro de relaciones familiares o laborales, cuando éstas se presentan con signos de violencia, hablamos de violencia familiar o laboral. Sin embargo, esa coloración violenta de las relaciones sociales presenta algunos rasgos generales por los que se le reconoce, es decir, que ésta presenta también un momento importante de sustantividad. El principal rasgo por el que se puede hablar de violencia desde luego es la producción de daños en, cuando menos, alguna de las partes de la relación, afectando la integridad física, sexual, psicológica y hasta patrimonial del o los así afectados.

“Por otra parte, hay concepciones de la violencia o, mejor dicho, de ciertas formas de violencia, que difícilmente pueden tener cabida en la definición restringida anterior, pero que pueden encontrar en esta otra un espacio. Por ejemplo, están las concepciones de Galtung de violencia estructural y violencia cultural, la violencia simbólica de Bourdieu o la violencia moral de Segato, formas de violencia que se caracterizan precisamente por no contar con el carácter del uso de la fuerza física y con consecuencias inmediatas y visibles. Sin embargo, la posibilidad de tomar en cuenta estas formas de violencia enunciadas, está en relación con la manera de concebir la idea del “otro”” (Agustin Pacheco, 2016:17).

Otro concepto que se relaciona con la violencia del siglo XXI es el bullying, término anglosajón. La traducción más reconocida y aceptada entre los estudiosos es una forma concreta de maltrato entre sujetos escolares (Olweus, 1998), cuyas malas relaciones son persistentes en el tiempo y se encuentran bajo un sistema de no reciprocidad en el uso del poder social. Para los autores, el maltrato entre iguales se define como una conducta de persecución física y/o psicológica de un alumno hacia otro, al que elige como víctima de repetidos ataques. Esta acción repetida e intencionada sitúa a las víctimas en posiciones de las que difícilmente pueden salir por sus propios medios, e incluye conductas de acoso, intimidación, hostigamiento y victimización, las cuales pueden tener diversos matices, producto de la interacción humana: verbal, físico, emocional y sexual, entre otros. (Prieto, Carrillo, Lucio;2015)

Entendiendo que la violencia es una situación social, es decir, está determinada culturalmente, descartándose la connotación instrumental que confunde violencia con uso de la fuerza o agresión, que no es sino una de las acepciones. Podemos considerar que la violencia virtual, al igual que otros tipos de violencia como la escolar, puede incluir acciones de diferentes tipos como, por ejemplo; acosar, ignorar, insultar, humillar, intimidar, abusar física, sexual o emocionalmente de alguien (Toldos, 2002). Estos tipos de conductas violentas, se producen, sin duda, por medio de la fuerza, pero no necesariamente de la fuerza física (Aróstegui, 2004). En estas condiciones la violencia virtual puede entenderse como una parte integrante y, en algún sentido, normalizada, de las relaciones sociales online, pero

también offline. Las relaciones Sociales a través de internet y las denominadas Redes Sociales Virtuales han transformado la lógica de las interacciones establecidas desde los parámetros tradicionales de tiempo y espacio, propiciando nuevas prácticas comunicativas y de interacción social en entornos donde la fragilidad, flexibilidad y temporalidad de los vínculos establecidos virtualmente caracterizan a la “sociedad digital”. (Rivas, Gimeno, Povedano; 2014)

La escasez de estudios relacionados con este ámbito por parte de las Ciencias Sociales impide la visibilización de ciertos comportamientos relacionados con la Violencia de Género en los entornos virtuales. El uso mayoritario de este tipo de plataformas de interacción por parte de los/las adolescentes potencia la reproducción de un sistema sexo-género basado en una estructura social desigual legitimada y naturalizada. La retroalimentación existente entre los diferentes ámbitos de relación online/offline, incluso la predilección del espacio virtual para vivir, sentir y comunicar sus relaciones personales afectivas, socializándolas a la vez que se desdibuja la línea entre público-privado, puede potenciar problemáticas antes vividas sólo mediante la violencia de pareja tradicional. Es decir, la capacidad de control a través de una práctica online que tiene la capacidad de saber mediante un click dónde está, qué está haciendo, o con quién está hablando mi pareja etc, puede favorecer prácticas de dominio, de acoso, o de humillación pública. (Estevanez, 2012) Manifestaciones de dominación y subordinación dadas en estas plataformas virtuales que pueden provocar, a modo de antesala, una relación violenta offline. Expresiones de una violencia simbólica que al igual que la tradicional, puede provocar las mismas consecuencias para la víctima. (Muñiz, Monreal, Povedano;2014:911)

## **2.4 Las Tics, surgimiento e historia**

Las (Tecnologías de la Información y Comunicación) TICS, se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el

acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido). (Bautista, A. y Alba, C; 1997)

El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es sin duda el ordenador y más específicamente, Internet. Como indican diferentes autores, Internet supone un salto cualitativo de gran magnitud, cambiando y redefiniendo los modos de conocer y relacionarse del hombre. (Bautista, A. y Alba, C; 1997)

Podemos diferenciar los programas y recursos que podemos utilizar con el ordenador en dos grandes categorías: recursos informáticos, que nos permiten realizar el procesamiento y tratamiento de la información y, los recursos telemáticos que nos ofrece Internet, orientados a la comunicación y el acceso a la información. (Bautista, A. y Alba, C; 1997)

Mediante la World Wide Web accedemos al conjunto inmenso de páginas Web, ubicadas en servidores de todo el mundo, que están conectados entre sí mediante la red Internet. El usuario, necesita disponer de un programa informático (programa cliente) capaz de comunicarse con los servidores, para ello debe ser capaz de utilizar el protocolo http de comunicación. Las páginas Web son básicamente aplicaciones multimedia interactivas, ya que se componen de hipertextos en los que se pueden incluir información con múltiples códigos.

El gran éxito de la Web ha venido de la mano de la feliz unión de un protocolo de comunicación y un estándar de lenguaje que se ha extendido rápidamente y ha contribuido de forma decisiva a la incorporación de innumerables usuarios y proveedores de información en este nuevo entorno. Hoy en día, la comunicación asíncrona como acceso a la información es sinónimo de WWW y está incorporando cada vez mayor número de funcionalidades, e integrando otras herramientas como FTP. Además, el simple acceso a la información está derivando hacia procesos de comunicación más complejos y sofisticados con la incorporación de herramientas de bases de datos, simuladores, etc., que proporcionan nuevas e importantes perspectivas de futuro en términos generales y también para la educación. Es sobradamente conocido el hecho de la gran

cantidad de páginas a las que se puede acceder vía WWW, y la necesidad de utilizar software que nos permita localizar, de la forma eficiente y con gran rapidez, las páginas y sitios web en donde podemos encontrar la información o temática que nos interesa, con esta finalidad se han diseñado los Buscadores. (Belloch, 2012)

### 2.4.1 Comunicación asíncrona

La comunicación no se establece en tiempo real. *f* Correo Electrónico. Permite enviar y recibir información personalizada, intercambiando mensajes entre usuarios de ordenadores conectados a Internet. Presenta ciertas ventajas sobre otros sistemas de comunicación tradicional: rapidez, comodidad, economía, posibilidad de archivos adjuntos. Para poder utilizar este recurso de Internet los usuarios deben disponer de una dirección de correo electrónico y de un programa cliente de correo. La dirección de correo electrónico, suministrada al usuario por el proveedor de Internet, constan de cuatro elementos: nombre del usuario@nombre del servidor de correo.pais. (Belloch, 2001)

Listas de distribución permite la formación de comunidades virtuales compuestas por grupos de personas que tienen intereses comunes, y que se comunican enviando su información a la dirección electrónica de la lista. El intercambio de la información se realiza a través del correo electrónico, de tal modo que los correos que llegan a la lista, son reenviados a los integrantes de la misma. La lista de distribución puede ser pública o privada y puede estar moderada o no tener ningún control.

Belloch menciona que, los grupos de noticias o foros de debate (Newsgroups) pueden compararse a un tablón de anuncios en el que cualquier usuario puede enviar su comentario, respuesta o participación en un debate. Se asemeja, por tanto, a una discusión activa en línea en la que los participantes se incorporan en momentos diferentes y todos pueden seguir a través de los contenidos comunes que se van incorporando a tal discusión. Generalmente, no son moderados, por lo que la información que se transmite suele tener un carácter coloquial e informal. Dada la gran cantidad de mensajes que se reciben los grupos de noticias han sido clasificados por temas, existiendo en la actualidad más de 15.000 grupos dedicados a temas diferentes. Las Tics (las Tecnologías de la Información y la Comunicación) pueden ser una gran herramienta para la prevención de la violencia, pueden ser recomendables para la higiene

psicológica, sin embargo, el umbral es tan delgado que también puede terminar favoreciendo en la activación de la violencia. (Belloch, 2001)

Según un estudio de Congreso Internacional de Psicología Jurídica y Forense, algunos fenómenos observados y derivados con el uso de las TICs son acoso, difamación, intimidación, manipulación de imágenes para causar daño moral, amenazas, calumnias, videos ofensivos, secuestros, entre algunas otros dependiendo el tipo de violencia (psicológica, social, sexual, física, económica).

#### **2.4.2 Violencia virtual**

La violencia virtual se refiere a la violencia que no se experimenta físicamente, pero que puede tener un efecto psico-social duradero en un individuo. La violencia virtual incluye la televisión, música, películas, videos, juegos de computadora y el internet. (Brenda Durosinmi, 2011).

La violencia virtual, expresada en insultos, difamación, imágenes o vídeos en el ciberespacio que denigran la imagen es una nueva modalidad del maltrato que sufren los jóvenes. Este tipo de violencia provoca daño moral e incluye amenazas que pueden influir en la personalidad, generar baja autoestima, cólera, paranoia, depresión y sentimiento de miedo. Otro tipo de violencia es el uso del correo electrónico para el envío de videos con contenido sexual, insinuaciones, mensajes o archivos con contenido pornográfico, en vez de utilizar esta herramienta para fomentar la comunicación. (Durosinmi, 2014)

La invasión de privacidad también se da en el ciberespacio y es considerada un acto de violencia. Cuando una persona entra sin consentimiento al espacio que da una red social, un blog o entorno virtual y utiliza datos personales como videos, fotos o historias de vida, sin la autorización del dueño/a; información que muchas veces es modificada, robada o publicada en muros abiertos.

### **2.4.3 El internet y la plataforma digital YouTube**

La historia del internet para muchos ha comenzado con el nacimiento de las nuevas tecnologías o para algunos me atrevo a decir cuando conocieron una computadora, sin embargo, este fenómeno digital tiene sus inicios desde el año de 1957 cuando la Unión Soviética lanzó el Sputnik, primer satélite artificial. Posterior a ello la respuesta de Estados Unidos fue la creación de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPA), un organismo dependiente del Ministerio de Defensa, que nació con el objetivo de establecer el liderazgo en el ámbito de ciencia y tecnología aplicado a las fuerzas armadas. Este mismo departamento (ARPA) proporcionó los fondos necesarios para llevar a cabo proyectos de investigación que permitieran la conexión entre distintos ordenadores. Esta idea surgió de varios técnicos y científicos de diferentes partes del planeta que, sin saberlo, trabajaban sobre un mismo tema: la transmisión de información de un ordenador a otro sin la necesidad de estar físicamente conectados. (Estévez y Riverola, 2002)

Según el Nacimiento del internet, un artículo de Ana Estévez y Francesc Riverola (2002) del eBusiness Center, en 1967, el Laboratorio Nacional de Física de Middlesex, Inglaterra, desarrolló la red NPL Data Network. Se introdujo en esta fase el término “paquete” para explicar el modo en que viajaba la información de un ordenador a otro a través de la red, más tarde para el año de 1970 surgió el “Desarrollo de Redes de Computadoras para lograr recursos compartidos”, con esto la mayoría de las universidades americanas solicitaron su conexión a ARPANET, que creció rápidamente y se hizo difícil de manejar.

En la década de los 90 Internet pasó de ser un fenómeno enfocado para algunos expertos a algo alcanzable para una gran mayoría de gente. En 1991, un científico, Tim Berners-Lee, que trabajaba en el Centre for European Particle Research<sup>2</sup> (CERN) de Ginebra, desarrolló un nuevo sistema de organización de la información que circulaba a través de Internet: la World Wide Web (www o la web). Sin embargo, el año 1993 es otro de los años clave para la historia de Internet. Las empresas y los medios de comunicación mostraron un interés

notable por este fenómeno, además de que en este mismo año se hacía pública la World Wide Web, que significaba un cambio en la manera en que la información que circulaba a través de la red era organizada y presentada. (Estévez y Riverola, 2002)

Para acceder a la www es necesario un navegador (browser) como Internet Explorer o Netscape. Para el usuario, comporta un mayor poder a la hora de decidir qué es lo que quiere ver y en qué orden. Contribuye a un crecimiento muy importante de Internet, y facilita su uso, así como también aumenta las posibilidades on-line (imágenes, sonido, animación, voz, etc). Hoy en día, Internet abarca numerosos ámbitos, no sólo el académico o universitario como en sus inicios. A partir de mitad de los 90, Internet se extendió a otras comunidades y numerosas empresas emprendieron proyectos comerciales a través de la red. (Estévez y Riverola, 2002)

En internet se puede encontrar casi todo en materia audiovisual, entre ellos películas, cuando hablamos de películas en una primera estancia, nos referimos a cine, también existen programas de televisión, videoclips, productos de la industria cultural conocida y videos amateurs de usuarios que aprovechando las posibilidades de la web 2.0, "suben" sus producciones caseras. Luego del zapping y el hipervínculo se produjo el surgimiento de internet, que significó un nuevo modo global de entender la producción, la circulación y el consumo de la información, las comunicaciones y el entretenimiento. Este nuevo medio, que originó una nueva sensibilidad, también hizo propicia la irrupción de una gran cantidad de público mediático a la producción de contenidos audiovisuales. En este escenario, numerosas plataformas permiten ver videos breves de modo continuo y a la carta. La principal, en términos de popularidad, es YouTube. En esta plataforma, la idea de programar uno mismo tiene reminiscencias televisivas, sobrevuela el concepto de grilla y el de compartimentos genéricos estipulados, ambos en crisis en la televisión actual. (Murolo, 2010)

YouTube maneja una lógica diferente en cuanto a su medición de audiencias: no es el rating el factor cuantitativo de éxito de sus propuestas, sino la cantidad de

reproducciones, esto es la cantidad de veces que fue visualizado el video. La plataforma nació en 2005, y desde ese momento ha tenido un gran impacto en la cultura popular; prueba de ello es haber obtenido el premio al "Invento del año" otorgado por la revista Time, en noviembre del 2006. (Murolo. 2010)

En el texto nombrado "Post-zapping: transmite tú mismo. YouTube como la televisión posmoderna", de Murolo (2010), el nombre YouTube en español sería algo así como "TuTubo", haciendo referencia al tubo de los televisores, mientras que su eslogan "broadcast yourself", es "transmite tú mismo", de allí que la plataforma plantee la posibilidad de tener una emisora propia y trace una competencia con la televisión. De hecho, un uso difundido de YouTube es la visualización, por parte de los internautas, de programas de televisión ya emitidos." En internet se puede encontrar casi todo en materia audiovisual: películas, programas de televisión, videoclips, todo producto de una industria cultural conocida y además videos amateurs de usuarios que, aprovechando las posibilidades de la web 2.0, "suben" sus producciones caseras.

"Básicamente la historia de YouTube tiene una relación estrecha con el seguimiento que se le ha dado a la historia del internet y la web 2.0. Luego del zapping (programación de uno mismo) y el hipervínculo se produjo el surgimiento de internet, que significó un nuevo modo global de entender la producción, la circulación y el consumo de la información, las comunicaciones y el entretenimiento. Este nuevo medio, que originó una nueva sensibilidad, también hizo propicia la irrupción de una gran cantidad de público mediático a la producción de contenidos audiovisuales. En este escenario, numerosas plataformas permiten ver videos breves de modo continuo y a la carta. La principal, en términos de popularidad, es YouTube". (Murolo, 2010:5)

En general y para un entendimiento más claro del fenómeno YouTube es una plataforma que permite alojar videos a cualquier internauta que obtenga acceso mediante un nombre de usuario y una clave. Como tantas otras redes sociales virtuales, se maneja con la lógica del "laissez faire", es decir, que los usuarios postean (suben videos) mientras que otros usuarios los comentan y evalúan. No

existe un programador que organiza los contenidos, sino que se basa de interacción entre los usuarios.

#### **2.4.4 Políticas de regulación de YouTube**

En este apartado se muestran las políticas y términos de servicio que se extienden a todos los usuarios que utilizan la plataforma YouTube, con la intención de conocer cómo se regula el contenido que se comparte dentro de la plataforma.

#### **Términos y políticas del servicio de YouTube que entraron en vigor a partir del 22 de julio de 2019.**

##### **¡Te damos la bienvenida a YouTube!**

En esta sección definimos nuestra relación contigo. Se incluye una descripción del Servicio, se define nuestro Contrato y se establece quién es tu prestador del servicio. Estas son las actualizaciones más importantes:

- **Políticas.** Hemos añadido enlaces a las Políticas generales, sobre seguridad y sobre derechos de autor y a nuestras Políticas de publicidad para anunciantes, ya que todas ellas forman parte del Contrato. Las Normas de la comunidad se basan en estas políticas. Dado que se trata de un dato importante, lo indicamos al inicio de los Términos.
- **Entidades Asociadas.** Para que entiendas exactamente a qué organizaciones nos referimos cuando hablamos de nuestro grupo de empresas, hemos definido las "Entidades Asociadas" como las entidades que forman parte del grupo Alphabet.
- **Nuestro Servicio.** Para ayudarte a entender mejor las funciones de YouTube hemos incorporado una nueva sección que, mediante enlaces al Centro de Ayuda, ofrece más información sobre nuestros productos principales y cómo utilizarlos.

##### **¿Quién puede usar el Servicio?**

En esta sección se indican ciertos requisitos que se aplican al uso del Servicio y se definen las categorías de usuarios. Estas son las actualizaciones más importantes:

- Requisitos de edad. Hemos indicado los requisitos de edad específicos de tu país, de acuerdo con las Políticas de Google. Además, hemos añadido un aviso para recordarte que, si tienes menos de 18 años, siempre debes obtener el permiso de tu padre, madre o tutor legal para usar el Servicio.
- Permiso del padre, la madre o el tutor legal. Hemos añadido una sección en la que te explicamos las responsabilidades que asumes al permitir que un menor utilice YouTube.
- Empresas. Ahora nuestros Términos dejan claro que, si utilizas el Servicio en nombre de una empresa u organización, se entiende que dicha entidad acepta este Contrato.

### **Tu uso del Servicio**

En esta sección explicamos tus derechos a la hora de utilizar el Servicio, además de las condiciones que aplican a tu uso del Servicio. También te explicamos cómo podemos hacer modificaciones en el Servicio. Estas son las actualizaciones más importantes:

- Cuentas de Google y canales de YouTube. Proporcionamos información sobre las funciones del Servicio, tanto si exigen que dispongas de una cuenta de Google o de un canal de YouTube como si no.
- Tu información. No hemos hecho ningún cambio a la forma en que tratamos tus datos. Consulta la Política de Privacidad y el Aviso de Privacidad de YouTube Kids para informarte de todo lo relacionado con nuestras prácticas de privacidad. Recuerda que siempre puedes revisar los ajustes de privacidad y gestionar tus datos y personalización visitando tu cuenta de Google.
- Restricciones. Hemos actualizado esta sección para incluir los requisitos que se aplican a los concursos, además de una prohibición relacionada con la manipulación de métricas.
- Cambios del Servicio. Hemos mejorado nuestros Términos para exponer más claramente los motivos por los que necesitamos hacer cambios en el Servicio. Además, incluimos un compromiso de informarte cuando dichos cambios te puedan afectar.

## **Tu Contenido y conducta**

Esta sección aplica a los usuarios que proporcionan Contenido al Servicio. En ella, se define el alcance de los permisos que otorgas al subir tu Contenido e incluye tu compromiso de no subir ningún elemento que infrinja los derechos de otras personas. Estas son las actualizaciones más importantes:

- **Licencia.** Hemos redactado de forma más clara la licencia que nos otorgas para que sea más fácil de entender. No solicitamos permisos adicionales y no hay ninguna diferencia en cómo usamos tu contenido.
- **Duración.** En esta sección se indica ahora con más claridad cuál es la duración de tu licencia de contenido. Por ejemplo, se ha retirado el derecho de YouTube de utilizar tus comentarios indefinidamente y se han incluido ejemplos claros de casos en los que podríamos necesitar usar tu contenido después de que lo hayas retirado.
- **Retirada de contenido.** Hemos incluido un enlace a las herramientas que necesitarás para eliminar tu contenido, además de una descripción clara sobre por qué podríamos tener que retirar contenido y sobre cómo realizar apelaciones.
- **Análisis del contenido.** Podemos analizar contenido automáticamente en YouTube para ayudar a detectar usos inadecuados y velar por la seguridad de la plataforma.

## **Suspensión y cancelación de la cuenta**

En esta sección se explica cómo tú o YouTube podéis poner fin a vuestra relación. Estas son las actualizaciones más importantes:

- **Cancelaciones.** Los Términos reflejan ahora con más detalle las situaciones en las que podríamos cancelar nuestro Contrato con usuarios malintencionados. Asumimos un compromiso mayor a la hora de avisarte cuando esto vaya a suceder y te ofrecemos información sobre cómo puedes apelar si crees que estamos equivocados. También te proporcionamos instrucciones sobre lo que debes hacer si decides dejar de utilizar el Servicio.

## **Información sobre el software de nuestro Servicio**

Esta sección incluye detalles sobre el software del Servicio. Estas son las actualizaciones más importantes:

- Licencias de software. La licencia que te otorgamos contiene ahora información más específica e incluye detalles sobre el software de código abierto.

### Otros términos legales

En esta sección expresamos nuestro compromiso de servicio contigo. Además, te aclaramos los aspectos de los que no somos responsables. Estas son las actualizaciones más importantes:

- Nuestro compromiso contigo. Reafirmamos nuestro compromiso a la hora de brindarte el Servicio con un nivel de competencia y diligencia razonable.
- Nuestra responsabilidad. También hemos hecho cambios en cuanto a cómo se aplican las renunciaciones y limitaciones de responsabilidad en los Términos con el objetivo de reflejar mejor las leyes de consumidores y usuarios de tu país.
- Empresas usuarias. Ahora nuestros Términos hacen una distinción entre "Empresas usuarias" y consumidores, de acuerdo con la definición legal, a efectos de limitar nuestra responsabilidad. Si quieres obtener más información sobre la diferencia entre consumidores y Empresas usuarias, consulta nuestras preguntas frecuentes.

## **Información sobre este Contrato**

Esta sección contiene más información relevante sobre nuestro Contrato, por ejemplo, qué ocurre si tenemos que modificar los Términos o qué legislación se les aplica. Estas son las actualizaciones más importantes:

- Modificaciones. Queremos darte la oportunidad de revisar futuras actualizaciones importantes de estos Términos.
- Cesión. YouTube tiene derecho a ceder estos Términos, pero únicamente en determinadas circunstancias.

- Legislación aplicable. Hemos indicado más claramente tu derecho a acogerte a la legislación y los tribunales locales.<sup>3</sup>

La intención de mostrar de manera resumida las políticas regulatorias de YouTube, es simplemente para actualizar los cambios que se generan constantemente dentro de ella, de hecho, durante el proceso de esta investigación han cambiado sin afectar de manera grave el proceso de la investigación.

Me parece de suma importancia darle un significado a este apartado debido a que las bases de la reproducción y producción de la muestra, es decir los videos que se usaron para este proyecto, se generan con base a las consideraciones reglamentadas en este capítulo.

---

<sup>3</sup> Liga para consultar de manera detallada los términos y políticas de servicio de la plataforma YouTube. <https://www.youtube.com/static?template=terms&hl=es&gl=ES>

## CAPÍTULO 3. MARCO TEÓRICO

### 3.1 El escarnio y la opinión pública

Para este primer apartado retomé el concepto opinión pública con la perspectiva de la autora Elisabeth Noëlle Neumann, del libro *El espiral del silencio* (1995), así como a los autores citados en este texto que aportan ideas y ayudan a formar el concepto de la opinión pública desde diferentes puntos de vista sociales y culturales. Así mismo se retomará con detalle a la opinión pública como un concepto necesario y fundamental por su relación con el fenómeno del escarnio, mismo que se observa presente en las interacciones de jóvenes en la red social YouTube, ya que forma parte de la estructura y la naturaleza social al exponer la conducta de los otros como de interés colectivo, ya sea en términos políticos o de normas y valores sociales.

Tradicionalmente, el concepto de opinión pública se ha relacionado con asuntos de carácter político y/o electoral, pero, al observar que el fenómeno del escarnio al que se someten varias personas “desviadas”, puede tratarse de un mecanismo para hacer/formar opinión pública, es decir, que el tema o acción objeto de la exhibición se piensa que es de interés público, sobre todo partiendo de la definición de Noëlle-Neumann.

El concepto general de -opinión pública- deviene de muchos significados categorizados con diferentes situaciones, una de ellos es el término que se le da en un grupo social que comparten diversos puntos de vista, que por un momento opinan sobre el “otro” individuo que no está categorizado en donde ellos (Noëlle Neumann, 1995).

Para contextualizar el concepto de –opinión pública- y sus devenires históricos, se muestra una definición de 1950 (siglo XX), donde el punto de este concepto estaba en opinar sobre asuntos de interés nacional expresadas libre y públicamente por personas que no pertenecían a ningún tipo de orden de gobierno y que pretendían que sus opiniones influyeran o determinaran acciones en contra de la estructura de su propio gobierno.

De aquí el punto clave de la opinión pública, pues ¿Puede influir en acciones posteriores una sola opinión de uno o varios individuos en un tema o situación específica? Esta pregunta podría responderse ahora mismo, sin embargo, la intención de inmiscuirnos en este concepto, nos llevará a que la respuesta sobresalga a lo largo de este apartado.

La autora Noëlle Neumann (1995), impulsa a pulir y explicar sus conceptos cada vez con más rigor, un ejemplo de ello sería que la -opinión pública- no fue suficiente solo determinarlo como un conjunto de opiniones a una persona o tema sino que la autora lo determinó de la siguiente manera: “Es un conjunto de puntos de vista, de actitudes afectivas o juicios de valor y líneas de conducta que, en un momento determinado, los miembros de una sociedad deben manifestar públicamente de algún modo, para no diferenciarse de la masa, pero que pueden manifestarse (.....) - Por lo tanto, hay puntos de vista dominantes, actitudes o gustos dominantes, hábitos respecto de líneas de conducta fijas o aprobadas que, en conjunto, forman el clima de opinión”. (Neumann, 1995: 148)

Otra definición más concreta por parte de la autora sería “Las opiniones públicas son actitudes o comportamientos que se deben expresar en público para no aislarse. En ámbitos de controversia o de cambio, las opiniones públicas son las opiniones que pueden expresarse sin correr el riesgo de aislarse” (.....), La opinión pública es el acuerdo por parte de los miembros de una comunidad activa sobre cualquier tema con carga afectiva o valorativa que deben respetar tanto a los individuos como a los gobiernos, transigiendo al menos en su comportamiento público, bajo la amenaza de quedar excluidos o de perder la reputación ante la sociedad”. (Neumann, 1995:234)

Retomando lo dicho por la autora, la reputación, respeto, honor, opinión y moda son conceptos combinatorios, ya que consisten en “La interacción entre las inclinaciones, habilidades y convicciones del individuo y el acuerdo de los muchos, al que el individuo tiene que subordinarse si no quiere situarse en un aislamiento al margen de la sociedad”. (Neumann, 1995:234)

Las personas se adhieren a la opinión de la mayoría en muchos temas porque quieren evitar un mal mayor, el peor de todos: aislarse de los demás y perder el paso de una opinión que está en alza. El hombre ordinario tiene un miedo cerval a quedarse aislado y esto provoca un (...)...” Mecanismo psicológico-social que he denominado la espiral de silencio. Éste es un principio dinámico conforme al cual la opinión pública emerge o se desvanece. El proceso es puesto en marcha porque un valor, una costumbre, un hábito, o una constelación de poder llegar a ser atacado como resultado de descubrimientos, cambios de las condiciones de vida, crisis, cambios de poder, o el surgimiento de una conciencia alarmada. Sienten que una esfera particular está a punto de perder su carácter inocuo”. (Neumann, 1995)

Por otro lado, la “opinión predominante”, concepto que Neumann (1995) lo bautiza con otras dos palabras, (piel social). Unos individuos difieren de otros en la forma en que les afecta ese darse cuenta del “ojo público” que les está mirando. En general, “el individuo atiende con inquietud a esta corte anónima que reparte la popularidad y la impopularidad, el respeto y el escarnio” (Neumann, 1995: 212)

Cuando se está formando la opinión pública, la comprobación por parte de los individuos observadores de idénticas o similares experiencias en los distintos grupos lleva a suponer que “todo el mundo” va a pensar igual. Sin embargo, cuando la espiral del silencio empieza a desarrollarse en público sucede algo único, es decir da una fuerza irresistible al proceso es su carácter público y el elemento de la atención pública se introduce en el proceso con máxima eficacia a través de los medios de comunicación de masas. De hecho, los medios de comunicación encarnan la exposición pública, una “publicidad” anónima, inalcanzable e inflexible.

### 3.1.1 La picota (Castigo al ojo público)

Con el término de la picota<sup>4</sup>, la autora da nombre a un capítulo ubicado en el mismo libro *La espiral del silencio* (Neumann, 1995), en él se refleja el castigo público que recibe el individuo por determinadas acciones que no son aprobadas para otros.

Los sistemas de castigo desarrollados por diversas culturas han aprovechado despiadadamente la delicada naturaleza social del ser humano. Esto es lo que pasa en los castigos que son difíciles de ocultar al ojo público y a la sociedad en general. Algunos ejemplos de ello podrían ser la mutilación de alguna parte del cuerpo o marcar parte del cuerpo con algún hierro candente. Sin embargo, la autora Neumann nos propone hablar sobre las -penas de honor-, castigo que se dirige directamente a la autoestima del individuo, sin si quiera lastimarlo o dañarlo de manera física. (Noëlle Neumann, 1995)

Este tipo de castigo ha existido y se ha desarrollado en todas las culturas en general, el exhibir a otro al ojo público no es nuevo para nuestra sociedad actual. Bader Weis y Bader (1935) citados en Neumann (1995), son testigos de las capacidades de la naturaleza humana con los pigmeos, ya que ellos conocían muy bien a que eras más vulnerables los hombres (humanos): al ridículo o al desdoro ante otras personas que permitan a todos ver y que se enterarán de su extravagancia.

Noëlle Neumann (1995) cita la frase de Cicerón: "No hay nada mejor en el mundo que la honradez, la alabanza, la dignidad y el honor". Con estas palabras la pena de honor de la autora recobra mayor sentido, al ser humano le gusta recibir alabanzas y no burlas, no le agrada perder su dignidad ante nada ni nadie y le gusta siempre ser honorable ante su familia y la sociedad en general. Cuando este pierde alguno o todos los conceptos que menciona cicerón, es posible que se desmorone o no se sienta muy convencido de lo que le atañe hacer más adelante. "Arrebatarse a

---

<sup>4</sup> Picota como "Rollo o columna de piedra o de fábrica, que había a la entrada de algunos lugares, donde se exponían públicamente las cabezas de los ajusticiados, o los reos". Diccionario de la Real Academia Española (DRAE), 2018.

las personas lo que es más valioso para ellas, su honor, es la esencia de la -penas de honor “(Neumann, 1995:160)

La picota rompe con el honor de las personas, está hecha de manera muy ingeniosa para atraer la atención del ojo público, en la antigüedad se levantaba en la plaza o cruce de dos calles concurridas, se les ataba la picota por el cuello con una cadena de hierro y se le “exponía” o “exhibía” justo en los momentos en los que había más gente. Así mismo el populacho (gente) pasaba y se burlaba de él, le molestaba o le tiraba basura y piedras, era anónimo pues el único que podía identificarse y en el que podía caer su atención era la persona colgada. (Neumann, 1995)

En este tipo de exhibición al ojo público no eran castigados los delitos graves, sino solo aquellos que debía caer a la vista de la sociedad (fraudes, prostitución, alcahuetería y difamación), este último con la idea del que quita el honor a uno debe ser privado del suyo también. Los castigos más vulnerables ante la sociedad antigua pueden ser casi idénticos en la actualidad, desprestigiar o difamar a cualquier persona es mucho más sencillo y dañino que hacerle daño físicamente, demuestra que este sistema de castigo es más eficaz para la sociedad tanto antigua como en la actual. (Neumann, 1995)

Se piensa en el prestigio y la difamación como el mentir todo o en parte sobre una persona, hacerle creer que es verdad o demostrar a otros que otra persona es gay, prostituta, pobre, religioso, pervertido o enfermo mental, son algunas causas en las que en la actualidad serian castigadas con la técnica de la picota del siglo XII.

El límite entre difamar y “chismorrear” sobre una persona es muy difuso; ¿Cuándo deja de ser una mera opinión hablar con desaprobación sobre alguien que no está presente? Al responder esta pregunta podríamos pensar que deja de ser una simple opinión al momento de “desaprobar” o “desprestigiar” al otro individuo, cuando la opinión destroza las reputaciones, el honor cae en descredito y en la ignominia. (Neumann, 1995)

“Vilipendio, descredito, descastado, perdedor, paria...en el lenguaje bullen expresiones del ámbito de la psicología social que reflejan la sensación de indefensión y abandono del individuo” (Neumann, 1995:161)

Noëlle Neumann cita a un antropólogo estadounidense John Beard Haviland (1977) quien elevó el “chismorreo” a objeto de estudio, el hombre trabajo con individuos en la tribu de zinacatenaco, observo y describió su murmuración, esperando a que estos mostraran sus reglas de honor. Descubrió que los chismes persisten hasta que la mala conducta acaba saliendo a la luz, y así cuando se reconoce públicamente una infracción de la regla que prohíbe el adulterio a la pareja se le impone una –pena de honor- parecida a la picota. Una manera muy ingeniosa de provocar que nadie se les acerque o los frecuente, les designan trabajar duramente en un día de fiesta publica, así mientras otros disfrutan de la fiesta, otros solo los miran y no les hablan teniendo que estar presentes por su castigo de trabajar ahí.

“Muchos sistemas se han creado para hacer visible la deshonra: “exhibir” a alguien con un alto sombrero de papel en la cabeza, hacer recorrer todo el pueblo a una chica con la cabeza rapada, embrear y emplumar...” (Neumann, 1995:161)

Un ejemplo muy particular de este tipo de castigos que se exhiben públicamente, es en las aulas de las escuelas, el pasar al frente al alumno que no supo responder correctamente al profesor, se le colocan las “orejas de burro” y todos lo miran como la persona menos inteligente del salón de clases, es decir se desprestigia y deshonra al alumno ante sus compañeros.

### **3.1.2 Armas del mundo exterior: desprecio y ridículo**

Noëlle Neumann (1995), nos muestra una gran historia del antropólogo Colin M. Turnbull en su libro *The Forest People* (Los habitantes de la selva) nos describe la vida de los pigmeos de las selvas el Congo. La armonía sobresale en la tribu, sin embargo, detrás del trasfondo de la convivencia de esta gran tribu, suceden dramáticos conflictos.

Cuando un joven de la tribu es descubierto manteniendo relaciones incestuosas con su prima, nadie quiere darle protección en su choza, otros lo han expulsado de la

aldea a la selva, el rechazo a este joven nos muestra que la acción no es aceptada por su tribu, lo exponen ante todos los miembros de la misma y posiblemente morirá solo en la selva.

Esta pequeña historia nos muestra el rechazo de otros a un miembro de una sociedad o tribu, en el caso particular del joven, no hubo un juez, tribunal o jurado que haya decidido que no podría formar más parte de su tribu, sino los mismos miembros decidieron qué sería de él y terminaron con su reputación ante la tribu. Existen según la autora dos medios para controlar a los medios individuales: el ser despreciado y el ser expuesto al ridículo, en este punto está la relación con la opinión pública como control social de Edward Ross quien afirma que “es más eficaz que los juicios en tribunales, pues llegan hasta el último rincón y es más barata” (Ross, 1969:95)

La exposición al ridículo o el ser despreciado, son dos conceptos capaces de degradar y terminar con la dignidad de las personas, es claro que este tipo de castigo a los miembros de una sociedad o tribu en el caso de los pigmeos, ha tomado fuerza y sigue siendo tan efectivos que hasta en la actualidad podemos verlo.

### **3.2 Estigmatización**

La forma en la que se desprecia, observa y categoriza al individuo, tiene una relación muy estrecha con el estigma que nos ofrece Erving Goffman (1963), por tal motivo pondré en contexto el concepto y desarrollaré los tipos y propuestas que el autor describe.

Los griegos crearon el término estigma para referirse a signos corporales con los cuales se buscaba exhibir algo malo y poco habitual en el estatus moral de quien lo presentaba. En tiempos actuales este concepto ha sido utilizado en un sentido muy parecido al original, ya que no solo se ocupa para signos o marcas físicas corporales, sino que también abarca las manifestaciones corporales. (Erving Goffman, 1963)

Desde el momento en que los individuos se toman el papel de ser diferente el concepto está tomando un papel formal en la vida de ellos, dice Goffman (1963), el estigma ocupa un doble sentido, existe el individuo que sabe que es diferente, pero nadie lo ha notado, y el que se ve como el diferente y lo hace ver evidente por todos los que lo rodean. Sin embargo, creemos que es muy probable que el individuo que es estigmatizado haya experimentado cualquiera de las dos partes, ya que el objetivo de ello es ser rechazado y señalado.

Existe una relación muy estrecha con el exhibir a las personas ante la sociedad como lo explica muy bien el método de la picota que nos describe Noëlle Neumann (1995), sin embargo, la diferencia de estigmas es muy clara y podemos precisar una diferencia a partir de los que Goffman nos habla. De hecho, la autora parte justamente de los trabajos de Goffman para señalar el aspecto de rechazo y exclusión del diferente.

En primera instancia, Erving Goffman nos comparte “las abominaciones del cuerpo (distintas deformidades físicas), defectos de carácter (falta de voluntad, pasiones tiránicas o antinaturales, creencias rígidas y falsas, deshonestidad), todos estos de conocidos informes sobre: perturbaciones mentales, reclusiones, adicciones a las drogas, alcoholismo, homosexualidad, desempleo, intento de suicidio y conductas políticas extremistas y por último los estigmas tribales (la raza, la nación, la religión) los cuales son transmitidos por herencia a las familias”. (1965:14)

Existe una variedad de métodos por los cuales el individuo puede ser estigmatizado por los que lo rodean y hemos precisado que ningún individuo quiere verse como la persona diferente, rechazada o señalada, sin embargo, se nos muestran casos en los que es imposible no serlo. El caso de las personas con alguna parte faltante del cuerpo (discapacitadas) es un ejemplo de las personas que no podrían ocultar su condición, por lo tanto, debemos considerar las opciones que han surgido para no mostrarlo, por ejemplo, las prótesis, estas son una muestra de que con ellas se puede ocultar a otros la condición verdadera de la persona. Este, en particular podría ser un claro modelo de que los individuos que no les gusta ser señalados o verse como el “diferente”.

“El rasgo central de la situación vital del individuo estigmatizado está referido a lo que se llama “aceptación”. Las personas con las que se relaciona no le brindan el respeto y la consideración que espera. Esto le puede llevar a tratar de corregir el motivo de su deficiencia por ejemplo a través de la cirugía plástica. Cuando esa reparación es posible a menudo el resultado consiste no en la adquisición de un status normal sino en la transformación del yo, de alguien que tenía un defecto a alguien que ha conseguido superar un defecto”. (Goffman, 1965: 74)

Goffman (1965), también señala que la victimización que puede resultar de esta vía al caer en manos de estafadores que venden cualquier medio para corregir su problema y revela hasta qué extremos las personas estigmatizadas están dispuestas a llegar y por tanto, lo doloroso de la situación que conduce a tales extremos.

Por otro lado, los “defectos de carácter” son el tipo actitudes no aceptadas por la sociedad y de las que haremos mayor énfasis, claro, sin quitarle merito a las abominaciones del cuerpo y a los estigmas tribales. La homosexualidad, la adicción a las drogas, el alcoholismo, y las perturbaciones mentales, son algunas de las condiciones por las que el individuo es rechazado por otros. Sin embargo, el punto está no solo en el ser rechazados y señalados, sino, en el ser expuestos ante la sociedad para llegar a ser estigmatizados.

### **3.2.1 El desacreditado y el desacreditable**

Hemos mencionado que el término estigma es utilizado para hacer referencia a un atributo profundamente desacreditador. Sin embargo, lo importante es tener en cuenta las relaciones ya que un atributo que estigmatiza a un tipo de poseedor puede confirmar la normalidad de otro, según sea el contexto. El estigma conlleva una doble perspectiva: la de los desacreditados cuya calidad de diferente es conocida o resulta evidente en el acto (señales en el cuerpo o minusvalías o deficiencias) y la de los desacreditables cuya diferencia no es conocida ni inmediatamente perceptible. (Goffman, 1965). Entendemos entonces que el

desacreditado es aquel del que hemos hablado anteriormente, la persona que muestra alguna deficiencia física que es evidente hacia los ojos de otros.

Según Goffman (1965), Los normales consideran que la persona que tiene un estigma no es totalmente humana y en función de eso practican diversos tipos de discriminación: “construimos una teoría del estigma, una ideología para explicar su inferioridad y dar cuenta del peligro que representa esa persona”. Además, el individuo estigmatizado tiende a sostener las mismas creencias que los normales y esto es un hecho fundamental. La sensación de ser una persona normal, un individuo que merece una oportunidad justa puede ser uno de sus más profundos sentimientos acerca de su identidad. Pero a pesar de ello es posible que perciba que los otros no lo aceptan realmente ni están dispuestos a establecer contacto con él en igualdad de condiciones.

Por ahora el “desacreditable” es nuestro mayor referente del individuo que no conoce su condición estigmatizado, hasta que se la muestran. Las maneras de mostrarle al individuo que es estigmatizado son muy diversas. Algunas de ellas serían, burlarse en “público”, casi siempre para causar un mayor impacto y degradación de la persona. El desacreditable, no comprende su condición de estigmatizado hasta que se lo hacen saber, no sabe que es evidente hasta que sucede.

Un punto muy importante es la identidad social del sujeto, esta identidad es la que se muestra o ven otros individuos. Según Goffman (1965), la Identidad social se refiere también a las categorías en las que se sitúan a las personas y los atributos dados a esas categorías. Los signos corporizados de prestigio o estigma pertenecen a la identidad social. (Marcas en el cuerpo, formas de vestir, comportamientos etc.)

Por otro lado, la Identidad personal se refiere a las marcas positivas o soportes de identidad (ejemplo, la imagen fotográfica que tienen los demás de un individuo o su lugar en una red de parentesco) y a la combinación única de ítems de la historia vital adherida a un individuo por medio de esos soportes de identidad. La identidad personal implica la idea de persona única, esta identidad se produce cuando conocemos a las personas y esto influye en la cuestión del estigma. Esta identidad

personal desempeña un rol estructurado en la organización social a causa de su unicidad. “El estado identifica de hecho personalmente a los sujetos. Para construir la identificación personal recurrimos a aspectos de su identidad social pero el conocimiento personal puede alterar el significado de las características sociales que atribuimos a ese individuo. La posesión de un defecto desacreditable adquiere un significado más profundo cuando se guarda ante los amigos y no extraños. Su descubrimiento puede lesionar su imagen actual y futura ya que el estigma y los esfuerzos por ocultarlo se fijan como parte de la identidad personal”. (Goffman, 1965:77)

Goffman (1965), menciona que la identidad personal y social divide espacialmente el mundo del individuo. Hay lugares donde es conocido personalmente; otros en los que permanece en el anonimato. Goffman propone que para estudiar la rutina diaria de una persona estigmatizada este es el marco a seguir: “si es una persona desacreditada buscamos el ciclo habitual de restricciones que enfrenta respecto a la aceptación social; si es desacreditable, estudiamos las contingencias a las que se enfrenta para manejar la información sobre sí misma. En este último caso las estrategias pasan por ocultar o borrar signos que hayan llegado a ser símbolos de estigma y/o el uso de desidentificadores (vestimenta, gafas de intelectual)”. (Goffman, 1965:77)

El concepto de identidad social nos permite considerar la estigmatización. El concepto de identidad personal, el papel del control de la información en el manejo del estigma y la identidad del “yo” nos permite considerar qué siente el individuo con relación al estigma y a su manejo. El individuo estigmatizado se encuentra ante discusiones y debates relacionados con lo que debe pensar de sí mismo, con la identidad de su “yo”.

### **3.3 Violencia: historia y fenomenología**

Lo que hace posible la historia humana según Merleau Ponty (1947), es el hecho de que el hombre se exterioriza, que tiene necesidad de los otros y de la naturaleza para realizarse, que se particulariza tomando posesión de ciertos bienes y, que, por

eso, entra en conflicto con los otros hombres. De esta afirmación podemos inferir que el carácter situado de la existencia, la praxis en el mundo y la intersubjetividad constituyen tres elementos de la fisiología de la violencia. Desde el momento en que la violencia solo se plantea como un problema para una conciencia originalmente comprometida con el mundo es necesario partir de la condición encarnada de la existencia. La violencia, afirma Merleau-Ponty, es “nuestro mundo en tanto que estamos encarnados, por lo tanto, la violencia es el punto de partida común a todos los sistemas políticos. El problema de la violencia solo tiene sentido para una conciencia originalmente comprometida en el mundo, es decir, en la violencia, y se resuelve más allá de la utopía”. (Ponty ,1947:212)

La violencia definida por el autor Durval, se relaciona con lo natural y lo humano, señala que ha presidido permanente la vida de todo ser en el planeta y que nunca, en toda nuestra existencia como especie, hemos podido soslayarla o dominarla. Menciona también que somos hijos de ella y como buenos hijos la practicamos y la usamos cuando lo creemos necesario. Sin embargo, y a pesar de esta descarnada realidad, el hombre siempre pensó en la paz y creó la cultura para enfrentar a las violentas fuerzas de la naturaleza como asimismo su propia violencia. El ser humano trabajó y trabaja denodadamente para conseguir la tranquilidad y el descanso que le permita gozar plenamente de la vida. (Durval, 2011)

En la realidad que se mueve el ser humano, se ve obligado a dialogar con fuerzas y poderes violentos que tensan su voluntad y decisión obligándole a responder con extrema violencia los desafíos que le presenta la vida. No obstante, ello siempre deseó un mundo apacible. A tal extremo se dio esta obsesión que en los períodos de su historia más violentos y hostiles que vivió, no vaciló en imaginar paraísos terrenales donde la violencia no existía. Ámbitos donde las fuerzas de la naturaleza no aterraran con su potencia y espectacularidad; hombres y pueblos que no se agredieran con una ferocidad increíble; enfermedades y tragedias individuales que lo desconcertaban y lo sumían en un dolor infinito. (Durval, 2011)

El ser humano del que nos habla el autor, hijo de la violencia natural, advirtió desde muy temprano que contenía en su propio cuerpo una incoercible fuerza que lo tornaba violento y lo habilitaba para tornarse destructor y deletéreo. La lúcida conciencia que el hombre siempre tuvo acerca de su estrecha filialidad con la violencia, hizo que éste la observara con extrañeza unas veces, miedo otras veces y hasta una inexplicable curiosidad e interés por la fuerza que anidaba en su naturaleza y en el mundo. (Durval, 2014)

### **3.3.1 Violencia y sus reflexiones marginales**

La simpatía por las víctimas de la violencia, la caridad y otros artefactos similares ponen en evidencia, que nuestra visión moderna de lo que es violento o no lo es, se encuentra muy sesgada. En palabras del propio Slavoj Žižek (2009) con respecto al horror que despierta la violencia: “mi premisa subyacente es que hay algo inherentemente desconcertante en una confrontación directa con él: el horror sobrecogedor de los actos violentos y la empatía con las víctimas funcionan sin excepción como un señuelo que nos impide pensar. Un análisis conceptual desapasionado de la tipología de la violencia debe por definición ignorar su impacto traumático”. (Žižek, 2009: 12)

La violencia subjetiva es ejercida a diario por un sinnúmero de actores sociales y por los aparatos del Estado sobre una ciudadanía que constantemente es manipulada con el fin de adormitar su actitud crítica. A la vez que cada vez más personas hablan de violencia, pocos y cada vez menos se preguntan críticamente ¿qué es, ¿cómo opera y a quienes beneficia la violencia? Si la violencia subjetiva permite la demonización de quien la ejerce, la violencia objetiva parece estar enraizada dentro de los orígenes mismos del sistema capitalista.

“El destino de un estrato completo de población, o incluso de países enteros, puede ser determinado por la danza especulativa solipsista del capital que persigue su meta del beneficio con la indiferencia sobre cómo afectará dicho movimiento a la realidad social, es la danza metafísica autopropulsada del capital lo que hace funcionar el espectáculo lo que proporciona la clave de los procesos

y las catástrofes en la vida real. Es ahí donde reside la violencia sistémica fundamental del capitalismo, mucho más extraña que cualquier violencia directa socio-ideológica pre-capitalista: esta violencia ya no es atribuible a los individuos concretos y sus malvadas intenciones, sino que es puramente objetiva, sistémica, anónima” (Zizek, 2009: 23).

Una de las características de la ideología es precisamente la inversión entre lo real y lo ideal de una manera en que el sujeto no pueda notar la diferencia. La ideología, en el sentido de Zizek, no trabaje necesariamente como una “falsa consciencia” sino como un sueño que desdibuja la realidad de la ficción. Su eficacia no se encuentra en lo que explícitamente admite o dice, sino precisamente en lo que oculta en su exceso de realidad.

### **3.3.2 Estructuras elementales de la violencia**

La antropología afirma que hasta las prácticas más irracionales tienen sentido para sus agentes, obedecen a lógicas situadas que deben ser entendidas a partir del punto de vista de los actores sociales que las ejecutan, y es mi convicción que sólo mediante la identificación de ese núcleo de sentido siempre, en algún punto, colectivo, siempre anclado en un horizonte común de ideas socialmente compartidas, comunitarias podemos actuar sobre estos actores y sus prácticas, aplicar con éxito nuestras acciones transformadoras, sean ellas jurídico-policiales, pedagógicas, publicitarias o de cualquier otro tipo. (Segato, 2003)

“La primera tesis parte del principio de que el fenómeno de la violencia emana de la relación entre dos ejes interconectados. Uno horizontal, formado por términos vinculados por relaciones de alianza o competición, y otro vertical, caracterizado por vínculos de entrega o expropiación. Estos dos ciclos se articulan formando un sistema único cuyo equilibrio es inestable, un sistema de consistencia deficiente. El ciclo cuya dinámica violenta se desarrolla sobre el eje horizontal se organiza ideológicamente en torno de una concepción de contrato entre iguales y el ciclo que gira sobre el eje vertical corresponde al mundo pre-moderno de estamentos y castas”. (Segato, 2003:134)

En ambos ejes, los miembros son portadores de índices diacríticos de su posición relativa. Como ha argumentado Carol Pateman (1993) citado en Segato (2003), la esfera del contrato y la del -estatus continúan su curso, como dos universos de sentido que, a pesar de tener raíces en tiempos diferentes, son coetáneos. El estatus introduce una inconsistencia en la modernidad, pero este elemento inconsistente obedece a una historia de larguísima duración y gran resistencia al cambio. El primero rige las relaciones entre categorías sociales o individuos que se clasifican como pares o semejantes. El segundo ordena las relaciones entre categorías que, como el género, exhiben marcas de estatus diferenciados, señas clasificatorias que expresan un diferencial de valor en un mundo jerárquico. Estas marcas son construidas y percibidas como indelebles.

En el modelo de Lévi-Strauss (1967) en Segato (2003), describo como el eje horizontal corresponde al plano de los trueques, de la circulación de las dádivas, del comercio, del lenguaje, y el eje vertical es el de la conyugalidad y la progenitura. Las interdicciones intrafamiliares denominadas "prohibición del incesto" vigentes en el eje vertical son la condición de posibilidad para que la dinámica del primer eje, horizontal, pueda constituirse. "Cuando el autor examina la adaptación del modelo lévi-straussiano a la dinámica de la violencia, observa que en el eje horizontal se alternan relaciones de competición o alianza, que para los fines del análisis son equivalentes ya que sólo tiene sentido hablar de alianza en un régimen marcado por la disputa y la competición. Por otro lado, en el eje vertical, el de los estratos marcados por un diferencial jerárquico y por grados de valor, las relaciones son de exacción forzada o de entrega de tributo, en su forma paradigmática, de género, el tributo es de naturaleza sexual". (Segato, 2003:136)

En este sentido, es claro que la noción antropológica clásica de dádiva obedece exclusivamente a la dinámica del eje horizontal, de demanda igualitaria, en tanto que es importantísimo percibir que lo que circula en el eje vertical tiene un aspecto diferente y su carácter es de tributo o entrega, por el hecho de corresponder a una economía de circulación entre desiguales. La dádiva mantiene afinidades con

órdenes basados en la noción de dignidad "universal" (de los semejantes); el tributo responde a un orden basado en el honor o valor desigual. (Segato, 2003)

### **3.4 Sociedad de la información**

Han ocurrido grandes cambios en los últimos años con la transformación de los medios digitales de información, la sociedad ha tenido que buscar sus propios medios para un desarrollo individual y en su entorno con otras personas.

“Hacia el final del segundo milenio de la era cristiana, varios acontecimientos de trascendencia histórica han transformado el paisaje social de la vida humana. Una revolución tecnológica, centrada en torno a las tecnologías de la información, está modificando la base material de la sociedad a un ritmo acelerado”. (Castells, 1996:85)

Castells (1996), también menciona que la tecnología no determina la sociedad tampoco la sociedad dicta el curso del cambio tecnológico, esto, debido a que muchos factores, incluidos la invención e iniciativas personales, intervienen en el proceso del descubrimiento científico, la innovación tecnológica y las aplicaciones sociales, de modo que el resultado final depende de un complejo modelo de interacción.

Las tecnologías son protagonistas de la Sociedad de la Información, tienen un papel importante, así mismo la posesión y uso de estas tecnologías también son objeto de grandes disparidades, tanto a nivel mundial como a nivel interno de cada país. Este fenómeno, conocido como brecha digital, es uno de los retos directamente ligados al desarrollo de la Sociedad de la Información, e indirectamente ligado al desarrollo de los pueblos, entendiendo ese desarrollo como un crecimiento que debe estar basado, fundamentalmente, en el conocimiento.

Según Castells (1999), el espacio es el soporte material de las prácticas sociales que comparten el tiempo y por lo tanto todo soporte material conlleva siempre un significado simbólico. La sociedad se encuentra construida en torno a flujos de capital, información, tecnología, interrelaciones organizativas, imágenes, sonidos y

símbolos. El nuevo poder de la sociedad se difunde en redes globales de riqueza, información, así mismo este poder reside en los códigos de información, en las imágenes de representación en torno a las cuales las sociedades organizan sus instituciones y la gente construye sus vidas y decide su conducta.

Sociedad de la Información para todos, donde todas las personas, sin distinción de ningún tipo, ejerciten su derecho a la libertad de expresión, incluyendo la libertad para defender opiniones sin impedimentos, y su derecho a buscar, recibir y transferir información e ideas, a través de cualquier medio, sin ningún tipo de fronteras. (Castells, 1999)

Al momento de eliminar las fronteras, el flujo de información se lanza a todo tipo de sociedad sin restricciones, y esto a su vez causa que todo individuo, sin importar la mayoría de las veces su condición social, tiene la oportunidad de estar interconectados con otros y en constante comunicación. (Castells, 1999)

“La nueva estructura social es la sociedad red. La nueva economía es la informacional-global. La nueva cultura es la virtualidad real. La lógica de redes interconectadas como formas auto expansivas y dinámicas de la organización de la actividad humana invaden todos los ámbitos de la vida económica, social y cultural. Hay una transformación estructural de las relaciones de producción, de poder y de experiencia. Va apareciendo una nueva cultura. Se trata de una transformación multidimensional. Se necesita una nueva política, pues proseguirá la globalidad selectiva que profundizará las diferencias” (Castells, 1999: 196)

### 3.4.1 La Red Digital

Existe una gran variedad de TIC, tanto de naturaleza analógica (por ejemplo, radiodifusión analógica de radio y televisión, líneas telefónicas analógicas...) como digital (por ejemplo, comunicaciones móviles GSM, líneas ADSL, comunicación basada en protocolos TCP/IP...) se utiliza el adjetivo “digital” para referirse a la brecha en términos de acceso y uso de las TIC en su conjunto, sea cual fuere su naturaleza. (Castells, 1999)

Aunque el uso de las nuevas tecnologías de la información está en ocasiones limitado a ciertos lugares con mayores flujos económicos, sin embargo, termina llegando a todos los rincones, debido a su reconocimiento por parte de la sociedad, la economía menciona Castells, tiene gran influencia en el progreso de lo que él llama “sociedad de la información” el avance tecnológico y el flujo de información.

“No se puede gobernar de espaldas a la sociedad digital. Pero la revolución tecnológica no ha llegado a todos por igual. Hay interactividad, pero también caos. Aunque haya interactividad de la red, no se evita una actitud pasiva, receptiva, casi hipnótica de muchos usuarios”. (Cebrian, 1998:116)

En la red, afirma Cebrian (1998), hay jerarquías, aunque no sean fácilmente identificables, las cuales ejercen su influencia y pueden gobernar el flujo de información que por ella discurre. Individuos que toman poder en los medios digitales para tomar ventaja sobre otros. Se trata de un poder que se intensifica con el uso de las TICS con propósitos diversos.

Se impondrán nuevos modelos muy injustos de convivencia. Se ha ido creando una ideología en torno al ciberespacio que es excluyente de todo aquello que no cabe en su mundo. (Cebrian, 1998:176)

Pensamos en que este tipo de nuevos modelos, sean lo que hoy en día llamamos las redes sociales, lugares de convivencia que en ocasiones pueden ser “injustos” por el solo hecho de que no se respeta el origen por el cual fueron creadas (estar en comunicación), sino que de ello se desprenden diversas modos de interacción con individuos de su entorno social. La red (digital), más que ser un medio por el

cual los individuos pueden estar en constante comunicación, idean formas y estrategias para que ello pueda ser manipulable.

El espacio digital de interacción en la red que el individuo lleva a cabo, es un entorno digital. Es un espacio virtual, donde no se tiene una interacción física sino como bien se puede comprender es una convivencia en las redes.

“Los cambios actuales afectan hasta la vida cotidiana. Parecería que viviéramos en un espacio común. Actualmente se puede ver y oír lo que pasa en cada parte del mundo (aunque sólo lo que nos quieran mostrar, no lo que pretendan ocultar o no importe a los intereses dominantes, lo cual no implica que no suceda).

De acuerdo a la cita anterior, Echeverría (1999), propone un método de análisis con una serie de contraposiciones. La clave es una nueva metáfora: el tercer entorno. El primero sería el natural y físico, el segundo el de la construcción de las relaciones urbanas, y el tercero tiene que ver con las nuevas tecnologías de la información y las telecomunicaciones que han propiciado la emergencia de un nuevo espacio social que engloba todo el planeta. Dicho entorno puede ser pensado en ámbitos desde casas, hospitales, empresas, ciudades (tele casas, tele escuelas, etcétera) Su característica es la posibilidad de relacionarse e interactuar a distancia. Tiene que ver con la tele voz, el tele sonido, la televisión, la tele dinero, etcétera. Las diversas actividades humanas se están adaptando a este nuevo espacio social. Mientras en los otros dos espacios predomina la reunión, aquí impera la interconexión, una interconexión. (Echeverría, 1999: 47) Con el propósito de una interacción digital del individuo con otro, en un mismo espacio digital.

Así mismo, Echeverría (1999), menciona que las redes telemáticas (espacios de interacción virtual) son algo más que un medio de comunicación, porque permiten actuar en un entorno y no sólo informarse.

### 3.5 Interacción simbólica y redes sociales

El Interaccionismo Simbólico nombre acuñado por Herbert Blúmer en 1938 y la Escuela de Palo Alto, también conocida como “Colegio Invisible”<sup>5</sup>, son dos claras manifestaciones de este intento por considerar a la comunicación, antes que nada, como interacción social. Ambos enfoques se desarrollan a mitad del siglo XX, y hasta entrados los años 80. (Rizo, 2004)

Las dos corrientes orientan sus reflexiones e investigaciones desde un punto de partida básico: las definiciones de las relaciones sociales son establecidas interactivamente por sus participantes, de modo que la comunicación puede ser entendida como base de toda relación.

Las relaciones sociales han tomado un rumbo tecnológico con el uso de las “redes sociales”, plataformas que tienen como medio principal, la comunicación entre 2 o más personas de manera virtual. La comunicación se establece de manera interactiva al chatear, compartir imágenes o videos con otras personas.

Las redes sociales son “comunidades virtuales”. Es decir, plataformas de Internet que agrupan a personas que se relacionan entre sí y comparten información e intereses comunes. Este es justamente su principal objetivo: entablar contactos con gente, ya sea para re encontrarse con antiguos vínculos o para generar nuevas amistades. (Morduchowicz, 2010:3)

Según el interaccionismo simbólico, miembros del llamado “Colegio Invisible”, la comunicación debe entenderse como la interacción mediante la que los seres vivos acoplan sus respectivas conductas frente al entorno, a partir de la transmisión de mensajes, signos convenidos por el aprendizaje de códigos comunes. La comunicación se basa en signos y códigos que convergen entre un grupo social o entre personas de nuestro entorno.

---

<sup>5</sup> El nombre de “Colegio Invisible” responde a la particularidad del grupo de investigadores que conformaron la Escuela de Palo Alto: todos procedían de disciplinas distintas y de lugares e instituciones distintas, por lo que nunca se constituyeron como un grupo con un espacio de trabajo físico determinado. Más bien se fueron conformando a partir de encuentros en coloquios nacionales e internacionales, donde fueron encontrando ideas y enfoques comunes.

“El significado de una conducta se forma en la interacción social. Su resultado es un sistema de significados intersubjetivos, un conjunto de símbolos de cuyo significado participan los actores. El contenido del significado no es más que la reacción de los actores ante la acción en cuestión. La consciencia sobre la existencia propia se crea al igual que la consciencia sobre otros objetos; o sea, ambas son el resultado de la interacción social. El interaccionismo simbólico pone así gran énfasis en la importancia del significado e interpretación como procesos humanos esenciales. La gente crea significados compartidos a través de su interacción y, estos significados devienen su realidad”. (Rizo, 2004:9)

La interacción social forma parte del compartir símbolos que dan significado a otras personas, significados que se interpretan pero que también son parte de la comunicación del individuo, así las prácticas de interacción es la comunicación entre los individuos para poder compartir significado que tienen sentido en el entorno que se encuentren.

Estas prácticas de las que hablamos, son parte de la interacción social por parte del individuo en la actualidad el siglo XXI, la forma en la que los jóvenes se comunican se relaciona totalmente con la interacción social de la que la escuela de palo alto nos propone.

En términos generales, los autores de la Escuela de Palo Alto, proponen un cambio en la forma de ver y entender la comunicación, es decir que el concepto sea polisémico, que no solo sea un único referente la forma en que esta se entiende. Relación total con la interacción social que al mismo tiempo propone esta teoría, prácticas de interacción en un espacio virtual, es una propuesta que también Castells y Echeverría nos propone.

Las redes sociales son ahora el principal espacio en el que los individuos aplican estos cambios de ver la comunicación e interacción social, pues esta no solo se presente en medio de una charla o compartir significados, sino que estos se han trasladado a nuevos espacios digitales (virtuales) para poder aplicarse.

Las aportaciones del Interaccionismo Simbólico y la Escuela de Palo Alto a la comprensión de la comunicación se resumen en considerarla como la base de la interacción social y, de este modo, como fundamento para la construcción del mundo social. Sin comunicación, dirían los autores de ambos enfoques, no se puede hablar de sociedad. (Rizo, 2004)

### **3.5.1 Prácticas de interacción en la red social YouTube**

YouTube es un sitio web público para distribuir videos donde la gente puede experimentar diferentes grados de compromiso, que van desde una visión casual o accidental de un determinado material audiovisual, hasta compartir los videos con el fin de difundir contenidos puntuales, promover vínculos sociales, e impulsar campañas de distintas índoles.

Dentro de esta plataforma es posible apreciar cómo la acción de distribuir y compartir videos refleja diferentes relaciones sociales entre los usuarios del sitio, sobre todo entre los jóvenes. Así mismo los usuarios pueden configurar sus videos como públicos o privados, ello permite utilizar la red para llegar en forma masiva a diversos públicos, pero también circunscribir los videos subidos al sitio a un círculo reducido de personas, compartiéndolos con grupos de estudio o de interés, amigos y amigas, familiares, etc. (Lange, 2000)

Tanto o aún más importante que el impresionante número de adeptos de YouTube, son algunos aspectos cualitativos de esta red, donde es posible encontrar y distribuir material audiovisual de indudable valor informativo, testimonial, científico o artístico.

Roger Silverstone (2004), entiende que la mediatización de la cultura es un proceso dinámico donde los medios de comunicación e información asumen un papel central, trasformando las prácticas sociales y estableciendo nuevas formas de interacción y vinculación entre los individuos, las que modifican las experiencias que ellos construyen sobre la realidad.

Según Patricia Lange (2007), YouTube es más que un espacio difusor de materiales audiovisuales porque su objetivo no consiste solamente en captar la mayor audiencia posible, sino que pone en marcha el concepto de medios de comunicación

en circuito, con el cual se designan las mecánicas mediante las que se puede presentar y organizar el intercambio de videos. “De este modo, YouTube estaría conformado por diferentes capas, donde cada una representa un rango diferente de audiencia de los materiales difundidos. En consecuencia, quienes colocan sus videos en el sitio, no sólo producen sus materiales audiovisuales, sino también sus audiencias que pueden ser abiertas o cerradas”. (Lange, 2000: 363)

El público que ve el video (sea usuario de un canal o no) suele realizar comentarios y observaciones en la página que da soporte a ese video (tanto en la propia página de YouTube como en la de un blog, u otro medio de comunicación o de intercambio donde se haya subido dicho video) y después podrá actuar o no en base a esas observaciones. Esto podríamos decir que sería el principal campo de interacción entre los jóvenes en la red social.

Dentro de la interacción de YouTube también se establecen ámbitos y posiciones intermedias entre lo privado y lo público, lo cual implica diferentes escalas de difusión. Existe un conjunto de prácticas privadas que permiten intercambiar videos entre personas que previamente se conocen.

Estos post, Lange (2000) los llama “públicamente privados”, se refieren a videos personales en los que se revela la identidad del productor. Sin embargo, quien los remite limita su difusión a un círculo cerrado, una funcionalidad que está contemplada en YouTube: sólo las personas a las que se le comunica el link correspondiente al video pueden verlo. Este tipo de contenidos son especialmente contemplados para un grupo de amigos que no desean compartir ningún tipo de información audiovisual con otras personas, sin embargo no es la esencia de la plataforma ya que lo que se busca al haber creado este espacio es difundir masivamente el contenido que se genera en cualquier espacio para que otros puedan visualizarlo.

YouTube se constituye en un espacio donde la línea entre lo público y lo privado se encuentra desdibujada, es decir, existe una carencia de límites que se ve más claramente en las nuevas maneras de participar en las cuestiones de la cosa pública que propone YouTube, así como otras redes sociales. “Los medios se hallan

involucrados en la dialéctica del adentro y el afuera del hogar. Desde la intimidad de los hogares se puede ver aquello que sucede del otro lado del planeta; se puede ser testigo de los hechos sin moverse del living; el diario, la radio y la televisión permitieron eso”. (Silverstone, 2004: 239)

### **3.5.2 Los hipermedios e hipermediaciones.**

Los nuevos tipos de comunicación han transformado claramente la comunicación e interacción entre los jóvenes en los últimos años. Se han introducido por medio de las internet nuevas prácticas de interacción en las que los individuos comparten y extraen información en los espacios virtuales que este ofrece.

Scolari (2008), plantea el concepto de hipermediaciones como “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes” (Scolari, 2008:110)

De alguna manera lo que Scolari propone es un salto semántico al reflexionar sobre el concepto de hipermediación y para esto sugiere “perder la fascinación por los nuevos medios, para recuperar las hipermediaciones”. (Scolari, 2008:116)

A través de esto, el autor va reivindicando el rol activo protagonista del receptor tradicional, transformado ahora en figura híbrida como ‘prosumidor’, simultáneamente productor y consumidor.

Me parece importante definir el concepto de hipermedia para contextualizar dichas palabras de Scolari. Se define a hipermedia como los elementos de audio, video, texto escrito y enlaces no lineales para crear un medio no lineal de información. “En este contexto podemos definir la hipermedialidad como la suma de hipertexto más multimedia. La dimensión interactiva está presente en el mismo concepto de hipertexto... () Para navegar hay que interactuar... () Y la digitalización como ya indicamos es una propiedad transversal y basilar de las nuevas formas de comunicación”. (Scolari, 2008:113)

En otras palabras tal y como lo menciona el autor hablar de comunicación digital o interactiva es en el contexto de este libro es lo mismo que decir comunicación hipermediática.

Aclara Scolari (2008) citando a Martín Barbero (1987), que cuando se habla de un proceso de hipermediación no se habla de un producto o un medio, sino a procesos de intercambio producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí. Esto tendría relación con lo que plantea el interaccionismo simbólico acerca del intercambio simbólico que llevan a cabo los individuos en espacios sociales

Con mayor profundidad la palabra híper deviene de la palabra hyper o (hipérbole) exageración; sin embargo, no implica solo hacer referencia a una mayor o una exageración de sujetos o medios sino “a la trama de reenvíos, hibridaciones y contaminaciones que la tecnología digital, al reducir todas las textualidades a una masa de bits, permite articular dentro del sistema ecosistema mediático”. (Scolari, 2008:114)

Con esto podemos determinar que las hipermediación nos llevan a indagar en la emergencia de las nuevas configuraciones que van más allá de los medios tradicionales (radios, televisión, periódicos impresos).

“La aparición de una nueva generación de medios digitales interactivos, ya no basados en la lógica del broadcasting sino en un modelo comunicacional totalmente innovador fundado en las redes y la colaboración de los usuarios, está desafiando nuestro conocimiento sobre los viejos medios de comunicación de masas” (Scolari, 2008: 32)

### 3.6 La interacción mediática en las redes

Me ha parecido importante que para esta parte de la investigación retome el capítulo *El desarrollo de la interacción mediática* del libro de John B. Thompson (1998), *Los media y la modernidad*, ya que profundiza en el tema de la interacción en los medios de comunicación, la televisión principalmente, medio que tiene gran relevancia puesto que tiene características similares a las de la plataforma YouTube y ambas funcionan como medios de comunicación. Por lo tanto, la interacción dentro de ellas funciona de manera similar.

La interacción directa con otra persona, es decir físicamente, Thompson (1998) lo llama <interacción cara a cara>. En este tipo de interacción, los rasgos físicos, gestos y cualquier otro ademán es usado para entender lo que la otra persona quiere comunicar. Con el avance de los años surgieron y se desarrollaron otros tipos de interacciones.

El autor define tres tipos de interacción que parecen fundamentales para comprender el desarrollo de las interacciones: Interacción cara a cara, interacción mediática e interacción casi mediática. Para esta investigación profundizaré más en la interacción mediática y casi mediática. Thompson determina que con el surgimiento de las nuevas formas de comunicación (mass media) se abren nuevas formas de acción e interacción y por esta razón también nuevas tipos de relaciones sociales, también se provoca una reordenación de las pautas de interacción humana a lo largo del espacio y tiempo. Con este tan hablado desarrollo de los medios de comunicación, la interacción social se ha separado del espacio físico. (Thompson, 1998)

Este proceso de evolución de los medios del que nos habla Thompson (1997) permitió que hubiera acciones a distancia, tener la posibilidad de actuar para otros, se permite a los individuos actuar en respuesta a acciones y acontecimientos que tienen lugar en espacios lejanos. Pensamos este tipo de acciones a distancia como estar frente a un ordenador, ya sea una computadora o un teléfono celular y enviar

mensajes, opinar o iniciar una conversación, dejando de lado la complicación del espacio-tiempo, ya que puede realizarse a cualquier hora y en cualquier lugar.

En YouTube, estas acciones a distancia podrían verse en los comentarios a los videos subidos por cualquier usuario, y que permite generar una serie de opiniones buenas y malas, y junto con ello se dé la oportunidad de formar conversaciones entre usuarios, acciones que podrían ser consideradas como una forma de <interacción mediática>, concepto definido por el Thompson en este capítulo.

Sin embargo, también podríamos partir que el tipo de acciones que se llevan a cabo en esta plataforma serian parte de una <casi-interacción mediática>, pues en ella, a pesar de todo también es considerada un tipo de interacción, ya que crea un punto de situación social en el que los individuos se conectan unos con otros en un proceso de comunicación e intercambio simbólico, se trata de una situación estructurada en la que algunos sujetos (youtubers) están implicados en la producción de formas simbólicas (videos) para otros que no están físicamente presentes, mientras que otros (usuarios) están fundamentalmente implicados en recibir estas formas producidas por otros a los cuales no pueden responder pero con quienes pueden establecer lazos de amistad, afecto o lealtad. (Thompson, 1998:119)

Estos dos tipos de interacción de los que hemos hablado rompen con el contexto espacial y temporal, es decir, que no tiene lugar en un contexto de co-presencia como lo tiene la interacción cara a cara. Esto permite que se pueda pensar más allá de la comunicación directa en presencia física con otra persona para transmitir algún mensaje.

Debemos aclarar que la interacción de las personas con cualquier tipo de medio de comunicación no siempre debería encajar con los que el autor nos proporciona, pues podría existir una mezcla de estas tres y generar una nueva y llegar a formar un carácter híbrido de interacción.

Un ejemplo muy sencillo de ello sería lo siguiente: algunos individuos podrían sostener una discusión con otros en la habitación mientras están mirando la

televisión, por lo tanto estarían combinando la <interacción cara a cara> y la <casi interacción mediática>. (Thompson, 1998)

Es posible que en la actualidad con la evolución desenfrenada de las nuevas tecnologías se estén generando más tipos de interacción entre mismos usuarios, sin embargo, esto también depende del grado de respuesta que tengan los receptores a lo que se les proponga como modo de interactuar.

El surgimiento histórico de la interacción mediática o casi interacción mediática, no ha sido a expensas de la interacción cara a cara. “La creciente importancia que han tenido estos dos tipos de interacción, y el desarrollo gradual de nuevas formas de recepción y apropiación (como leer en silencio o solitario), significan que la vida social en el mundo moderno ha estado construyendo, cada vez más, formas de interacción exentas del carácter cara a cara”. (Thompson, 1998: 122)

El tipo de interacciones en las que nos hemos concentrado para esta investigación, requieren de una serie de habilidades como saber escribir y leer, mismas que en tiempos de la era moderna o a principios del nuevo siglo estaban reservadas para las elites políticas, comerciales y eclesiásticas. (Thompson, 1998)

“La interacción mix de la vida social ha cambiado. Los individuos, se encuentran cada vez con mayores posibilidades de adquirir información y contenido simbólico de otras fuentes que no sean personas con las que interactúan directamente en su vida diaria” (Thompson, 1998: 123)

Con solo mirar a las calles y darle un vistazo a las personas con las que convivimos, nos damos cuenta que la era del internet está en uno de sus momentos más poderosos, esto gradualmente permite que la sociedad, individuos y más particularmente usuarios de las redes, tengan la oportunidad de elegir las diversas formas de recibir y enviar contenido simbólico (documentos, videos, imágenes, notas de voz), mezclar los tipos de interacción dependiendo de la situación en la que se encuentren y ser creadores y receptores de contenido (simbólico) al mismo tiempo.

Me parece importante mencionar que el autor toma en cuenta a los individuos multifuncionales, esos que en la actualidad son llamados “millennials”, individuos que han adoptado la capacidad de ver televisión, escuchar música e interactuar en un dispositivo al mismo tiempo, aunque considero que no es necesario ser un millennial<sup>6</sup> para lograr ser una persona multifuncional y definido por Thompson como personas con afinidad para la actividad receptora.

Como en un principio se mencionó, el autor se dedica a establecer una definición formal de los tipos de interacción en los medios de comunicación y utiliza como referencia a la televisión, ya que es un medio que tiene un amplio surtido de ejemplos simbólicos tanto de tipo sonoro como visual, y por otro lado también hay otros medios restringen el alcance de los ejemplos simbólicos, sin embargo, en el caso de las plataformas virtuales y la redes sociales, a mi parecer ofrecen una variedad más amplia de contenido no censurado del que se pueden servir los usuarios receptores de los medios.

La televisión conlleva la separación de los contextos de producción y recepción con el fin de que los mensajes transmitidos posean amplia disponibilidad en el espacio y el tiempo. (Thompson, 1998). Se habla de una <experiencia de discontinuidad espacio temporal>, entendida como el tiempo en el que el individuo pausa sus actividades de su vida cotidiana para lograr ser receptor de los mensajes que el medio televisivo le ofrece.

Lo importante en cuanto a la relación del análisis de los receptores en los medios de comunicación con la plataforma YouTube, es la cuestión de los mensajes. “La televisión implica un flujo de mensajes desde los productores hasta los receptores, predominantemente unidireccional. Los mensajes que se intercambian en la casi

---

<sup>6</sup> La Generación Millennials define a los nacidos entre 1980 y 2000, jóvenes entre 20 y 35 años, criados mayoritariamente en los albores de la comunicación digital: internet, telefonía móvil y redes sociales. Por lo tanto, sí es correcto afirmar que los millennials tienen un manejo diferente y exhaustivo de las tecnologías de la comunicación. Utilizan múltiples canales y dispositivos digitales para sus actividades. Tienen un comportamiento *multitasking*, es decir, con capacidad (o necesidad) de hacer varias cosas a la vez. Esto es así especialmente en Latinoamérica donde los consumidores son mucho más multipantalla, que en otras regiones. Para ellos, realidad y virtualidad son dos caras de la misma moneda. Gutiérrez-Rubí (2016)

interacción televisiva se producen sin pausa por un grupo de participantes y se transmiten a un parque de receptores indefinido que cuentan con pocas oportunidades de contribuir directamente en el decurso y contenido de la <casi interacción>. (Thompson, 1998:132) Algunos canales cuentan con programas con derecho a réplica> que permiten a un reducido número de telespectadores seleccionados expresar sus opiniones. En YouTube, esta oportunidad se tiene en todo momento y en cualquier video con tan solo tener un correo electrónico vinculado con Gmail.

En la casi interacción mediática en general y en la casi interacción televisiva en particular, el control reflexivo de las respuestas de los otros no es una característica constitutiva de la interacción como tal. Desde el punto de vista de los emisores, les permite determinar el transcurso y el contenido de la <casi interacción> sin tener en cuenta la respuesta del receptor, es decir, no tienen que estar pendientes de los receptores y tratar de determinar si están atentos a lo que se dice, ni tampoco tienen que responder a las intervenciones de los otros. (Thompson, 1998)

Las personas pueden responder a los productores y a sus mensajes de la manera que prefieran (con una carcajada o un insulto, con placer o dolor, con interés, apatía o una total indiferencia), sin interrumpir la casi interacción, ni ofender a los productores. Esto último tiene relación total con YouTube, por ejemplo, en la sección de los comentarios de esta plataforma, el usuario o suscriptor (si está suscrito a dicho canal del “youtuber”) tiene a oportunidad de expresar su opinión como le parezca, insultando, alagando o criticando las acciones de algún video, también se tiene la oportunidad de crear algún tipo de conversación entre los mismos usuarios y crear ataques masivos por medio de mensajes a un usuario (receptor) en particular o al mismo productor (youtuber).

El desarrollo de los medios de comunicación, especialmente la televisión, ha introducido un nuevo y fundamentalmente elemento en la vida social y política. (Thompson, 1998)

Al ofrecer imágenes a los individuos e información sobre ellas, al informar acontecimientos que ocurren en lugares más allá de su entorno social inmediato,

los *media* estimulan e intensifican formas de acción colectiva que podrían ser difíciles de controlar mediante los mecanismos de poder establecidos.

“El campo de interacción constituido por los media no es como una situación cara a cara en la que los interlocutores se confrontan unos con otros directamente y se implican en una conversación dialógica. Por el contrario, se trata de un nuevo tipo de campo en el que la <interacción cara a cara>, la interacción y la <cas- interacción mediática>, se intersectan unas con otras de manera compleja. Se tratan de un campo en el que los participantes utilizan los medios técnicos a su libre albedrío para comunicarse con los distantes otros que puedan o no verles u oírles y en el que los individuos panifican sus acciones parcialmente sobre la base de las imágenes e información que reciban a través de los media”. (Thompson, 1998: 158)

La interacción en YouTube es mucho más accesible comparada con la televisiva que nos define Thompson. Para ello, identifique algunas particularidades que tiene la plataforma y que permite que se tenga una fluidez conversacional más práctica que la que ofrece un massmedia.

- Ser creador de tu propio contenido.
- Mostrar tu contenido libremente sin necesidad que sea aprobado por algún productor, director o alguna otra persona dentro de la industria de los medios.
- Facilita la interacción con otros usuarios y con los propios creadores de contenidos.
- Permite expresar libremente opiniones positivas o negativas para cualquier persona que esté dentro de la plataforma.

### **3.7 Fans y suscriptores, audiencias interactivas en la red**

Para mi categoría de prácticas de interacción virtuales, retomaré como referencia el capítulo *audiencias interactivas* de Fans, Blogueros y videojuegos de Henry Jenkins (2006). Este texto, me permite definir de una manera más clara y natural las interacciones de las que hablo en mi investigación, ya que permite conocer más a los usuarios y sus hábitos en un espacio virtual como lo es la plataforma de YouTube. Además de que el autor nos permite conocer los procesos de interacción

de los usuarios y los creadores de contenidos como el caso particular de los blogueros, que ahora ya retoma un significado con el que el autor dio en este capítulo.

Comenzaré describiendo la parte donde el autor toma como referencia a Pierre Levy (1997) para definir a la “inteligencia colectiva” como una (Utopía) razonable, misma que no solo brota por el avance de la nueva configuración tecnológica, sino como algo a lo que debemos aspirar. (Levy, en Jenkins, 2006)

El mundo de los fans del que el autor nos habla, es uno de esos espacios en donde la gente está aprendiendo a desarrollarse cada vez más, la gente colabora y comparte sus conocimientos. En el caso particular de los fans, se prueban a través del juego pautas de interacción que se penetran en todas las demás dimensiones de nuestras vidas.

En audiencias interactivas el autor muestra un claro ejemplo de la evolución de la nueva imagen de una sociedad interactiva, y no dentro de los medios tradicionales como la televisión, sino también en otras plataformas, él decide cuando y como ve los medios y al mismo tiempo se le permite también ser productor, distribuidor, publicista y crítico mediático. Esta es la viva imagen de la nueva audiencia interactiva. (Jenkins, 2006)

Sin embargo, la postura de las audiencias tiene un quiebre al pensar que no es autónoma por el hecho de seguir trabajando de la mano de las poderosas industrias mediáticas, claro ejemplo son las nuevas plataformas virtuales que te permiten el acceso en ocasiones bajo su control al tener que crear una cuenta y suscribirte. Un ejemplo claro sería YouTube, el cual podríamos considerar como una de las franquicias mediáticas más populares de la actualidad, la misma plataforma que te permite aplicar el >hazlo tú mismo> ser productor y distribuidor al mismo tiempo.

Quiero hacer una analogía entre los fans de los que habla Henry Jenkins (2006) y usuarios de YouTube, pues tienen una relación muy estrecha o podríamos decir que se hablan del mismo grupo interactivo, pero en diferente tiempo y diferente contexto.

Para poder relacionarlo, tomaré en cuenta los aspectos de la cultura participativa que se configura en la intersección de tres tendencias:

1.- Las nuevas herramientas y tecnologías permiten a los consumidores archivar, comentar, apropiarse y volver a poner en circulación los contenidos mediáticos.

2.-Hazlo tú mismo>, un discurso que condiciona el uso de esas tecnologías por parte de los consumidores.

3.- Las tendencias económicas que favorecen los conglomerados mediáticos horizontalmente integrados fomentan el flujo de imágenes, ideas y narraciones a través de múltiples canales mediáticos y demandan tipos más activos de espectadores. (Jenkins, 2006)

Si realizamos un análisis más profundo en estos tres puntos en específico, considero que el número uno, se refiere a las nuevas tecnologías que han transformado a manera en que las personas se relacionan e interactúan en los medios digitales. El número dos “hazlo tú mismo”, lo relaciono con las plataformas que te permiten ser productor y distribuidor al mismo tiempo, crear tu contenido, relacionarte con otros, crear opiniones e interactuar con un grupo cerrado del contenido transmitido. Y el número 3 considero que se refiere a los productores, a los presupuestos e industrias comerciales, así como a las franquicias mediáticas que tienen un control parcial del contenido producido por usuarios y productores.

En la inteligencia colectiva, Pierre Levy menciona que el espacio del conocimiento o “Cosmopedia” es vista como un grado de consciencia de las potencialidades de algún entorno mediático, de alguna forma se conoce más del medio donde se trabaja o se está interactuado. (Levy en Jenkins, 2006)

Henry Jenkins también refiere a Nancy Baym (2010), para el análisis de las conversaciones entre fans de las telenovelas en línea, la autora afirma que los fans se informan unos a otros sobre la historia del programa o los recientes desarrollos que pudieran haberse perdido. La comunidad comparte sus conocimientos ya que ninguna “fan” puede saber por si solo todo lo necesario para apreciar plenamente alguna serie. (Baym, 2010 en Jenkins, 2006)

Para esto, Pierre Levy (1997) realiza una distinción sobre el conocimiento compartido (que se refiere a la información conocida por todos los miembros de una comunidad) e inteligencia colectiva (la que describe el conocimiento disponible para todos los miembros de una comunidad). (Jenkins, 2006:167)

Estas conversaciones de las que Baym nos habla, también permiten a cada uno exhibir ante los demás sus diversas competencias, haciendo más asequible la pericia individual. La autora también sostiene la parte de que los “fans” conciben el intercambio de especulaciones y evaluaciones de las telenovelas como un medio para comparar, refinar y negociar las interpretaciones de su entorno “socioafectivo”. De lo mencionado anteriormente, el autor Matthew Hills (2002) ha criticado las formas en la que se ha investigado a las audiencias ya que observa que se están considerando las inversiones afectivas y sus alianzas emocionales. (Baym en Jenkins, 2006)

El término (socioafectivo) que utiliza Nancy Baym (2010), se refiere a que los significados no son una forma abstracta de conocimiento, separado de nuestros placeres y deseos, aislado de los vínculos sociales de los fans. (Jenkins, 2006:168)

Esta interacción y conversaciones entre fans de las telenovelas que retoma Baym, la relaciono totalmente con la que tienen los usuarios en las nuevas plataformas digitales en la red, especialmente con la de YouTube, pues permiten compartir y al mismo tiempo expresar cualquier tipo de conducta, misma que podría considerarse como una muestra de sí mismo, incluyendo muestras sentimentales las cuales se observan con opiniones tristes o agresivas de algún video o imagen.

Hace algunos años la comunicación entre los fans era por medio de correo electrónico, el servicio postal hoy parece ser solo (correo tortuga), para satisfacer sus expectativas de respuesta inmediata. Por su parte, Hills (2002), explica las prácticas de los fans se han enredado progresivamente en los ritmos y tiempos de las emisiones televisivas... () cuando los fans podrían haber corrido al teléfono para hablar con un amigo íntimo, hoy pueden acceder a un abanico mucho más amplio de alternativas conectándose a internet. (Hills en Jenkins, 2006)

La circulación de las producciones que son vistas por la mayoría de los fans es llevada por ellos mismos para que estas tengan un alcance aun mayor del que se tiene, por ejemplo, la mayoría de los fans japoneses del anime, traducen el contenido y después lo suben a la red para ser enviado a otros países y que otros también puedan comentar de ello. (Jenkins, 2006)

La velocidad y frecuencia de la comunicación puede intensificar los vínculos sociales en la comunidad de fans. En la actualidad los fans pueden interactuar a diario, sino cada hora, en línea. Los grupos de “fans”, usuarios que interactúan en la red con gustos comunes de alguna producción cada vez tienen intereses más acotados, arrastrando a algunos usuarios a debates públicos y hasta listas de correo más restringidas y privadas. (Jenkins, 2006)

Este grupo, llamado “fans” han preferido trasladarse de manera progresiva a la red para abaratar los costes de producción y expandir su público de lectores, de esta manera se establece que las tecnologías digitales posibiliten nuevas formas de producción cultural de los fans. La Word Wide Web, es considerada el más poderoso canal de distribución, mismo que confiere a las películas domésticas de antaño un sorprendente grado de visibilidad pública.

“En las nuevas franquicias mediáticas se crean espacios para la participación y la improvisación... (). Las obras de culto antes se descubrían, ahora se crean y se diseñan conscientemente para provocar la interacción entre los fans. Los creadores de Xena, la princesa guerrera, por ejemplo, eran plenamente conscientes de que algunos fans querían ver a Xena y a Gabrielle como amantes lesbianas por lo que empezaron a entretener subtexto en los episodios”. Se podría pensar que al público se le da lo que quieren ver, esto para formar grupos de discusión y exista una mayor interacción del contenido”. (Jenkins, 2006:174)

Realizando una analogía con la plataforma YouTube, me doy cuenta que algunos blogueros también dan a sus suscriptores lo que quisieran ver de ellos, los blogueros preguntan y los suscriptores responden por medio de los comentarios, YouTubers como Luisito Comunica, Werevertumorro y Hotspanish vlogs son algunos de ellos.

“El término “blog”, es una abreviatura de “web log” que significa diario en la red, una nueva forma de expresión personal y subcultural que implica el resumen y la vinculación con otros sitios... () Estos blogueros se han convertido en importantes intermediarios populares, facilitadores, no intermediadores, de la transmisión. El *blogging* describe un proceso de comunicación no una posición ideológica”. (Jenkins, 2006:181)

## **CAPÍTULO 4. ESTRATEGIA METODOLÓGICA**

En este capítulo se desarrolla la metodología cualitativa con técnicas de Ciber etnografía o bien llamada etnografía virtual y análisis textual, esto para comprender y analizar la interacción que tienen los usuarios en los comentarios de la plataforma YouTube. Así mismo se desarrolla cada técnica con instrumentos de observación que ayudaron a llevar un orden en el trabajo de campo dentro de la red social.

### **4.1. Metodología Cualitativa**

El término "cualitativo", ordinariamente, se usa bajo dos acepciones. Una, como cualidad: "fulano tiene una gran cualidad: es sincero". Y otra, más integral y comprehensiva, como cuando nos referimos al "control de calidad", donde la calidad representa la naturaleza y esencia completa y total de un producto. La investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones. De aquí, que lo cualitativo no se opone a lo cuantitativo, sino que lo implica e integra, especialmente donde sea importante. (Martínez, 2006)

A diferencia de los enfoques de corte cuantitativo, los cualitativo se centran en la comprensión de una realidad considerada desde sus aspectos particulares como fruto de un proceso histórico de construcción y vista a partir de la lógica y el sentir de sus protagonistas, es decir desde una perspectiva interna "subjetiva" (Pérez, 2001 en (Quintana, 2006).

La investigación cualitativa subraya las acciones de observación, el razonamiento inductivo y el descubrimiento de nuevos conceptos, dentro de una perspectiva holística. Este método de investigación, también se entiende como las acciones más frecuentemente realizadas por los investigadores durante la formulación, el diseño, la ejecución y el cierre de los proyectos de investigación cualitativos. (Quintana, 1996)

#### 4.1.1 Naturaleza y Características de la metodología cualitativa

La metodología cualitativa nace de la necesidad de crear nuevas formas de investigación, no bastando simplemente investigar mediante un método científico, el cual solo sería objetivo para una investigación.

Herbert Pietschmann, del Departamento de Física de la Teoría de la Universidad de Viena, considera que las ciencias requieren un nuevo estilo de pensar, una nueva lógica y un nuevo modo de formar construcciones teóricas, es decir, un estilo de ciencia que y paradigma que respete y no deforme o desvirtúe la naturaleza de las realidades que estudia. (Pietschmann en Rizo, 2005)

De acuerdo con Miguel Martínez, la urgencia de formar un nuevo paradigma de investigación surge de no poder proceder con la ilusión de un realismo ingenuo o con un prejuicio ontológico, ya que no es verdad que los hechos hablen por sí mismos. Este nuevo paradigma tendría que tener presente que las ciencias humanas nunca podrán ser objetivas ya que nunca podrán objetivar a su objeto de estudio. (Martínez en Rizo, 2005)

En 1956, Herbert Blumer (1998), identificó errores en el método estadístico y considera, marginan el carácter creativo de la interacción humana y equivoca el tratamiento de características complejas y dinámicas de la vida social. Por lo tanto, supone a la estadística como inadecuada para el estudio de la mayoría de las formas de comportamiento humano. Históricamente la metodología cualitativa se definía dentro del paradigma positivista, de esta manera algunos investigadores de mediados del siglo XX como: Becker, Geer, Hughes, y Strauss reportaron hallazgos de observación participante en términos cuasi estadísticos.

Steve Taylor y Robert Bogdan en su libro *Introducción a los métodos cualitativos de la investigación*, consideran diez características de la investigación cualitativa, (en Rizo, 2005:27)

1. La metodología cualitativa es inductiva, es decir, que los investigadores siguen un método de investigación flexible, partiendo de interrogantes formuladas vagamente.

2. En la metodología cualitativa el investigador ve el escenario y las personas en una perspectiva holística: las personas, grupos y escenarios no son reducidos solo a variables, sino que son tomados como un todo.
3. Los investigadores son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objetos de estudio: se actúa con las personas de un modo natural y no intrusivo, es decir, que, aunque el investigador cualitativo no puede eliminar sus efectos sobre las personas que estudian intentan controlarlos o reducirlos a un mínimo.
4. Los investigadores tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas: los investigadores cualitativos se identifican con las personas que estudian para comprender como ven las cosas.
5. El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones: el investigador ve las cosas como si estuvieran ocurriendo por primera vez. Nada se da por sobreentendido. (Severin T. Bruyn, 1996 en Rizo, 2005)
6. Para el investigador cualitativo todas las perspectivas son valiosas: no se busca la verdad o la moralidad, sino una comprensión detallada de las perspectivas de otras personas.
7. Los métodos cualitativos son humanistas: los métodos por los cuales estudiamos a las personas, necesariamente influyen sobre el modo en que las vemos.
8. Los investigadores cualitativos ponen en relieve la validez de su investigación: de acuerdo con Blumer (1969), los métodos cualitativos nos permiten permanecer próximos al mundo empírico. Observando a las personas en su vida cotidiana, escuchándolos hablar sobre lo que tienen en mente y viendo los documentos que producen el investigador cualitativo obtiene un conocimiento directo a la vida social, no filtrada por conceptos, definiciones operacionales ni escalas clasificatorias. (Blumer en Rizo, 2005: 30)

#### 4.1.1.2 Modelo Teórico – Metodológico

Categoría	Subcategoría	Unidad de análisis Sujeto u objeto	Técnica o herramienta metodológica
<b>Violencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Virtual</li> <li>- Digital</li> <li>- Simbólica</li> </ul>	Protagonista del video	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ciberetnografía</li> <li>- Observación no participante</li> <li>- Análisis textual y discursivo</li> </ul>
<b>Escarnio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Humillaciones</li> <li>- Burlas</li> </ul>	Protagonista (s) del Videos en YouTube	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ciberetnografía</li> </ul>
<b>Opinión publica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Opiniones o juicios de carácter público o moral</li> </ul>	Comentarios hechos por los usuarios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis textual y discursivo</li> </ul>
<b>Prácticas de interacción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interinfluencia</li> <li>- Influencia reciproca</li> <li>- Compartir información</li> </ul>	Conversaciones, mensajes y opiniones de usuarios	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis textual y discursivo</li> </ul>
<b>Hipermediaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interacción mediática</li> </ul>	Soportes y redes a partir de las cuales el video se mueve, es decir, medios emergentes con posibilidad de ser interpretado por otros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ciberetnografía</li> </ul>

#### **4.1.2 Definición de la Metodología**

Se utilizó la metodología cualitativa ya que satisface más nuestras necesidades dentro de la investigación, nos permite tener un mejor resultado y nos ayudó a adentrarnos más en los conflictos que se quieren estudiar dentro de la red social YouTube.

Además, el uso de la metodología cualitativa nos permitió tener un mayor acercamiento a la interacción de los jóvenes dentro de la red social. Contemplando lo anterior se aplicaron las técnicas de Ciberetnografía Virtual y Análisis Textual y Discursivo para analizar la interacción mediatizada y virtualizada a través de los comentarios escritos.

#### **4.1.3 Técnica de Etnografía Virtual/Ciber-Etnografía**

Para esta investigación se empleó una metodología cualitativa con técnica de etnografía virtual, para ello me parece pertinente definir de qué se trata esta técnica y cómo se aplicó de manera particular para este trabajo.

La etnografía es un método clásico de la investigación cualitativa que permite al investigador estudiar de manera directa el comportamiento de un grupo de personas, gracias al trabajo de campo realizado mediante distintas técnicas de investigación como:

- Entrevistas
- Observación participante y no participante.
- Historias de vida
- Grupos de discusión, Documentación audiovisual, y demás.
- Ciberetnografía

Este método clásico de la investigación cualitativa se ha desarrollado y todavía tiene una gran relevancia en el estudio de las costumbres y comportamientos de las

sociedades actuales, donde los medios de comunicación e internet las ha modificación y transformado. (Hine, 2000)

En su forma básica, la ciberetnografía consiste en que un investigador se sumerja en el mundo que estudia por un tiempo determinado y tome en cuenta las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre quienes participan en los procesos sociales de ese mundo. Hay que entender por tanto que Internet no es el objeto de estudio, sino el espacio donde se obtendrá la información.

La etnografía en general, es una actividad “intersticial” (espacio, distancia), “hilvanada” (que se relacionan y enlaza cosas entre sí para construir un todo homogéneo) entre otras actividades. Esto define en verdad el tema de estudio, ya que pretendía seguir la programación de la televisión, los diarios e Internet. Algo destacable en la unidad de análisis (internet) es que los datos siempre estaban disponibles y se podían combinar de manera simultánea con otros. (Hine, 2000)

Hine (2000), menciona que para incorporar interacciones mediadas (dentro de los medios), es necesario considerar los fundamentos de esta metodología y, especialmente, su dependencia de las interacciones cara a cara. “Y hoy en día, las posibilidades de las interacciones mediadas nos permiten repensar ese rol de la presencia física como fundamento de la etnografía”. (Hine, 2000:58)

La etnografía primeramente se basó en la interacción entre las personas físicamente, sin embargo, en los tiempos actuales ha tomado forma para ajustarse también a los diversos medios y plataformas en las que las personas interactúan.

La etnografía en Internet (también llamada ciberetnografía), no implica necesariamente moverse de lugar. Visitar sitios en la Red tiene como primer propósito vivir la experiencia del usuario, y no desplazarse. “Internet permite al etnógrafo sentarse en una oficina, o en su mismo despacho, y explorar espacios sociales. Los etnógrafos de Internet, en vez de ensuciar sus despachos con tierra y polvo de lugares lejanos, pueden llegar a desgastar el escudo universitario del tapiz de sus sillas”. (Hine, 2000: 60)

Podría considerarse que en la actualidad la técnica de la etnografía pudiera ser más simple por solo estar sentado en una silla, sin embargo, considero que existe un

desgaste mental y no físico como lo fuera al estar en algún lugar interactuando con individuos. Con esto, no pretendo justificar que estar sentado en una silla sea más sencillo, pero si pienso que se facilitan las formas de hacerlo.

La etnografía actual nos permite inmiscuirnos con las personas a través de alguna plataforma virtual o red social, interactuar con los usuarios y conocer la manera en que el usuario y el medio funcionan. Considero que esta técnica etnográfica podría servir para mi proyecto de investigación debido a que se interactúa con el medio y el usuario, con motivo de que una parte de mi objeto de estudio son las prácticas de interacción serviría para desarrollar un posterior análisis de mi proyecto sobre la plataforma YouTube.

“El etnógrafo no es simplemente un viajero o un observador desvinculado, sino que, hasta cierto punto, es un participante que comparte las preocupaciones, emociones y compromisos de los sujetos de investigación. Que su experiencia se haga extensiva depende también de las interacciones que desarrolle de su constante cuestionamiento acerca de lo que implica la comprensión etnográfica de un fenómeno”. (Hine, 2000:62)

Christine Hine, menciona que dentro de la etnografía virtual el objeto de estudio es un tópico y no un lugar, es decir que se trata un evento mediático que capta gran atención y que tiene gran cobertura en distintas partes del mundo, además de que en él se produjo una inmensa cantidad de actividad en Internet. Todos estos fenómenos marcan el estatus de Internet como cultura y como objeto cultural contribuyendo a la reflexión sobre su constitución.

Queda claro que la ciberetnografía es una transformación de la etnografía clásica y que nos permite adentrarnos en un contenido más cibernético en lugar de uno físico. Con anterioridad se ha mencionado que los avances tecnológicos traen consigo cambios estructurales en las relaciones humanas, sin embargo, en el caso particular de la etnografía, permite al investigador retomar su trabajo con solo una computadora e internet.

Esta nueva técnica de la metodología cualitativa, conviene a la investigación, ya que el fenómeno del escarnio en YouTube y la interacción que se tiene en esta

plataforma, permite profundizar en la “conducta” que tienen los usuarios dentro de un espacio virtual.

Agregaré una tabla con una serie de videos reproducidos en YouTube que nos ayuden a mostrar el escarnio y a través de los comentarios conocer la interacción que se da en el ciberespacio.

La plataforma de YouTube está formada por una gran variedad de contenido multimedia, por tal motivo, se contemplarán una selección de videos que han sido de gran relevancia en el mundo virtual y que, además, se muestre lo antes mencionado del escarnio público y la violencia virtual directamente en la interacción que tienen los usuarios en los comentarios.

“Los medios interactivos nos desafían y nos dan la oportunidad de hacer etnografía, pues sacan a relucir la cuestión relativa al "sitio de interacción". El ciberespacio no necesariamente tiene que ser visto como un lugar apartado de cualquier conexión con la "vida real" o de la interacción cara a cara. Internet se conecta de formas complejas con los entornos físicos que facilitan su acceso, a la vez que depende de tecnologías que son empleadas de modos particulares según contextos determinados, y que son adquiridas, aprendidas, interpretadas e incorporadas en sus espacios de ocurrencia”. (Hine, 2000: 80,81)

La autora nos confirma que estas tecnologías muestran un alto grado de flexibilidad interpretativa, es decir que los medios interactivos como Internet pueden entenderse de ambos modos: como cultura y como artefactos culturales. (Hine, 2000)

Tengo un interés especial en la manera en que es recibido el contenido y la manera en que los usuarios se relacionan en la plataforma, a comparación de Facebook, Twitter e Instagram, en YouTube no se puede tener una conversación como tal, sin embargo, existe un espacio para proporcionar la opinión propia de cada persona. Con esto último podremos determinar si la manera en que se juzga se puede relacionar con la que normalmente se efectúa con alguna otra persona que se quiere agredir verbalmente estando frente al otro en la realidad.

Los usuarios en la actualidad han determinado un nuevo espacio relacionarse con otras personas, poder compartir conocimiento, posturas propias o cualquier tipo de cosa que se relacione con el mundo digital o de interés entre algunas personas.

El tema de las subculturas y de interactuar en las nuevas plataformas en la red permite conocer más acerca de algún tema en particular, permite estar más informado de temas que desconocemos, contenido viral, o cualquier otro tipo de información que sea capaz de compartirse con otros usuarios.

Cabe mencionar que la virtualidad traspasa la realidad al mostrar actitudes que sobresalen en los espacios de interacción que proporciona internet. Nada se queda en este espacio virtual cuando alguna persona termina perjudicando a otro con comentarios o contenido inadecuado que nos expone y termina siendo material de entretenimiento para millones de usuarios.

Este tipo de acciones en el ciberespacio permite que se etiquete a las personas (usuarios de la plataforma YouTube) y se les lleve a un estado de humillación que en algunos casos podría terminar con alguna tragedia. Por esto, este tipo de técnica metodológica, será de gran ayuda para conocer de manera concreta el contenido y conductas que llevan a los usuarios a generar este tipo de contenido. Podremos inmiscuirnos a lo más profundo de la plataforma de YouTube y determinar las causas de que aún permee el contenido de escarnio en internet.

La técnica me parece muy conveniente para mi investigación en YouTube debido a que podré realizar un análisis detallado del contenido y la interacción que los usuarios tuvieron en algunos videos ya reproducidos y con margen de popularidad.

#### **4.1.3.1 Universo**

Mi universo serán todos aquellos videos que puedan ser analizables para la investigación, esto a consecuencia del gran alcance que tiene internet alrededor del mundo, por lo que imposibilita que se puede definir nuestro universo con una muestra clásica de la Metodología Cualitativa.

#### **4.1.3.2 Unidad de Análisis**

La verbalización en los comentarios de los videos de la muestra, todos aquellos comentarios vulgares, violentos u ofensivos dentro del hilo conversacional.

### 4.1.3.3 Muestra

La siguiente tabla es una selección de videos que muestran comentarios con las características mencionadas en la unidad de análisis y que además muestran un promedio alto de visualización por parte de los usuarios de esta plataforma.

La muestra estuvo compuesta por los siguientes videos:

“El ferras”, “La caída de Edgar”, “La Lady 100 pesos de Guanajuato”, “No, ni merga”, “El casa de cartón: Ando tipo cholo”, “Mi barrio me respalda original”. Estos videos pueden ser reproducidos en la plataforma YouTube, buscándolos por el nombre que está en comillas en el buscador de la plataforma.

Video	Duración	Visualizaciones
<p>"EL FERRAS. original Subido el 21 sept. 2008 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WM3f2AFDk6k">https://www.youtube.com/watch?v=WM3f2AFDk6k</a></p>	4:17:00	<p>28.090.090 visualizaciones 15 nov 2016</p> <p>34,528,231 visualizaciones 28 de sep 2020</p>
<p>La caída de Edgar (el original) Subido el 8 may. 2006 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b89CnP0Iq30">https://www.youtube.com/watch?v=b89CnP0Iq30</a></p>	0:42:00	<p>50.952.707 visualizaciones 15 nov 2016</p> <p>69,765,323 visualizaciones 28 de sep 2020</p>
<p>Lady 100 Pesos de Guanajuato Publicado el 22 abr. 2016 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yO8LHd-ShCE">https://www.youtube.com/watch?v=yO8LHd-ShCE</a></p>	5:25:00	<p>4.601.835 visualizaciones 15 nov 2016</p> <p>5,127,221 visualizaciones 28 de sep 2020</p>

<p>QUE PASO MUCHACHO VIDEO ORIGINAL NI MERGA  <b>Publicado el 10 jun. 2013</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Hr0NbtON9h8&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=Hr0NbtON9h8&amp;t=1s</a></p>	<p><b>2:03:00</b></p>	<p><b>11.197.663 visualizaciones</b>  <b>15 nov 2016</b></p> <p><b>13,998,654 visualizaciones</b>  <b>28 de sep 2020</b></p>
<p>El casas de cartón  <b>Subido el 16 nov. 2009</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=R5q6D22B6I">https://www.youtube.com/watch?v=R5q6D22B6I</a></p>	<p><b>3:01:00</b></p>	<p><b>3.454.027 visualizaciones</b>  <b>15 nov 2016</b></p> <p><b>4,997,222 visualizaciones</b>  <b>28 de sep 2020</b></p>
<p>Mi barrio me respalda original  <b>Published on Mar 31, 2013</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GAKOpXGXLtY">https://www.youtube.com/watch?v=GAKOpXGXLtY</a></p>	<p><b>3:32:00</b></p>	<p><b>560.916 visualizaciones</b>  <b>19 ene 2017</b></p> <p><b>1,299,625 visualizaciones</b>  <b>28 de sep 2020</b></p>

#### 4.1.3.4 Criterios de Selección de la Muestra

##### A. Videos

La selección de estos videos se realizó tomando en cuenta algunas características que fueran importantes y que tuvieran relación con la investigación. Algunos criterios que son importantes para la investigación son los siguientes:

1.- Que la duración y la estructura narrativa del video permita conocer la situación en la que se encontraba el protagonista de dicho video.

- 2.- Que fueran videos con un número elevado de visualizaciones. Considerando las 10,000 visualizaciones como mínimo.<sup>7</sup>
- 3.- Que contenga alguna(s) situaciones de morbo<sup>8</sup>, es decir que haya una situación embarazosa que atraiga a los usuarios.
- 4.- Que haya interacción entre los usuarios al comentar el video.
- 5.- Que sean videos subidos por otro usuario que no es el protagonista del video. (Esto ayuda a considerar que fueron subidos sin el consentimiento del protagonista)
- 6.- Que los videos contengan: burla, violencia, exhibición, conductas inmorales.
- 7.- Que el video haya estado entre los más “virales”<sup>9</sup>.

## **B. Interacciones / verbalizaciones / comentarios**

- 1.- Que los comentarios contengan violencia o escarnio
- 2.- Comentarios humillantes y negativos
- 3.- Que ofendan de manera directa e indirecta
- 4.- Que se comente el escarnio positivamente

---

<sup>7</sup> Tomamos la cantidad mínima de 10000 visualizaciones porque consideramos que es una cifra mínima que usan los Youtubers para considerar que su video haya tenido un número considerable de vistas.

<sup>8</sup> Atractivo que despierta una cosa que puede resultar desagradable, cruel, prohibida o que va contra la moral establecida. Consideramos que los videos deben contar con estas características, pues esperamos que los usuarios lo vean justo por esto.

<sup>9</sup> Contenido o pieza de información que se expande a través de las redes “infectándolas” con una suerte de “código ideológico” camuflado tras una apariencia informativa o de entretenimiento. Mismo autor defiende la capacidad de estos virus de trasladar aspectos ideológicos subyacentes en elementos de la cultura popular de masas que camuflan la naturaleza e intención real del contenido. (Douglas Rushkoff, 1994)

## INSTRUMENTO DE OBSERVACION/CIBERETNOGRAFÍA

<b>FECHA:</b>	<b>VIDEO:</b>	<b>RED SOCIAL:</b>
<b>HORA:</b>	<b>OBSERVADOR:</b>	
<b>CATEGORIA</b>	<b>ASPECTOS A OBSERVAR</b>	<b>COMENTARIO DE OBSERVACION</b>
ESCARNIO	EXHIBICIÓN DEL SUJETO, HACER BURLA/ HUMILLACIÓN DEL SUJETO	
VIOLENCIA VIRTUAL	AGRESIONES	
OPINION PUBLICA	OPINIONES Y JUICIOS DE CARÁCTER PÚBLICO (TOMEN EN CUENTA ASPECTOS DEL ORDEN MORAL O SOCIAL)	
HIPERMEDIA	SOPORTES Y REDES A PARTIR DE LAS CUALES EL VIDEO SE MUEVE, ES DECIR, MEDIOS EMERGENTES CON POSIBILIDAD DE SER INTERPRETADO POR OTROS.	
PRÁCTICAS DE INTERACCION	CONVERSACIONES/ COMENTARIOS VIRTUALES O HIPERTEXTO	

## INSTRUMENTO DE ANÁLISIS TEXTUAL Y DISCURSIVO

<b>Significantes textuales</b>	<b>Violencia</b>	<b>Escarnio (valores, opinión o juicios)</b>	<b>Interacción</b> -Respuestas entre actores - Hilo conversacional
<b>Sujeto/interacción</b>			
<b>Textos verbales</b>			
<b>Significaciones /connotativas</b>			
<b>Significaciones/ ideológicas</b>			

## **CAPÍTULO 5. ANÁLISIS DE RESULTADOS POR CATEGORÍAS**

En este apartado se desarrollarán las categorías de la investigación con los resultados que se obtuvieron a través de la observación no participante (etnografía virtual). Como parte de este análisis, también podremos localizar datos y hallazgos que resultaron sobre el proceso de la investigación y que ayudaron a esclarecer puntos importantes de las categorías.

### **5.1 Violencia**

La violencia es uno de los fenómenos fundamentales para el propósito de esta investigación, pues se manifiesta directa e indirectamente en todos los videos que fueron muestra para el análisis del discurso y etnografía.

Videos “EL FERRAS o r i g i n a l”, Subido a la red el 21 de septiembre del 2008. “mi barrio me respalda original”, Subido el 22 de abril del 2015 “La caída de Edgar”, el 8 de mayo del 2006 “El casas de cartón”, subido el 9 de enero del 2012 Y “Lady 100 pesos” Subido el 21 de abril de 2016, todos en la red dentro de la plataforma de YouTube. Todos ellos muestran en todos los sentidos un poco de violencia.

Sin embargo, es de importancia comprender que la violencia tiene diversas formas de representarse, por ejemplo, en esta investigación, la violencia virtual es la que es más evidente.

El investigador mexicano, Fernando Huerta Rojas (2005) de la Coordinación de Desarrollo Regional Hermosillo, dice que los jóvenes tienen en los juegos virtuales la práctica, las tecnologías y los espacios de socialización, aculturación e interacción contemporánea y globalizada en los que crean, recrean y simbolizan las identidades, las subjetividades, las sexualidades, las es- téticas y las culturas juveniles como parte de la experiencia cyborg.

Estoy en total concordancia con este autor ya que en el periodo de observación no participante (etnografía) de la investigación, pude deducir que se experimenta con plataformas que permiten ser el medio para expresar, crear, y recrear símbolos de identidad que pueden ser vistos por millones de personas en el mundo digital.

En el siguiente análisis textual del video del “ferras” se pude observar el ataque para personas que comentan el video, mostrando además violencia de género

<b>FECHA DE LA CONSULTA EN PLATAFORMA:</b>	<b>25 enero 2017</b>
<b>HORA:</b>	<b>04:30 pm</b>
<b>VIDEO:</b>	<b>El ferras</b>
<b>OBSERVADOR:</b>	<b>Kevin Samaniego</b>
<b>RED SOCIAL:</b>	<b>YouTube</b>

<b>VIOLENCIA VIRTUAL</b>	<b>AGRESIONES</b>	<p>La mayor parte de las agresiones en este video son verbales ya que no se tienen ningún tipo de contacto físico con el actor principal (el ferras), las agresiones van desde burlas sarcásticas, hasta arremedando las palabras y citando frases que se han hecho famosas en las redes sociales.</p> <p>Por otro lado, también hay comentarios defendiendo y halagando al protagonista.</p>
--------------------------	-------------------	---

<b>Violencia</b>
Existe violencia sexual para la persona que inicia la conversación y violencia simbólica para el protagonista del video “el ferras”.

### **Algunos comentarios**

Respuestas a persona que inicia una conversación en el video del "ferras"

- te la ferramamaste.
- saca el pack.
- me la jalo viendo tu foto te miras increíblemente rica, te la mamaria diario maceta reca.
- Eres bn mamona
- Cuando te sientas triste podemos hablar guapa.

Comentarios al video del "ferras"

- no hay pedo te pagó.
- za za za
- Pura bala fría..
- Nunca entendí que tiene de gracioso este demente
- Le estan dando racias a un asesino??? (al inicio del video) son mamadas!!! neta!!!
- Años de verlo y siempre me cago de risa
- Estos mexicanos, por eso están como están, no es posible que les cause admiración algo como esto. Lamentable
- Es como si cada frase la hubier pensado por años para hacernos cagar de risa! jajajajajajaj!

Fernando Huerta Rojas (2005), también nos ayuda a comprender parte del "juego" entre actores dentro de la interacción que podemos visualizar en los comentarios de YouTube. Plantea una serie de primeras reflexiones en relación a uno de los instrumentos por medio del cual los jóvenes aprenden, introyectan y practican la

violencia de género: el juego. Como institución política, relación social y práctica cultural, el juego es uno de los escenarios pedagógicos donde los hombres expresan y significan el desiderátum cultural y la asunción genérica de su condición masculina.

“Lady 100 pesos Guanajuato” es otro video que también muestra gran parte de violencia virtual y en este caso dirigida a una mujer, esto es un hallazgo importante de la investigación pues ello se presentó de manera recurrente y era algo que no se había contemplado.

<b>FECHA DE CONSULTA EN PLATAFORMA:</b>	<b>25 enero 2017</b>
<b>HORA:</b>	<b>FECHA: 25 enero 2017</b>
<b>VIDEO:</b>	<b>Lady 100 Pesos de Guanajuato</b>
<b>OBSERVADOR:</b>	<b>Kevin Samaniego</b>
<b>RED SOCIAL:</b>	<b>YouTube</b>

<b>Violencia</b>
<p>En la mayoría de los comentarios de este video se observa violencia sexual, específicamente hacia la apariencia física de la protagonista. Por otra parte también hay violencia simbólica ya que algunos comentarios pretenden no ofenderla directamente con palabras sino que describen cosas que implican actos sexuales de la persona con los usuarios.</p>
<b>Algunos comentarios</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- esta buenisima la zorra</li> <li>- esa mamasita esta bien guenota pa meterle mi bergonona</li> <li>- esta perrita esta muy buena no sorprendería que alguien la contrate para prostituir la</li> <li>-Que se encuere, que se encuere, que se encuereeee!!!</li> </ul>

- a esa escoria si la hubieran desaparecido.

<b>Significaciones /connotativas</b>	Conductas agresivas y comentarios vulgares.	Insultos indirectos	De los diversos comentarios que elegí, solo uno cita la palabra "100 pesos" tal como se le llama a la protagonista , en este caso en particular se refiere a la cantidad que la protagonista usó para sobornar a los policías, pero el usuario la usa para referirse a lo que ella cobraría por dar sus servicios si
--	---	---------------------	--

			fuera una prostituta.
<b>Significaciones/ ideológicas</b>	- Misoginia - Machismo	Describir a la persona como si fuera una “prostituta”, pensar que una mujer no puede beber alcohol porque se vería mal, generalizar y proponer que las mujeres solo sirven para tener relaciones sexuales y no para beber alcohol.	




Durval (2011), menciona que la violencia se relaciona con lo natural y lo humano, que ha presidido permanente la vida de todo ser en el planeta y que nunca, en toda nuestra existencia como especie, hemos podido soslayarla o dominarla.

El autor considera que la violencia es parte del ser humano y que prácticamente nacimos con el “don” de ser violentos, algo de lo que no estoy completamente de acuerdo ya que considero que los actos violentos son decisiones propias de cada persona y que estas acciones degradando o insultando a otra persona detrás de un monitor son simples características de personas con problemas de conducta, lo cual relaciono con características de un “ciberacosador”

Esta forma de violencia llevada a cabo por usuarios que muchas veces no muestran su identidad son llamados “ciberacosadores” personas que según los autores del artículo “Factores que aumentan la probabilidad de que una persona sea un Ciberacosador” son personas **con** la adicción a internet, el acoso escolar, el conocimiento informático, la cantidad de amigos virtuales y la conducta agresiva.

Los siguientes perfiles muestran cómo la gran mayoría de los usuarios que comentaron en los videos no tienen una foto que los identifique y tampoco usan su nombre real.

 <p>Fun FonckHace 6 meses</p>	<p>Los polis viéndole las piernotas y el culo</p>
 <p>gxd000Hace 2 años</p>	<p>México: mientras más guapas por fuera, más culeras por dentro</p>
 <p>Net MedHace 5 meses</p>	<p>Que mamasota una buena cogida y le hubiera bajado lo peda</p>
 <p>Sick18Hace 2 años</p>	<p>Mostrando la piernaza y el culo como no! pasen pack lince :v</p>
 <p>Supra SupremaHace 2 años</p>	<p>que buena esta la vieja no?!!</p>
 <p>spartan zHace 1 año</p>	<p>puro hijos no deseados</p>
 <p>elver galarga 0Hace 1 año</p>	<p>Y SUS PUTAS PANZOTAS Y NALGAS PLANAS QUE SIGNIFICADO TIENE</p>
	<p>y los lentes en las nalgas significa que te gusta hacerla de pedo 😊</p>

<p>Kristell Galvan <a href="#">Hace 1 año</a></p>	
<p> <a href="#">spartan z</a> <a href="#">Hace 1 año (editado)</a></p>	<p>puras machorras que puto asco ,porfa NO TENGAN HIJOS QUE PUTA EDUCACION LES VAN A DAR</p>
<p> <a href="#">Ismush</a> <a href="#">2 years ago (edited)</a></p>	
<p> <a href="#">Abran Baker Two</a> <a href="#">Hace 4 meses</a></p>	

(Muestra de la observación participante del 18 enero del 2018)

Durval (2011) también dice que somos hijos de ella (violencia) y como buenos hijos la practicamos y la usamos cuando lo creemos necesario. Sin embargo, y a pesar de esta descarnada realidad, el hombre siempre pensó en la paz y creó la cultura para enfrentar a las violentas fuerzas de la naturaleza como asimismo su propia violencia.

El hombre del que nos habla el autor Durval, hijo de la violencia natural, advirtió desde muy temprano que contenía en su propio cuerpo una incoercible fuerza que lo tornaba violento y lo habilitaba para tornarse destructor y deletéreo. La lúcida conciencia que el hombre siempre tuvo acerca de su estrecha filialidad con la violencia, hizo que éste la observara con extrañeza unas veces, miedo otra vez y hasta una inexplicable curiosidad e interés por la fuerza que anidaba en su naturaleza y en el mundo. (Durval, 2014)

Con lo anterior mencionado por Durval, ( 2014) me parece que podemos entender la parte del grado de violencia que podemos tener cada persona y que aún seguimos sin poder comprender el daño que podemos hacer a otros, porque según el autor, hay veces que es inexplicable o da miedo cuan violentos podemos llegar a ser con otros.

Esta parte violenta de cada persona tiene un trasfondo en la personalidad de los individuos, en este caso en particular de los usuarios que usan digamos de manera incorrecta el papel de ser la persona agresora en comentarios y discursos que pueden no lastimar físicamente como esperarían todo que fuera la violencia, sino de forma emocional lo cual parece aún peor para muchas personas en la actualidad ya que además de dañar vidas también pueden terminar con ellas como es el caso de algunas personas que han sufrido estos ataques cobardes detrás de redes y que han decidido terminar con su vida.

## **5.2 Escarnio**

El escarnio público es una forma de violencia usada con bastante frecuencia por muchas personas en la actualidad y aunque existen personas que aún no entendíamos muy bien el significado es bastante común entre los usuarios de las diversas plataformas digitales que se ofrecen hoy en día.

Este escarnio público al que nos referimos tiene inicios desde épocas medievales y la autora Noelle Neumann (1995) nos lo explica con mayor claridad.

“Los sistemas de castigo desarrollados por diversas culturas han aprovechado despiadadamente la delicada naturaleza social del hombre. Esto es lo que pasa en los castigos que son difíciles de ocultar al ojo público y a la sociedad en general. Algunos ejemplos de ello podrían ser la mutilación de alguna parte del cuerpo o marcar parte del cuerpo con algún hierro candente”. (Neumann, 1995:106)

Sin embargo, la autora Neumann, nos propone hablar sobre las -penas de honor-, castigo que se dirige directamente a la autoestima del individuo, sin si quiera lastimarlo o dañarlo de manera física. (Neumann, 1995)

Los videos son una muestra muy clara que no se puede ocultar al ojo público y mucho menos a la sociedad en general, es por eso que elegí la plataforma de YouTube, ya que ahí, se muestran videoclips caseros y de buena calidad de personas que en ocasiones no están en sus cabales y que sirven para entretenimiento, además de que son una muestra del escarnio público de la

actualidad, porque aunque muchas veces no se marque con hierro o se mutile una parte del cuerpo como lo menciona Neumann, se está exhibiendo a la persona ante el ojo público y daña al autoestima sin siquiera tocarlo.

Con esto me refiero a que se pone en entre dicho la conducta “desviada” de las personas por medio de los nuevos métodos de escarnio en internet, en este sentido las reacciones y opiniones no ocurren en un solo sentido, pueden ser en contra de la persona o pueden ir a favor de ella.

Algo muy importante que pude ver en el trabajo de observación no participante, y también puede ser considerado un segundo hallazgo, es que hubiera personas defendiendo a los sujetos expuestos en YouTube, supuse como parte de una hipótesis personal que sería todo lo contrario, que al final todos podrían desviarse al objetivo de atacar al sujeto, pero no fue así.

Los siguientes videos son una muestra muy clara de las acciones antes mencionadas.

Video	Duración	Visualizaciones
<p>"EL FERRAS. original Subido el 21 sept. 2008 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WM3f2AFDk6k">https://www.youtube.com/watch?v=WM3f2AFDk6k</a></p>	<p><b>4:17:00</b></p>	<p><b>28.090.090 visualizaciones</b> 15 nov 2016  <b>34,528,231 visualizaciones</b> 28 de sep 2020</p>
<p>La caída de Edgar (el original) Subido el 8 may. 2006 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b89CnP0lq30">https://www.youtube.com/watch?v=b89CnP0lq30</a></p>	<p><b>0:42:00</b></p>	<p><b>50.952.707 visualizaciones</b> 15 nov 2016  <b>69,765,323 visualizaciones</b> 28 de sep 2020</p>
<p>Lady 100 Pesos de Guanajuato Publicado el 22 abr. 2016 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yO8LHd-ShCE">https://www.youtube.com/watch?v=yO8LHd-ShCE</a></p>	<p><b>5:25:00</b></p>	<p><b>4.601.835 visualizaciones</b> 15 nov 2016  <b>5,127,221 visualizaciones</b> 28 de sep 2020</p>
<p>QUE PASO MUCHACHO VIDEO ORIGINAL NI MERGA Publicado el 10 jun. 2013 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Hr0NbtON9h8&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=Hr0NbtON9h8&amp;t=1s</a></p>	<p><b>2:03:00</b></p>	<p><b>11.197.663 visualizaciones</b> 15 nov 2016  <b>13,998,654 visualizaciones</b> 28 de sep 2020</p>

El escarnio como método de castigo ha existido y se ha desarrollado en todas las culturas en general, el exhibir a otro al ojo público no es nuevo para nuestra sociedad actual.

Bader Weis y Bader (1935) citados en Noelle Neumann (1995), “son testigos de las capacidades de la naturaleza humana con los pigmeos, ya que ellos conocían muy bien a que eras más vulnerables los hombres (humanos): al ridículo o al desdoro ante otras personas que permitan a todos ver y que se enterarán de su extravagancia”. (Neumann, 1995:106)

Estas personas, apodadas “El ferras”, “Lady 100 pesos” o el “Ni merga” son personas de la actualidad cayendo en un mundo como el de los pigmeos y que es claro que podrían temer al ridículo y evitar que otros se enteren de sus extravagancias.

Existe una relación muy estrecha con el exhibir a las personas ante la sociedad como lo explica muy bien el método de la picota que nos describe Neumann.

“La picota rompe con el honor del hombre, está hecha de manera muy ingeniosa para atraer la atención del ojo público, en la antigüedad se levantaba en la plaza o cruce de dos calles concurridas, se le ataba al hombre a la picota por el cuello con una cadena de hierro y se le “exponía” o “exhibía” justo en los momentos en los que había más gente”. (Neumann, 1995:106,107)

No tiene gran diferencia en la actualidad ya que se usa casi el mismo método, pero con herramientas más sofisticadas y tecnologías. En tiempos actuales solo se graba un video y se sube a una plataforma que sea vista por millones de personas, tal como el objetivo de la “picota” esperar el momento en el que sea mayor flujo de gente, basta con tan solo unos cuantos pasos en una computadora para recrear esa picota de los tiempos antiguos.

Erving Goffman, es otro de los autores que también refieren las cuestiones marginales de los sujetos, como las maneras en las que se nos puede rechazar por ser “diferentes” a los otros. Todo este tipo condiciones humanas que no son bien aceptadas por la sociedad en general provocan morbo y se convierten en objeto de burlas, exhibiciones y ataques.

“Las abominaciones del cuerpo (distintas deformidades físicas), defectos de carácter (falta de voluntad, pasiones tiránicas o antinaturales, creencias rígidas y

falsas, deshonestidad), todos estos de conocidos informes sobre: perturbaciones mentales, reclusiones, adicciones a las drogas, alcoholismo, homosexualidad, desempleo, intento de suicidio y conductas políticas extremistas y por último los estigmas tribales (la raza, la nación, la religión) los cuales son transmitidos por herencia a las familias”. (Goffman, 1965:14)

Todas estas condiciones humanas que describe el autor han sido causa para que otras personas juzguen, señalen y categoricen a otros como diferentes y justifiquen el hecho de mostrarlos al mundo por medio de la plataforma de YouTube como también es el caso de los protagonistas en los videos de muestra.

<b>FECHA DE CONSULTA EN PLATAFORMA:</b>	<b>25 enero 2017</b>
<b>HORA:</b>	<b>05:40 pm</b>
<b>VIDEO:</b>	<b>Lady 100 Pesos de Guanajuato</b>
<b>OBSERVADOR:</b>	<b>Kevin Samaniego</b>
<b>RED SOCIAL:</b>	<b>YouTube</b>

<b>FECHA DE LA CONSULTA EN PLATAFORMA:</b>	<b>25 enero 2017</b>
<b>HORA:</b>	<b>04:30 pm</b>
<b>VIDEO:</b>	<b>El ferras</b>
<b>OBSERVADOR:</b>	<b>Kevin Samaniego</b>
<b>RED SOCIAL:</b>	<b>YouTube</b>

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR	COMENTARIO
ESCARNIO	EXHIBICIÓN DEL SUJETO, HACER BURLA/ HUMILLACIÓN DEL SUJETO	El video es parte de un interrogatorio por parte de la policía capitalina que se hizo viral, el sujeto apodado el Ferras confiesa sus actos delante de las cámaras de televisión y lo hace de manera graciosa para los espectadores, quienes comentan que es un ídolo, es una maravilla, mientras que otros manifiestan su burla repitiendo las palabras del protagonista y ofendiéndolo de todas las maneras posibles (verbalmente principalmente)

CATEGORIA	OBSERVACION	COMENTARIO DE OBSERVACION
ESCARNIO	EXHIBICIÓN DEL SUJETO, HACER BURLA/ HUMILLACIÓN DEL SUJETO	Se observa a la señorita Lorena Aguirre nombrada "Lady 100 pesos" en estado de ebriedad grabada con algún dispositivo móvil siendo irrespetuosa con la policía que la detiene por haber tenido un accidente automovilístico, además queriendo sobornar pagando 100 pesos, también se muestra cuando baja del auto y se hace énfasis al público al morbo de ver el cuerpo de la persona.

### 5.3 Opinión pública

La opinión pública es en gran medida una categoría central en los objetivos de esta investigación, los comentarios y la interacción que usuarios tenían en la plataforma de YouTube fue una de la incógnitas que pretendíamos mostrar, sobre todo en relación con el concepto de escarnio, ya que nos interesó saber cómo los videos constituyen un mecanismo social de opinión pública a partir del escarnio, pues en ellos se observan conductas que son materia de juicios de valor, al desviarse de las conductas aceptadas o comúnmente realizadas. Si bien el concepto de opinión pública ha tenido un peso importante en el análisis político, en este caso resulta relevante, como ya se mencionó en su relación con el escarnio y en la medida en que permite el juicio público a través de la exhibición de conductas “diferentes” en términos de normas y valores preestablecidos socialmente, aquello desviado de lo aceptable y que debe exponerse para su crítica.

El concepto general de -opinión pública- deviene de muchos significados categorizados con diferentes situaciones, una de ellos es el término que se le da en un grupo social que comparten diversos puntos de vista, que por un momento opinan sobre el “otro” individuo que no está categorizado en donde ellos. (Neumann, 1995)

Me parece que el término de la opinión pública que maneja la autora tiene una total relación con el de la investigación, pues se trata de que individuos, en este caso usuarios ejerzan su opinión en un espacio virtual para atacar, defender, agredir, insultar o cualquiera que sea su forma de mostrar lo que piensan de personas que observaron en videos de internet.

La autora Noëlle Neumann (1995), le ha ido impulsando a pulir y explicar sus conceptos cada vez con más rigor, un ejemplo de ello sería que la (opinión pública) no fue suficiente sólo determinarlo como un conjunto de opiniones a una persona o tema sino que la autora lo determinó de la siguiente manera: “Es un conjunto de puntos de vista, de actitudes afectivas o juicios de valor y líneas de conducta que, en un momento determinado, los miembros de una sociedad deben manifestar

públicamente de algún modo, para no diferenciarse de la masa, pero que pueden manifestarse (.....) Por lo tanto, hay puntos de vista dominantes, actitudes o gustos dominantes, hábitos respecto de líneas de conducta fijas o aprobadas que, en conjunto, forman el clima de opinión". (Neumann, 1995: 148)

A continuación, el clima de opinión del que habla la autora en un hilo conversación dentro de YouTube.

**Video: EL FERRAS el original**

**5 septiembre 2017** <sup>10</sup>

**15:15 hrs**

**N de comentarios: 11,520**



**txholle MR** [Hace 1 año](#)

**Comentario:** "yo lo veo cuando me siento triste... o cuando pienso que mis problemas no tienen solución, luego limpio mis lágrimas y digo: -no hay pedo, lo pago".

**Respuestas a comentario: 40 respuestas**

**Número de likes del comentario: 1000 likes**

**Respuesta 1:** [JoseMagana](#) [Hace 4 meses](#)

cuando te sientas triste podemos hablar guapa

**Respuesta 2:** [jacobl](#) [Hace 4 meses](#)

te la ferramamaste

**Respuestas 3:** [Miguel R](#) [Hace 2 meses](#)

txhollelópez hola te rifaste saca el pack

**Respuesta 4:** [Charles Ferdinand](#) [Hace 3 semanas](#)

txhollelópez Yo cuando me siento aburrido me la jalo viendo tu foto de perfil porque te miras increíblemente rica y sabrosa en dicha imagen, te la mamaria diario maseta reca.

**Respuesta 5:** [Emmanuel Reyez](#) [Hace 2 semanas](#)

txholle MR eres bn mamona no hay pedo te pagó 😊😊

---

<sup>10</sup> la fecha y hora son referentes al momento en el que se realizó la consulta y se copiaron los comentarios en este instrumento.

Al momento de analizar el video “el ferras” y sus comentarios, nos dimos cuenta que había más insultos y violencia entre propios usuarios que los que iban dirigidos al propio protagonista, por lo tanto, nos pareció de suma importancia mostrarlo y analizarlo puesto que no lo teníamos contemplado al momento de plantearnos la investigación.

<p><b>Video: La caída de Edgar</b> <b>6 Septiembre 2017</b> <b>16:45 hrs</b> <b>N de comentarios: 31,801</b></p>
<p> <b>Abran Baker Two</b> <a href="#">Hace 4 meses</a></p> <p><b>Comentario:</b> Creo que soy el unico que le da lástima y no risa ver este video <b>Respuestas a comentario: 20 respuestas</b> <b>N de like a comentario: 192 likes</b></p>
<p><b>Respuesta 1:</b> <a href="#">TheFerbMizaninBRS</a><a href="#">Hace 3 meses</a> Abran Baker Two en esa época cualquier cosa te daba risa .....</p> <p><b>Respuestas 2</b> <a href="#">angie Dominguez</a><a href="#">Hace 3 meses</a> se pasaron de vg es neta</p> <p><b>Respuesta 3:</b> <a href="#">Hector Gonzalez Gutierrez</a><a href="#">Hace 3 meses</a> aaaaa te mojastes pinche pendejo wey 😂😂😂😂</p> <p><b>Respuesta 4:</b> <a href="#">Sergio Galeano</a><a href="#">Hace 2 días</a> Abran Baker Two a mi me da lastima, pero luego recuerdo a los niños q buleaba y me da mucha risa</p> <p><b>Respuesta 5:</b> <a href="#">Isaac Soto</a><a href="#">Hace 2 semanas</a> q raro q no iso un terremoto digo por gordo jajaja</p> <p><b>Respuesta 6:</b> <a href="#">Jose Martin Caceres Cabañas</a><a href="#">Hace 2 días</a> YAWEEEEEE YAWEEEEEEEEEE PINCHE PENDEJO YA WEEEEEEEE YA WEEEEEEEEEEEEEE PINCHE PENDEJO :V</p>

Las personas se adhieren a la opinión de la mayoría en muchos temas porque quieren evitar un mal mayor (...). El hombre ordinario tiene un miedo cerval a

quedarse aislado y esto provoca un (...)...” Mecanismo psicológico-social que la autora ha denominado “la espiral de silencio”. (Neumann, 1995:30)

Este concepto de la “espiral del silencio” se observa claramente en parte de la etnografía que se realizó en esta investigación, pues la mayoría de los comentarios van de acuerdo con el que otros escriben en comentarios, por ejemplo, el estar de acuerdo con lo que dice una persona o seguir la corriente en un hilo conversacional es muestra de ello.

Sin embargo, también existen usuarios que rompen con la espiral del silencio al ir en contra de las opiniones del contexto del video y apoyar por otro lado, al protagonista del video, anqué en ocasiones la muestra de apoyo puede ser sarcástica y otras de forma sincera.

**Video: Lady 100 pesos**

**7 septiembre 2017**

**17:54 hrs**

**N de comentarios: 6320 comentarios**

[Chikita Medina 1 year ago](#)

a esa escoria si la hubieran desaparecido por eso esta así nuestro país por escorias como estas

[Lalo Leinad 1 year ago](#)

Qué buen rabo me encanta como se le mueven sus jamones, si se la dejaba adentro hasta que la leche se le hiciera requesón

[Rubén Darío 1 year ago](#)

Que se encuere, que se encuere, que se encuereeee!!!

[Gustavo Vázquez 1 year ago](#)

esta perrita esta muy buena no sorprendería que alguien la contrate para prostituir la ojala y me chance de ser su padrote.

[Tony Solis 1 year ago](#)

esa mamasita esta bien guenota pa meterle mi bergonona

[Benjamin Rocha 1 year ago](#)

esta buenisima la zorra eso a de cobrar pinches 100 pesos jajaja

Las personas se adhieren a la opinión de la mayoría en muchos temas porque quieren evitar un mal mayor, el peor de todos: aislarse de los demás y perder el paso de una opinión que está en alza.

La reputación, respeto, honor, opinión y moda son conceptos combinatorios, ya que consisten en “La interacción entre las inclinaciones, habilidades y convicciones del individuo y el acuerdo de los muchos, al que el individuo tiene que subordinarse si no quiere situarse en un aislamiento al margen de la sociedad”. (Neumann, 1995:108)

Si una persona escribe vulgaridades y ofensas, otras más escriben estando en el mismo contexto, pero si alguien más no estuviera de acuerdo o escribiera fuera de contexto defendiendo o simplemente expresando su opinión sin ninguna vulgaridad, quedaría fuera de este círculo y podría considerarse una persona aislada según Neumann.

El siguiente hilo conversacional muestra lo que podría ser el ejemplo de una persona “aislada”.

**Video: QUE PASO MUCHACHO VIDEO ORIGINAL NI MERGA**

**13 septiembre 2017**

**20:16 hrs**

**N de comentarios: 4107**



[ismush 2 years ago \(edited\)](#)

**Comentario:** No me hace ni puta gracia que a un chaval que no se ha metido con nadie lo cojan y le dan patadas, lo tiren al suelo, se rían de él, le quiten los envases que llevaba y encima lo graben para subirlo a internet para que se ría de él todo el mundo. No sé... si os reís de cosas así deberías pensar qué tipo de personas sois.

**Respuestas a comentario: 130 respuestas**

**N de likes del comentario: 248 likes**

**Respuesta 1:** [Hard 1 year ago](#)

+Ismush Se lo tiene merecido por andar de alcohólico En La calle, Aunque también se excedieron con quitarle los envases.

**Respuesta 2:** [Saura 97 1 year ago](#)

+Ismush Estas amargado

**Respuesta 3:** [Ste wey TM 1 year ago](#)

asi vivimos puta bidha

**Respuesta 4:** [jose ruiz 1 year ago](#)

A la verga moderfucker nigga bitch! :v

**Respuesta 5:** [Alan Flores 1 year ago](#)

entonces largate .

**Respuesta 6:** [Ricky Pucino 1 year ago](#)

like para que nadie le haga caso xD

**Respuesta 7:** [Joshua Castillo 1 year ago](#)

Don ta mi pinche pici pa irme de este cometario

**Respuesta 8:** [Kitten 1 year ago](#)

largate españolete de mierda

Noelle Neumann (1995), advierte que cuando se está formando la opinión pública, la comprobación por parte de los individuos observadores de idénticas o similares experiencias en los distintos grupos lleva a suponer que “todo el mundo” va a pensar igual, sin embargo, cuando la espiral del silencio empieza a desarrollarse en público sucede algo único, es decir da una fuerza irresistible al proceso es su carácter público y el elemento de la atención pública se introduce en el proceso con máxima eficacia a través de los medios de comunicación de masas. De hecho, afirma que los medios de comunicación encarnan la exposición pública, también llamada como una “publicidad” anónima, inalcanzable e inflexible.

Si bien YouTube no logra definirse como un medio de comunicación de masas, funciona claramente como una plataforma digital para la exposición pública, ya que permite ver videos que se mostraron en televisión, videoclips caseros o videos de alta calidad que pueden ser vistos por millones de personas.

#### 5.4 Hipermedios/plataforma digital

Siguiendo el enfoque de la plataforma de YouTube como un actual medio de exposición pública. Lo relacionaré con el concepto de hipermedialidad que nos describe Scolari (2008), Según el autor el concepto de hipermediaciones es un “proceso de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrolla en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes” (Scolari, 2008:110)

Esta nueva generación de plataformas permite más que una interacción, permite un intercambio simbólico masivo. Este concepto que nos describe el autor permite que las nuevas generaciones como YouTube no se concentren únicamente en el objetivo del broadcasting (difusión), sino en un modelo comunicacional totalmente innovador fundado en las redes y la colaboración de los usuarios.

Esta colaboración que nos menciona el autor puede variar dependiendo el uso que cada usuario le da a la plataforma.

Los siguientes cuadros permiten una descripción del contenido que se puede ver en YouTube y que pudo ser interpretada por otros usuarios.

<b>FECHA DE CONSULTA</b>	<b>29 enero 2017</b>
<b>EN PLATAFORMA:</b>	
<b>HORA:</b>	<b>3:00 PM</b>
<b>VIDEO:</b>	<b>La caída de Edgar (el original)</b>
<b>OBSERVADOR:</b>	<b>Kevin Samaniego</b>
<b>RED SOCIAL:</b>	<b>YouTube</b>

HIPERMEDIOS	SOPORTES Y REDES A PARTIR DE LAS CUALES EL VIDEO SE MUEVE, ES DECIR, MEDIOS EMERGENTES CON POSIBILIDAD DE SER INTERPRETADO POR OTROS.	Video casero grabado con un teléfono celular que permite ser compartido con otros usuarios.
-------------	---	---

<b>FECHA DE LA CONSULTA EN PLATAFORMA:</b>	<b>05 febrero 2017</b>
<b>HORA:</b>	<b>4:00 PM</b>
<b>VIDEO:</b>	<b>QUE PASO MUCHACHO VIDEO ORIGINAL NI MERGA</b>
<b>OBSERVADOR:</b>	<b>Kevin Samaniego</b>
<b>RED SOCIAL:</b>	<b>YouTube</b>

HIPERMEDIOS	SOPORTES Y REDES A PARTIR DE LAS CUALES EL VIDEO SE MUEVE, ES DECIR, MEDIOS EMERGENTES CON POSIBILIDAD DE SER INTERPRETADO POR OTROS.	El contenido es un video grabado con un teléfono celular por un usuario desconocido.
-------------	---	--

<b>FECHA DE LA CONSULTA EN PLATAFORMA:</b>	<b>05 febrero 2017</b>
<b>HORA:</b>	<b>5:00 PM</b>

<b>VIDEO:</b>	<b>Mi barrio me respalda original</b>
<b>OBSERVADOR:</b>	<b>Kevin Samaniego</b>
<b>RED SOCIAL:</b>	<b>YouTube</b>

HIPERMEDIOS	SOPORTES Y REDES A PARTIR DE LAS CUALES EL VIDEO SE MUEVE, ES DECIR, MEDIOS EMERGENTES CON POSIBILIDAD DE SER INTERPRETADO POR OTROS.	Es un video que fue grabado por una televisora y que después fue filtrado a YouTube.
-------------	---	--

## 5.5 Prácticas de interacción

La interacción que tienen los usuarios en YouTube es el pilar de esta investigación, ¿cómo se lleva a cabo? y ¿cómo es que funciona dentro de esta plataforma? preguntas que serán respondidas durante el transcurso de esta investigación.

Para hablar de esta categoría retomaré el trabajo de *John B. Thompson (1998)*, del libro, *Los media y la modernidad*. Donde se menciona que con el surgimiento de las nuevas formas de comunicación (mass media) se abren nuevas formas de acción e interacción y por esta razón también nuevas tipos de relaciones sociales, lo que provoca una reordenación de las pautas de interacción humana a lo largo del espacio y tiempo.

Este proceso de evolución de los medios del que nos habla Thompson (1997) permitió que hubiera acciones a distancia, tener la posibilidad de actuar para otros,

se permite a los individuos actuar en respuesta a acciones y acontecimientos que tienen lugar en espacios lejanos.

En YouTube, estas acciones a distancia podrían verse en los comentarios a los videos subidos por cualquier usuario, y que permite generar una serie de opiniones buenas y malas, y junto con ello se dé la oportunidad de formar conversaciones entre usuarios, acciones que podrían ser consideradas como una forma de (interacción mediática), concepto definido por el Thompson.

<b>FECHA DE CONSULTA EN PLATAFORMA:</b>	<b>25 enero 2017</b>
<b>HORA:</b>	<b>04:30 pm</b>
<b>VIDEO:</b>	<b>El ferras Original</b>
<b>OBSERVADOR:</b>	<b>Kevin Samaniego</b>
<b>RED SOCIAL:</b>	<b>YouTube</b>

<b>PRACTICAS DE INTERACCION</b>	<b>CONVERSACIONES/ COMENTARIOS VIRTUALES O HIPERTEXTO</b>	Las conversaciones que pude visualizar en la sección de los videos son para saber quién cita mejor las palabras del “ferras”, quien genera más “likes” por ser gracioso, por otro lado, conversaciones defendiendo al protagonista y pidiendo que se tenga respeto, sin embargo, también existen comentarios de odio hacia la persona del “ferras” a quien ofenden por su aspecto físico y su forma de actuar ante la cámara.
---------------------------------	---	---

<b>FECHA DE CONSULTA EN PLATAFORMA:</b>	<b>25 enero 2017</b>
<b>HORA:</b>	<b>05:40 pm</b>
<b>VIDEO:</b>	<b>Lady 100 Pesos de Guanajuato</b>
<b>OBSERVADOR:</b>	<b>Kevin Samaniego</b>
<b>RED SOCIAL:</b>	<b>YouTube</b>

<b>PRÁCTICAS DE INTERACCIÓN</b>	<b>CONVERSACIONES/ COMENTARIOS VIRTUALES O HIPERTEXTO</b>	Las conversaciones que se tienen son entre usuarios, quienes juzgan el comportamiento de Lorena Aguirre y quienes comparten opiniones sobre el físico de esta persona y se crea varios hilos conversacionales.
---------------------------------	---	--

Otra muestra de las conversaciones es una captura directa de algunos hilos de conversaciones que se muestran en la parte de comentarios de este video.



Todo este tipo de interacciones forman parte de las prácticas que los usuarios generan en la parte de comentarios de esta plataforma.

Thompson (1998), nos sitúa en un contexto de interacción televisiva donde los mensajes que se intercambian en la casi interacción se producen sin pausa por un grupo de participantes y se transmiten a un parque de receptores indefinido que cuentan con pocas oportunidades de contribuir directamente en el discurso y contenido de la casi interacción. En este tipo de interacción las personas pueden responder a los productores y a sus mensajes de la manera que prefieran (con una carcajada o un insulto, con placer o dolor, con interés, apatía o una total indiferencia), sin interrumpir la casi interacción, ni ofender a los productores.

Por otro lado, en la plataforma de YouTube no hay un control en cuanto a los comentarios y se puede insultar a todas las personas en cualquier momento, teniendo la posibilidad de que lo vea y este enterado de todas las palabras que millones de personas compartieron con otros en una conversación o en un comentario directo para ellos (as).

En general, la interacción en YouTube es mucho más accesible comparada con la televisiva que nos define Thompson. Para ello, identifiqué algunas particularidades que tiene la plataforma y que permite que se tenga una fluidez conversacional más práctica a comparación con un massmedia, por ejemplo:

- Ser creador de tu propio contenido (comunicador), dar forma a su mensaje y decidir cuándo y dónde transmitirlo.
- Mostrar su contenido libremente sin necesidad que sea aprobado por algún productor, director o alguna persona dentro de la industria de los medios.
- Facilita el proceso de comunicación colectiva
- Permite expresar de manera libre las opiniones, sean positivas o negativas para cualquier persona dentro de la plataforma.

Por otro lado, Henry Jenkins (2006) en su capítulo *Fans, Blogueros y videojuegos*, nos muestra de manera más clara y natural las interacciones, ya que permite conocer más a los usuarios y sus hábitos en un espacio virtual, así como los

procesos de interacción de los usuarios y los creadores de contenidos como el caso particular de los blogueros.

En audiencias interactivas el autor muestra un claro ejemplo de la evolución de la nueva imagen de una sociedad interactiva, y no solo dentro de los medios tradicionales como la televisión, sino también en otras plataformas, él decide cuándo y cómo ve los medios y al mismo tiempo se le permite también ser productor, distribuidor, publicista y crítico mediático. Esta es la viva imagen de la nueva audiencia interactiva. (Jenkins, 2006)

Los usuarios de YouTube pudieran ser considerados como la nueva generación de audiencias interactivas, todo usuario puede ser productor, distribuidor y crítico mediático al mismo tiempo, así es como esta plataforma digital permite la interacción libre en todo momento. Como se muestra a continuación en el siguiente hilo conversacional, no hay ningún tipo de restricción a escribir e interactuar de la manera que plazca en esta red social.

<p><b>Video: La caída de Edgar</b> <b>6 septiembre 2017</b> <b>16:45 hrs</b> <b>N de comentarios: 31801</b></p>
<p> <b>Abran Baker Two</b> <a href="#">Hace 4 meses</a></p> <p><b>Comentario:</b> Creo que soy el unico que le da lástima y no risa ver este video <b>Respuestas a comentario: 20 respuestas</b> <b>N de like a comentario: 192 likes</b></p>
<p><b>Respuesta 1:</b> <a href="#">TheFerbMizaninBRS</a> <a href="#">Hace 3 meses</a> Abran Baker Two en esa época cualquier cosa te daba risa .....</p> <p><b>Respuestas 2</b> <a href="#">angie Dominguez</a> <a href="#">Hace 3 meses</a> se pasaron de vg es neta</p> <p><b>Respuesta 3:</b> <a href="#">Hector Gonzalez Gutierrez</a> <a href="#">Hace 3 meses</a> aaaaa te mojastes pinche pendejo wey 😂😂😂😂</p>

**Respuesta 4:** [Sergio Galeano](#)[Hace 2 días](#)

Abran Baker Two a mi me da lastima, pero luego recuerdo a los niños q buleaba y me da mucha risa

**Respuesta 5:** [Isaac Soto](#)[Hace 2 semanas](#)

q raro q no iso un terremoto digo por gordo jajaja

**Respuesta 6:** [Jose Martin Caceres Cabañas](#)[Hace 2 días](#)

YAWEEEEEE YAWEEEEEEEEEEEE PINCHE PENDEJO YA WEEEEEEEE YA WEEEEEEEEEEEEEEEE PINCHE PNDEJO :V

PRÁCTICAS DE INTERACCIÓN	CONVERSACIONES/ COMENTARIOS VIRTUALES O HIPERTEXTO	Las conversaciones en este video suelen ser compartiendo memes de Edgar, fotos del momento exacto de cuando cae, repitiendo la famosa frase de "ya weey" o alabando que su caída es épica y sigue haciendo reír a la gente después de tanto tiempo
--------------------------	---	--

Este es otro hilo conversacional muestra lo mismo que el anterior al tener la libertad de interactuar y escribir para poder formar una conversación o simplemente expresando alguna opinión cualquiera que sea el caso.

**Video: El casas de cartón**

**13 septiembre 2017**

**21:10 hrs**

**N de comentarios: 3545**

[Alien777](#) [1 year ago](#)

**Comentario:** "Ahorita ando tipo cholo." jajajajaja

**Respuestas a comentario: 26**

**N de like del comentario: 2.6 k**

**Respuesta 1:** [Ale Lozano](#) [1 year ago](#)

pero me visto de vaquero jajaja :v

**Respuesta 2:** [Dante Miguel 11 months ago](#)

Calmate pinche libro vaquero.. un hijo de blanco y una india saquese a la verga jajaja.. tu voz volvio a matar al vale

**Respuesta 3:** [tutoriales net 11 months ago](#)

pinche viejo payaso

**Respuesta 4:** [Eduardo Reyes 1 year ago](#)

cantas bien, culero.

**Respuesta 5:** [Tio budy 7u7 1 year ago](#)

Pobres mexicanos son así de feos por culpa de los inmigrantes que se quedaron en México (ejemplo hondureños, guatemaltecos y salvadoreños)

Jenkins (2006), también toma como referencia a Pierre Levy (1997) para definir a la “inteligencia colectiva” como una <Utopía> razonable, misma que no solo brota por el avance de la nueva configuración tecnológica, sino como algo a lo que debemos aspirar.

En esta “inteligencia colectiva”, Pierre Levy menciona que el espacio del conocimiento o “Cosmopedia” es vista como un grado de consciencia de las potencialidades de algún entorno mediático, de alguna forma se conoce más del medio donde se trabaja o se está interactuado. (Levy, 1997 en Jenkins, 2006)

Estoy de acuerdo con el autor en esta parte, ya que en cuanto más se usa esa herramienta tecnológica se sabe más de ella y sabes de qué manera puedes sumergirte con mayor fluidez en ella. En los últimos años han surgido un número importante de espacios virtuales, más que cualquier otro tiempo, el disparate de las redes sociales y la necesidad de comunicarnos con otras personas.

Henry Jenkins también refiere a Nancy Baym (2010), para el análisis de las conversaciones entre fans de las telenovelas en línea, la autora afirma que los fans se informan unos a otros sobre la historia del programa o los recientes desarrollos que pudieran haberse perdido.

Esta interacción y conversaciones entre fans de las telenovelas que retoma Baym, la relaciono totalmente con la que tienen los usuarios en las nuevas plataformas digitales en la red, especialmente con la de YouTube, pues permiten compartir y

al mismo tiempo expresar cualquier tipo de conducta, misma que podría considerarse como una muestra de sí mismo, incluyendo muestras sentimentales las cuales se observan con opiniones tristes o agresivas de algún video o imagen.

<a href="#">Charles Ferdinand</a> <a href="#">Hace 3 semanas</a>	txhollelópez Yo cuando me siento aburrido me la jalo viendo tu foto de perfil porque te miras increíblemente rica y sabrosa en dicha imagen, te la mamaria diario maseta reca.
<a href="#">Isaac Soto</a> <a href="#">Hace 2 semanas</a>	q raro q no iso un terremoto digo por gordo jajaja
<a href="#">Tony Solis</a> <a href="#">1 year ago</a>	esa mamasita esta bien guenota pa meterle mi bergonona
<a href="#">Tio budy 7u7</a> <a href="#">1 year ago</a>	Pobres mexicanos son así de feos por culpa de los inmigrantes que se quedaron en México (ejemplo hondureños, guatemaltecos y salvadoreños)
<a href="#">spartan z</a> <a href="#">8 months ago</a>	que asco de mujeres ,porfavor NO PROCREEN, usen metodos anticonceptivos

En la actualidad los fans pueden interaccionar a diario, sino cada hora, en línea. Los grupos de “fans”, usuarios que interactúan en la red con gustos comunes de alguna producción cada vez tienen intereses más acotados, arrastrando a algunos usuarios a debates públicos y hasta listas de correo más restringidas y privadas. (Jenkins, 2006)

El “morbo” virtual que existe en YouTube también causa que los usuarios intensifiquen su interacción y puedan arrastrarse a conversaciones ajenas con la intención de seguir la corriente o poner alguna opinión. Debido a esto, también pudimos identificar diversos tipos de usuarios, por ejemplo: los defensores, los ofendidos, los burlones, los incognitos, los clasistas, los misóginos y los pervertidos.

<b>Comentario:</b>	No me hace ni puta gracia que a un chaval que no se ha metido con nadie lo cojan y le dan patadas, lo tiren al suelo, se rían de él, le quiten los envases que llevaba y encima lo graben para subirlo a internet para que se ría de él todo el mundo. No sé... si os reís de cosas así deberías pensar qué tipo de personas sois.
<b>Respuesta 1:</b> <a href="#">Hard 1 year ago</a>	+Ismush Se lo tiene merecido por andar de alcohólico En La calle, Aunque también se excedieron con quitarle los envases.
<b>Respuesta 2:</b> <a href="#">Saura 97 1 year ago</a>	+Ismush Estas amargado
<b>Respuesta 3:</b> <a href="#">Ste wey TM 1 year ago</a>	asi vivimos puta bidha
<b>Respuesta 4:</b> <a href="#">jose ruiz 1 year ago</a>	A la verga moderfucker nigga bitch! :v
<b>Respuesta 5:</b> <a href="#">Alan Flores 1 year ago</a>	entonces largate .
<b>Respuesta 6:</b> <a href="#">Ricky Pucino 1 year ago</a>	like para que nadie le haga caso xD
<b>Respuesta 7:</b> <a href="#">Joshua Castillo 1 year ago</a>	Don ta mi pinche pici pa irme de este comenario
<b>Respuesta 8:</b> <a href="#">Kitten 1 year ago</a>	largate españolete de mierda

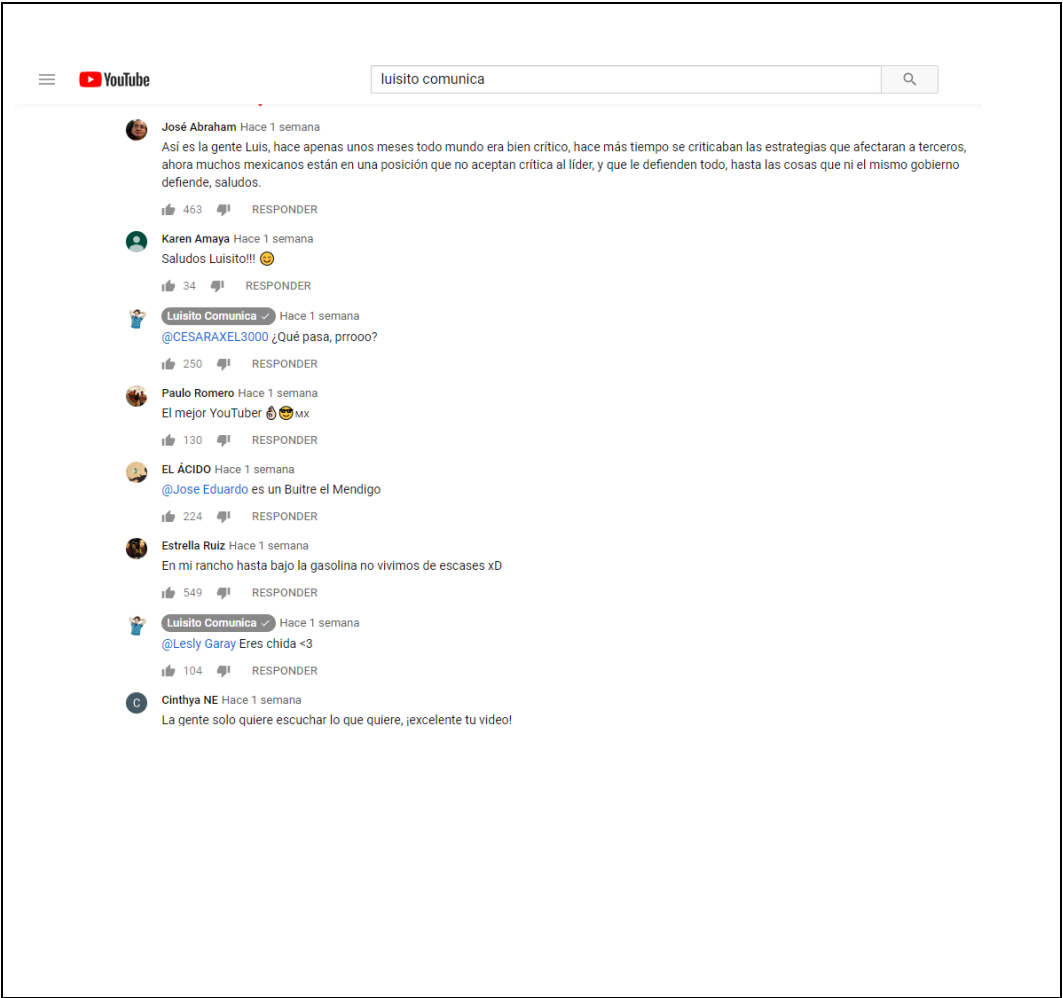
Realizando una analogía de los “fans” que habla el autor con usuarios de la plataforma YouTube, me doy cuenta que algunos blogueros “Youtubers” han respondido alguna vez a los suscriptores en la plataforma, mostrando que no solo son generadores de contenido, sino que también tienen la posibilidad de interactuar con sus suscriptores.

Algunos de estos son “Luisito Comunica”, “Werevertumorro” y “Hotspanish Vlogs”

YouTube:	“Luisito comunica”
	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=YRZEgfy0C8M">https://www.youtube.com/watch?v=YRZEgfy0C8M</a>

Link:	
-------	--

**Captura de respuestas a suscriptores.**



La interacción es en realidad es parte de una socialización, ya sea cara a cara como lo explicaba *Thompson (1998)*, o virtual como lo explica *Jenkins (2006)*, se puede interactuar de múltiples maneras, el punto es que ahora esta interacción es renovada, es fácil y más rápida con millones de personas al momento, superando la pared de espacio y tiempo.

## 5.6 Transmedialidad

Este fenómeno surgió y se presentó con frecuencia en la investigación, por tal motivo realizaré un análisis detallado para cómo se presenta en los videos que utilizamos de muestra para la investigación.

El escarnio, otra de las categorías dentro de la investigación, presenta importantes expresiones de transmedialidad en virtud de que la televisión se reproduce a redes sociales y de estas en algunos casos es a la inversa.

Por ejemplo, ello ocurrió con los videos “EL FERRAS o r i g i n a l”, Subido a la red el 21 de septiembre del 2008. “mi barrio me respalda original”, Subido el 22 de abril del 2015 “La caída de Edgar”, el 8 de mayo del 2006 “El casas de cartón”, subido el 9 de enero del 2012 Y “Lady 100 pesos” Subido el 21 de abril de 2016, todos en la red dentro de la plataforma de YouTube.

Estos videos son muestras claras de la transmedialidad, productos culturales que pasan de un medio a otro, con el fin de que se tenga un mayor impacto mediático. Con esto me refiero a que se tenga una mayor visualización por parte del público, buscando como objetivo volverse un video viral.

De acuerdo a lo mencionado, Jenkins dice que la convergencia y transmedialidad deforman una gran relación en el proceso de distribución de contenidos que circulan de una plataforma a otra. (Jenkins, 2006:17)

Sin embargo, George Gilder desestimó tales afirmaciones y dice que: “La industria informática está convergiendo con la industria televisiva en el mismo sentido en que el automóvil convergió con el caballo, la televisión convergió con el Nickelodeon. El procesador de textos convergió con la máquina de escribir, el programa CAD convergió con el tablero de dibujo y la autoedición digital convergió con la linotipia y la impresión tipográfica.” De forma concreta Gilder está convencido de que el ordenador no había venido a transformar la cultura de masas, sino a destruirla. (Jenkins, 2006:17)

No concuerdo con el autor Gilder (2006) ya que la televisión y YouTube, son plataformas que se complementan entre sí, la transmedialidad ha permitido que no haya una separación tan grande entre estas dos plataformas, pues ambas comparten contenido que es de interés para la audiencia en general.

Programas como RIDICULOS de MTV, ¡y AY CARAMBA! del canal 7 también son otra muestra de la transmedialidad combinada con el escarnio público, escenas de personas en situaciones complicadas que pretenden ser graciosas para otros y que causan la atención de los espectadores.

Jenkins también dice que: “Los contenidos de entretenimiento no son lo único que fluye a través de las múltiples plataformas mediáticas. Nuestras vidas, relaciones, recuerdos, fantasías y deseos también fluyen por los canales de los medios. La vida del amante, la madre o el profesor discurre por múltiples plataformas.” (Jenkins, 2006:27)

Las cosas privadas e íntimas de las personas también van fluyendo por las plataformas digitales, ejemplos varios podemos verlos en las redes sociales como Facebook, Instagram y YouTube, mismas que permiten ver el contenido de videos cortos y largos “personales” o privados que han sido filtrados por terceras personas y que casi nunca son subidos a la red con autorización de las personas que aparecen en ellos.

Los siguientes cuadros muestran parte de un análisis hecho después de que este video pasó de la televisión a ser visto por usuarios en la plataforma de YouTube.

<b>FECHA DE LA CONSULTA EN PLATAFORMA:</b>	<b>5 febrero 2017</b>
<b>HORA:</b>	<b>5:00 PM</b>
<b>VIDEO:</b>	<b>Mi barrio me respalda original</b>

<b>OBSERVADOR:</b>	<b>Kevin Samaniego</b>
<b>RED SOCIAL:</b>	<b>YouTube</b>

<b>TRANSMEDIALIDAD</b>	<b>REPRODUCCIÓN DE CONTENIDO EN MULTIPLES PLATAFORMAS</b>	Es un video que fue grabado por la televisora del canal 40 de México, con el propósito de mostrar al público las costumbres de las mujeres cholas del barrio de Chalco, Unión de Guadalupe en el Estado de México, mismo que fue subido a YouTube.
------------------------	---	--

<b>FECHA DE LA CONSULTA EN PLATAFORMA:</b>	<b>25 enero 2017</b>
<b>HORA:</b>	<b>05:40 pm</b>
<b>VIDEO:</b>	<b>Lady 100 Pesos de Guanajuato</b>
<b>OBSERVADOR:</b>	<b>Kevin Samaniego</b>
<b>RED SOCIAL:</b>	<b>YouTube</b>

TRANSMEDIALIDAD	REPRODUCCIÓN DE CONTENIDO EN MULTIPLES PLATAFORMAS	El contenido que se observa, es un video grabado por algún usuario con un dispositivo móvil y posteriormente es subido a una plataforma, lo cual provocaría que al volverse viral fuera visto también en la televisión abierta de México para mostrar la actitud de la señorita Lorena Aguirre al querer sobornar a oficiales de la policía y así pudiera tener un mayor impacto a las consecuencias por violar el reglamento de tránsito al conducir en estado de ebriedad.
-----------------	--	--

<b>FECHA DE LA CONSULTA EN PLATAFORMA:</b>	<b>29 enero 2017</b>
<b>HORA:</b>	<b>3:00 PM</b>
<b>VIDEO:</b>	<b>La caída de Edgar (el original)</b>
<b>OBSERVADOR:</b>	<b>Kevin Samaniego</b>
<b>RED SOCIAL</b>	<b>YouTube</b>

TRANSMEDIALIDAD	REPRODUCCIÓN DE CONTENIDO EN MÚLTIPLES PLATAFORMAS	Video casero grabado con un teléfono celular que permite ser compartido con otros usuarios y por lo cual tuvo un gran impacto en los medios de comunicación, usado en la televisión como un video “chistoso”. El protagonista fue invitado para contar su experiencia en algunos programas como el de “Otro Rollo” conducido por Adal Ramones.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5OcOdMkVo3k">https://www.youtube.com/watch?v=5OcOdMkVo3k</a>
-----------------	--	---

En este apartado de análisis, las categorías fueron parte fundamental de la investigación y a lo largo del proyecto fueron cambiantes, a tal modo que algunos datos tuvieron que actualizarse. La relación del apartado teórico-metodológico con determinó el sentido de la investigación y exigió un desglose minucioso de cada instrumento de la metodología.

El tiempo de realización del proyecto también influyó en este análisis y por lo tanto en el resultado de la misma investigación, esto debido a que se utilizaron números que cambian constantemente como las visualizaciones de los videos de muestra y la generación de comentarios dentro de ellos (interacción).

Finalmente, me parece que se podría dar pie a reabrir más el enfoque de este trabajo, por ejemplo, con el tema de la violencia y el uso de las nuevas tecnologías para interactuar, y es que, a pesar de limitarlo, dará frutos para indagar más en ello.

## CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES

Al inicio de esta investigación estaba convencido de que el uso de YouTube se relacionaba con el entretenimiento principalmente, pero al ir desarrollando el trabajo me encontré con un alto grado de violencia en esa red social. Violencia no sólo en el hecho de subir un video para exhibir o ridiculizar a alguien, sino en las interacciones que se derivaban de dicho video, tanto para el protagonista del mismo como entre los participantes de las conversaciones.

Las personas que violentaban dentro de la plataforma de YouTube, eran las personas que se dedicaban a grabar y subir videos, sin embargo, con el avance que tuve en esta investigación me di cuenta de que no es así y que hay algo más profundo que solo ver videos, ya que dentro de los comentarios por parte de los usuarios que interactúan, en sus opiniones, también se encontraron conductas violentas y agresivas.

Me parece importante mencionar que el objetivo general de investigación era el conocer la interacción que los jóvenes tenían dentro de la plataforma, especialmente en videos que contuviera un grado alto de violencia virtual y un número considerable de reproducciones con el propósito de ver el mayor número de comentarios e interacciones de los usuarios.

Los nuevos recursos tecnológicos que ahora son una novedad, permiten que este tipo de investigaciones, puedan tener un propósito en la actualidad. Las conductas que no son controladas por la plataforma, como, por ejemplo, las groserías o insultos que escriben los usuarios en este tipo de espacios de interacción, me ayudaron a poder mostrar lo que en realidad sucede dentro de ellas.

En las preguntas generales de investigación se propuso saber de qué manera se ejerce violencia virtual y escarnio público en las prácticas de interacción que los jóvenes tienen en YouTube y cuáles son las razones de que YouTube siendo una plataforma de videos musicales principalmente, se haya transformado en un medio para exhibir y ridiculizar a las personas. Posterior a ello, surgieron algunas preguntas particulares, por ejemplo, saber de qué manera se refleja la violencia virtual en los canales de YouTube y que videos de YouTube sirven como réplica

para violentar de manera virtual y ridiculizar a otros, mismos que se identificaron y tomaron como muestra para esta investigación.

En la hipótesis o supuesto de partida determiné que los principales actores del uso de las nuevas tecnologías eran los jóvenes, ya que para ellos ha sido fácil utilizarlas y tener control de ellas, pues en ocasiones las manipulan y usan a su favor, sin embargo, no pude lograr identificar que los usuarios pudieran mostrar algún dato personal como edad o escolaridad. Por mi propia experiencia, deduje que existían modelos o actitudes que los jóvenes adoptan viendo videos en la plataforma de YouTube y son replicados con las personas que se rodean, que no agraden o que vean diferentes, tratando de inferiorizar o rechazar a un grupo social. Estos jóvenes, también practican la violencia tanto física como en las redes y alguna manera de hacerlo sería avergonzar a otros o humillarlo ante sus amigos o personas cercanas a él, causando depresión, baja autoestima y hasta el suicidio en algunos casos. Con relación a esta última parte no pude identificar algún video que replicara los videos que tomé de muestra para esta investigación ya que me centré más en las prácticas de interacción, mismas que me ayudaron a identificar algunos comportamientos de los usuarios por medio de la interacción en sus comentarios de videos.

En este proyecto, propuse que los jóvenes serían los actores principales, sin embargo, no se pudo tener un dato certero y conciso de la edad de los usuarios y ninguna otra información en específico, es por eso que la investigación se centró en la interacción de los usuarios en general.

Cuando llegó el momento de profundizar en esta investigación, me impactó un poco que el inmiscuirse en el mundo del internet no es una tarea nada fácil, mucho menos el seguir los pasos de una plataforma tan grande como lo es YouTube en la actualidad, llena de importantes cambios constantes en cuanto a diseño y políticas de privacidad. Cabe aclarar que en la búsqueda de investigaciones similares no se encontró ninguna metodología que se pudiera probar debido a los novedosos fenómenos en el ciberespacio.

Pero más allá de todo esto, me atraía más el caso de violencia que se mostraba dentro de la red, ya que me pareció más atractivo el hecho de ver un contenido

multimedia como los videos, que solo imágenes como normalmente comenzaron a mostrarse en Facebook o Twitter con la ola de la violencia virtual en redes sociales. Uno de los objetivos generales de esta investigación fue analizar las prácticas de interacción de los jóvenes en la plataforma de YouTube, por lo tanto, se trató de identificar la mayor parte de comentarios generados por usuarios en los videos que se tomaron como muestra para la investigación, y así, poder categorizar algunas conductas de opiniones negativas y de odio entre los mismos usuarios y para la persona que protagoniza dicho video.

Otro de los objetivos era identificar el motivo por el cual YouTube se transformó en un medio para exhibir a las personas, por lo que se pudo ver que la plataforma da muchas libertades para producir contenido propio y que en caso de ser no apto para todo público, tarda en ser eliminado o nunca se eliminan, por lo que los usuarios encuentran atractivo el poder producir un video y que al mismo tiempo sea visto por millones de personas volviéndose en ocasiones virales.

YouTube se posiciona como parte de las principales plataformas digitales y aunque su primer uso fue visualizar videos musicales, tomó diferentes formas de reproducir productos multimedia, desde videos caseros, hasta videos musicales, y compras de películas.

Este fenómeno de las plataformas digitales ha sido la evolución de los medios digitales como por ejemplo el de la televisión, que, si bien hasta el día de hoy sigue siendo un medio popular para la mayoría de las personas, no se usa con frecuencia para lo que normalmente fue creado que es ver canales de televisión y programas pregrabados de cadenas nacionales e internacionales con variedad de contenido.

La mayoría de los televisores comunes en casa pasaron a convertirse en un aparato inteligente o también llamado “Smart tv” que permite la descarga de aplicaciones para ver aún más contenido que el que ofrece una televisión normal. Este contenido de la televisión también puede pasar a estas plataformas digitales, con la intención de llegar a más usuarios y volverse un video viral, por lo que también pudieran ser retomados y ser remasterizados con la única intención de generar más audiencia, como el caso de los siguientes videos de muestra “mi barrio me respalda” y “El casa

de cartón ando tipo cholo”, que fueron retomados por el canal de YouTube La guía del varón.

El cambio tecnológico en cuanto a este tipo de plataformas digitales permite una ruptura cultural de la sociedad en cuanto a lo que en la actualidad se quiere ver y las cosas que se acostumbraban ver en un monopolio televisivo, el espacio se generó con un propósito y los usuarios lo convierten en lo que ellos decidan. Los videos que se utilizaron para esta investigación más que una muestra, fue un punto de partida para poder saltar hacia la interacción de los usuarios en esta plataforma, desde un inicio se mostró que los videos fueron una muestra clara donde se identificaban parte de los objetos de estudio como: violencia virtual y escarnio público, sin embargo, me pareció aún más interesante el que generaban este tipo de videos en los usuarios. De esta manera, se identificaron diversos tipos de usuarios, por ejemplo: los defensores, los ofendidos, los burlones, los incognitos, los clasistas, los misóginos y los perversos.

En cuanto a la interacción, no hubo grandes cambios por parte de las políticas de YouTube, no tienen gran relevancia para la plataforma, la reproducción como tal, es más importante que los comentarios que forman al producto que se reproduce, los comentarios en YouTube no te permiten compartir imágenes, gifs o audios, mismos que podrían generar aún más interacción y morbo por parte de los usuarios.

El tema de la transmedialidad también jugó un papel muy importante en la investigación, pues el escarnio público y la violencia virtual presentaron importantes expresiones en virtud de que la televisión se reproduce a redes sociales y de estas en algunos casos es a la inversa. Algunos videos que se utilizaron fueron muestras claras de la transmedialidad, contenido que pasa de un medio a otro, con el único fin de que se tenga un mayor impacto mediático y por tanto volverse viral.

Esta parte de compartir contenido, es un hecho que se ha presentado entre la televisión y plataformas como YouTube, Facebook Live, e IGTV, por mencionar algunas. Sin embargo, algo que hace aún más interesante esta transmedialidad, es que traspasa el hecho de que no solo se consume contenido, sino que además de

poder observar el contenido emitido por cualquier plataforma, agrega una interacción, y esto por mucho lo hace más interesante.

El trabajo fue sustentado bajo una metodología cualitativa con técnica de etnografía virtual y análisis textual, trabajando con textos de Steve Taylor y Robert Bogdan “Introducción a los métodos cualitativos de la investigación” y Christine Hine “etnografía virtual”, con la intención de comprender el proceso de interacción de los usuarios en la plataforma, lo cual se llevó a cabo por las técnicas antes mencionadas y un modelo teórico metodológico que nos permitió separar ambas técnicas para las diversas categorías.

Estas herramientas metodológicas, me permitieron conocer aún más el objeto de estudio y el tipo de discurso que se mostraba dentro de la plataforma, además de identificar hallazgos importantes que permitieron comprender los tipos interacción que se generan en los comentarios de YouTube.

En la investigación nos encontramos con violencia no solo de parte de los usuarios para la persona que protagoniza dicho video y que se ofreciera como una ofrenda de insultos, sino que la violencia también se generó entre ellos mismos al momento de interactuar en comentarios. Este tipo de violencia “virtual” también se formó en contra de mujeres que interactuaron, convirtiéndose de violencia virtual a violencia virtual de género, y este, fue uno de los hallazgos que terminaron formando parte del proyecto. Por ejemplo, en los videos de “Lady 100 pesos por ser protagonista mujer, conllevó a que muchos usuarios tuvieran la oportunidad de comentar vulgaridades refiriéndose a partes de su cuerpo, cosas que quisieran hacerle en privado y realizando propuestas sexuales, en comparación con los demás videos, las ofensas e interacción fueron directamente para la protagonista y no entre los usuarios como sucedió con otros.

Como parte de un hallazgo relevante, descubrimos que dentro de los famosos canales de YouTube de los generadores de contenido llamados “Yotubers”, existe la opción de pagar por contenido exclusivo de sus canales, permitiendo emojis personalizados y gifs para interactuar con otros usuarios en los comentarios. Fans y suscriptores, audiencias interactivas en la red, fue uno de los capítulos teóricos que nos ayudaron a respaldar lo anterior mencionado, esta unión entre el suscriptor

y los usuarios y cómo es que se relacionan entre sí, cómo pueden llegar a colaborar o en su caso ser los mismos productores de contenido. La frase “hazlo tú mismo” es una frase que dice más de lo que significa y conlleva una empatía general de los internautas con los contenidos que les parecen más llamativos.

En este mismo contexto de los fans, pudimos darnos el tiempo de descubrir que la interacción no siempre fue negativa, ya que en muchas ocasiones también se usó para defender a los protagonistas o simplemente compartir una opinión bien fundamentada, este hallazgo se mostró y fue respaldado por algunas transcripciones dentro de la investigación. También ayudó a mostrar las diversas competencias que los usuarios tienen, haciendo evidente la pericia individual de los usuarios mostrada en los comentarios.

Por otro lado, quisiera resaltar el hecho de que esta investigación fue sustentada bajo las teorías de La opinión pública de Elizabeth Noelle Neumann, las cuales a partir de los conceptos de la picota y el escarnio social me permitieron tener un mayor entendimiento de las constantes situaciones de violencia y opinión de los internautas en la plataforma de YouTube como mecanismos de control social.

Estas teorías también aportaron un contexto de que los escenarios de opinión pública y escarnio público se produjeron mucho antes de que identificáramos en YouTube las acciones virtuales de los usuarios. En este mismo contexto se tomó como referencia el trabajo de Erving Goffman, tomando en cuenta los capítulos del desacreditado y el desacreditable lo cual contribuyó y reflejó aún más el problema de sujetos estigmatizados y rechazados por ser anormales, mismos que se pudieron mostrar claramente en los videos de muestra y en hilos conversacionales de la mayoría de los comentarios en el cuerpo de los videos.

Como bien ya lo habíamos mencionado en nuestro supuesto de partida, este tipo de contenido de YouTube que mostramos en esta investigación, fue reinventando por todas las personas que se tomaron el tiempo y la dedicación de grabarlo, editarlo y subirlo a la plataforma para que otros más lo vieran. Esto en realidad forma parte de un escarnio público de la era moderna, es un acto que equivale a la picota de los tiempos antiguos.

Si bien, YouTube dio a conocer sus normas o reglas para prohibir el contenido violento dentro de sus videos en general, nunca mencionó algo que controlara la interacción de los usuarios en los comentarios, pues se muestra dentro de los hilos conversacionales en los videos de muestra y en otros más que las expresiones y opiniones no tienen ningún tipo de censura y llegan a incitar el odio en algunos casos ya que son acciones que siguen sin tener algún tipo de control hasta el día en que se escriben estas conclusiones. Tomando el lado comunicacional de esta investigación, se vio pertinente debido a las formas de comunicación de los usuarios de internet, ya que parte de las personas o sociedad internauta, se le permite una comunicación a base de interacción virtual. En algunas ocasiones parece generar una mayor confianza para escribir lo primero que se les ocurra puesto que no hay ningún tipo de regla y tampoco persona que te conozca en realidad. Esta interacción virtual es la nueva forma de transformar la comunicación verbal en una comunicación mediada por las redes y como bien lo sabemos forma parte de las nuevas propuestas de las innovaciones tecnológicas que las personas usan en estos tiempos.

Y bueno, por otro lado, retomando el lado cultural de toda esta investigación, lo relacionamos más a la cibercultura, ya que podemos determinar que el conjunto de acciones que llevaron a los jóvenes a tener una interacción cibernética en YouTube forma parte de la cultura digital en la actualidad. Este grupo cultural que ha mostrado un gran interés en la comunicación no verbal y apuesta a la comunicación virtual, a esa que no les permite mostrarse por completo y que le brinda la posibilidad interactuar con más de una persona a la vez.

Me parece importante mencionar que la interacción virtual de los usuarios en la plataforma es solo una muestra del tipo de violencia que se puede generar en todas las redes sociales que existen en la actualidad y que, aunque no se hace de forma directa repercute en la persona y se normaliza.

La violencia dentro de todo este tipo de conversaciones e interacciones muestra el repudio y la no comprensión de personas “anormales” para la sociedad y muestra en gran medida que es difícil ser compatibles con ideas diferentes, lo que nos lleva al estigma y rechazo.

Con esto finalmente podríamos establecer nuevas líneas de investigación hacia el tema de violencia de genero dentro de las redes sociales, abriendo el panorama no solo para YouTube, sino que podamos utilizar algunas otras redes de interacción como Facebook, Twitter o Instagram.

El tema de la restricción de contenido consensuado por parte de YouTube, Facebook, Twitter e Instagram también me parece un tema del cual se puede seguir hablando y que a mi parecer podría dar para una nueva investigación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- .- Bañuelos, Jacob. (2009). *YouTube como plataforma de la sociedad del espectáculo*. Razón y palabra. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- .- Balardini, Sergio Alejandro (2000). *Jóvenes e identidad en el ciberespacio*. Universidad Central Bogotá, Colombia.
- .- Baym, Nancy K. (2010), *Conexiones personales en la era digital*, Polític.
- .- Ardèvol, Elisenda y San Cornelio, Gemma (2007). *Si quieres vernos en acción: YouTube.com Prácticas mediáticas y autoproducción en Internet*. Revista Chilena de antropología virtual, Universitat Oberta de Catalunya.
- .- Gómez Vieyra, María de la Luz (2012). *Derechos humanos en YouTube ¿una nueva forma de comunicación?* Tesis de Lic. En Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencias Políticas y sociales.
- .- Goffman, Erving (1963). *Estigma. La identidad deteriorada*, Amorrortu, Buenos Aires.
- .- Goffman, Erving (1971). *Relaciones en público. Microestudios del orden público*, Alianza Editorial, Madrid.
- .- Gólvéz, María Cristina (2000). *Cultura y Carnaval, Ministerio de Cultura*. Pasto: Ediciones Nariño.
- .- Gutiérrez-Rubí, Antoni (mayo 30, 2016) *6 rasgos clave de los millennials, los nuevos consumidores*, Revista Forbes México.
- .- Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. España: Paidós Ibérica. p. 400-

.-Jenkins, Henry (2009). *Fans, bloggers y videojuegos: La cultura de la colaboración*. España: Paidós Ibérica. p. 336.

.- Levy, Pierre (1999) *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

.- Manuel Castells (1999). *La era de la información*. México, Siglo XXI Editores, 3 vols.

.- Morduchowicz, Roxana (2008). *Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad*. Barcelona: Gedisa. (pp. 9-24 y pp. 47-68).

.-Noelle Neumann, Elisabeth. (1995). *La espiral del silencio. Opinión pública: nuestra piel social*, Ediciones Paidós. Barcelona-Buenos Aires-México.

.- Quiñones Bonilla, Fernando, (2005). *De la cultura a la cibercultura*, Hallazgos, núm. 4, diciembre, pp. 174-190 Universidad Santo Tomás Bogotá, Colombia.

.- Segato, Rita Laura (2003). *Las estructuras elementales de la violencia. Ensayos sobre género entre la antropología, el psicoanálisis y los derechos humanos*. 1a ed. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.

.- Silverstone, Roger (2004). *Mediatización y Tecnología. En: ¿Por qué estudiar los medios?* Buenos Aires: Amorroutu Editores.

.- Scolari, Carlos Alberto (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa. p. 317.

.- Tejeda García, Ivonne Marlene (2011). *El escaparate de la información y el conocimiento en la sociedad red: YouTube, empresa red en el ciberespacio*. Tesis de Lic. En Comunicación y Periodismo. FES Aragón.

.- Thompson, John B (1998). *Los medios y la modernidad: Una teoría de los medios de comunicación*. Paidos, Barcelona.

## ARCHIVOS ELECTRÓNICOS

.- Aceros Gualdrón, Juan Carlos (2004). Reseña de "Etnografía Virtual" de Christine Hine. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (6),0.[fecha de Consulta 15 de marzo de 2019]. ISSN: 1578-8946. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=537/53700627>

.- Alonso, Jorge (2001). Reseña de "La era de la información" de Manuel Castells, "La red" de Juan Luis Cebrián y "Los señores del aire: telépolis y el tercer entorno" de Javier Echeverría. Desacatos. Revista de Ciencias Sociales, (6) ,194-199. [Fecha de Consulta 5 mayo 2019]. ISSN: 1607-050X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=139/13900612>

.- Aparicio-Ordás, Luis A, (2015). *El origen de la violencia en las sociedades humanas: violencia simbólica, violencia fundadora y violencia política*. Disponible en: [http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs\\_opinion/2015/DIEEEO90-2015\\_OrigenViolencia\\_Sociedades\\_L.Aparicio-Ordas.pdf](http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs_opinion/2015/DIEEEO90-2015_OrigenViolencia_Sociedades_L.Aparicio-Ordas.pdf)

.- Asociación de Internet MX (2018). 15 estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México, versión pública en: <https://www.asociaciondeinternet.mx/estudios/habitos-de-internet>

.- Asociación de Internet MX (2019). 14 estudio sobre los Hábitos de los usuarios de Internet en México, versión pública en: <https://www.asociaciondeinternet.mx/estudios/habitos-de-internet>

.- Bañuelos, Jacob (2009). *YouTube como plataforma de la sociedad del espectáculo*. Razón y Palabra, (66), [fecha de Consulta 7 de Julio de 2018]. ISSN: 1605-4806. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199520908014>

.- Bautista, Antonio y Alba Pastor, Carmen (1997) *¿Qué es Tecnología Educativa?: Autores y significados*, Revista Píxel-bit, nº 9, 4. Disponible en: <http://www.us.es/pixelbit/art94.htm>

.- Belloch, Consuelo. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Material docente [on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. Disponible en: <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf>

.- Durosinmi, Brenda (2011). *Violencia virtual. Programa de manejo del enojo y la prevención de la violencia*. 05 mayo 2016, de Extensión Cooperativa de la Universidad de Nevada. Sitio web: <https://www.unce.unr.edu/publications/files/sl/other/fs9812.pdf>

.- Díaz Arias, Rafael (2009). *El vídeo en el ciberespacio: usos y lenguaje*. Comunicar, XVII (33) ,63-71. [Fecha de Consulta 4 de Julio de 2018]. ISSN: 1134-3478. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=158/15812486008>

.- García-Villanueva, Jorge, De la Rosa-Acosta, Adara y Castillo-Valdés, Jessica S. (2012). *Violencia: análisis de su conceptualización en jóvenes estudiantes de bachillerato*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10 (1), 495-512. [Fecha de Consulta 7 de Julio de 2020]. ISSN: 1692-715X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=773/77323982031>

.- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2019). Estadísticas a propósito del día mundial del internet, recuperado de: [https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2019/internet2019\\_Nal.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2019/internet2019_Nal.pdf)

.- Lévy, Pierre. (2007). *La cultura en la era del ciberespacio*. Fecha de consulta el 02 de julio de 2020, de [scielo.org](http://scielo.org). Sitio web:

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-48232009000100029](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48232009000100029)

.- Martínez Pacheco Agustín, (2016). *La violencia. Conceptualización y elementos para su estudio Política y Cultura*, núm. 46, 2016, pp. 7-31 Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco Distrito Federal, México (Consulta el 07 de julio de

.- Muñiz Rivas, María, Monreal Gimeno, Ma Carmen, Povedano Díaz, Amapola (2014). *Violencia virtual y adolescentes: socialización, identidad y estereotipos online*, Universidad Pablo de Olavide. Sevilla, España. Disponible en: [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/41040/Pages%20from%20Investigacion\\_Genero\\_14-2-5.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/41040/Pages%20from%20Investigacion_Genero_14-2-5.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

2020) disponible en: <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=26748302002>

.- Murolo, Norberto Leonardo (2012). *Nuevas pantallas: un desarrollo conceptual*. Razón y Palabra, (80), [fecha de Consulta 7 de Julio de 2018]. ISSN: 1605-4806. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199524426053>

.- Murolo, Norberto Leonardo (2010). *Post-zapping: transmite tú mismo. YouTube como la televisión posmoderna*. Razón y Palabra, (71). [Fecha de Consulta 7 de Julio de 2018]. ISSN: 1605-4806. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199514914031>

.- Prieto Quezada, María Teresa, Carrillo Navarro, José Claudio, Lucio López, Luis Antonio (2015). *Violencia virtual y acoso escolar entre estudiantes universitarios: el lado oscuro de las redes sociales*. Universidad de Guadalajara- Universidad Autónoma de Nuevo León, México. Disponible en: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732015000200004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732015000200004)

.- Rizo, Marta (2004). *El interaccionismo simbólico y la Escuela de Palo Alto. Hacia un nuevo concepto de comunicación*. 08 mayo 2016, de Aula abierta. Lecciones básicas. Sitio web: [http://www.portalcomunicacion.com/uploads/pdf/17\\_esp.pdf](http://www.portalcomunicacion.com/uploads/pdf/17_esp.pdf)

.- Sierra Gutiérrez, Luis Ignacio (2009). Reseña de "Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva" de Carlos Scolari. *Signo y Pensamiento*, XXVIII (54),392-393.[fecha de Consulta 02 de diciembre de 2018]. ISSN: 0120-4823. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=860/86011409031>

.- Siri, Laura. (2008). *Un análisis de YouTube como artefacto socio técnico*. En *Diálogos de la Comunicación*, Revista de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social – FELAFACS, nº 77, pp. 3-16. España. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2694479>

.- Vacaflor Barquet, Durval Federico (2011). *La violencia social en la historia*. 04 mayo 2016, de psicología Online. Sitio web: <http://www.psicologia-online.com/colaboradores/vacaflor/violencia.html>

. Vacaflor Barquet, Durval Federico. (2011). *Los discursos de la violencia en el mundo antiguo*. 04 Mayo 2016, de psicología online. Sitio web: <http://www.psicologia-online.com/colaboradores/vacaflor/violencia2.htm>