

Violencia colectiva y nuevos escenarios virtuales

Vania Cecilia Tovilla Quesada [*], Patricia Trujano Ruíz [**], Jessica Dorantes Segura [**]

Resumen. La modernidad y la sociedad de la información han comenzado a generar nuevas pautas de comportamientos sociales y psicológicos que trascienden las herramientas digitales actuales y se pueden utilizar como vehículo para ejercer la violencia colectiva, lo que en términos virtuales constituye un fenómeno complejo y difícil de definir, puesto que confluyen diversas dimensiones de tipo social, económico, político, psicológico y cultural. A su vez, existen en Internet redes sociales y blogs, que suelen ser los más utilizados por jóvenes, adultos, y más recientemente, por los niños, como posibles medios para irradiar violencia. Es así que el objetivo de este trabajo tiene que ver con la urgente necesidad de reflexionar sobre los factores que rodean a la violencia colectiva en la red, con la finalidad de proponer una solución viable con enfoque multidisciplinario, para intentar combatir dicho fenómeno en el campo de lo virtual.

Palabras clave: violencia colectiva, internet, redes sociales, blogs, jóvenes

Abstract. Modernity and the information society have begun to generate new patterns of social and psychological behaviors that transcend today's digital tools and can be used as a vehicle for the use of collective violence, which in virtual terms is a complex and difficult to define, since converge various dimensions of social, economic, political, psychological and cultural. In turn, there are online social networks and blogs, which

are most often used by young, adults, and more recently, for the children, as potential means for irradiating violence. Thus the aim of this work has to do with the urgent need to reflect on the factors surrounding the collective violence in the Internet, in order to propose a viable solution with multidisciplinary approach, to try to combat this phenomenon in the field of the virtual.

Keywords: Collective violence, Internet, Social Networking, Blogs, Youth

Contexto

La modernidad y la actual sociedad de la información nos mantienen en contacto con diversos artefactos electrónicos utilizados por el ser humano; muchos de ellos están relacionados con algún tema o matiz de la violencia, como la televisión, los videojuegos, Internet y los celulares, los mismos que funcionan principalmente como un medio para enviar y recibir información, poniendo en contacto a millones de personas en todo el mundo. Éstas actúan no sólo como espectadoras, sino también como entes activos que opinan y participan en sus temas de interés, favoreciéndose una supuesta comunicación bidireccional entre tal espectador y el artefacto. Como ejemplo, podemos mencionar el acelerado incremento de las páginas virtuales que se promocionan como redes sociales en Internet; en este caso las posibilidades tras ese dispositivo electrónico resultan tan amplias como el usuario lo desee; dichas herramientas bien pueden ser utilizadas para la investigación y/o difusión de sus intereses. Sin embargo, el ejercicio de la violencia es un hecho que se va convirtiendo en parte de la cotidianidad para muchas personas, y entre ellas y de manera especial, para las nuevas generaciones.

De este modo, la situación mundial coloca al ser humano en el centro de este nuevo universo relacional. Muestra de ello es su constante proximidad con una

infinidad de aspectos asociados a comportamientos antisociales como son los crímenes individuales y colectivos, que parecieran pasar sarcásticamente a la historia como «accidentes fatales» cometidos por individuos que «no se adaptan de manera adecuada a las normas sociales». Baste recordar que un hombre llamado Adolf Hitler conmocionó la historia de la humanidad cuando fue el protagonista de la Segunda Guerra Mundial. A nivel individual o colectivo podríamos preguntarnos por qué un solo hombre ha podido ser el autor de tanta violencia en el llamado «viejo continente», pero, ¿es posible que en las redes sociales podamos encontrar un centenar de Adolf Hitler que distribuyan y generen ideas relacionadas al nazismo?

Es quizá por esta pregunta, y por la facilidad de crear una identidad digital, que el tema llama la atención de diversas disciplinas sociales para enfocarse en el estudio del comportamiento humano, tanto individual como colectivo. Disciplinas como la antropología, la sociología y la psicología se han aproximado a fenómenos en donde la conducta del ser humano había sido explicada en términos biologicistas, poniendo el acento en la naturaleza del hombre como la fuente generadora de la violencia; pero en tiempos actuales diversas teorías psicológicas y sociológicas consideran que la conducta humana no es reducible a factores meramente naturalistas, sino que se debe ubicar en sus contextos económicos, políticos e históricoculturales, así como en la interrelación de estos con los individuos y su organización social.

Resulta evidente que en el presente siglo se han publicado distintos trabajos en torno al tema de la violencia desde diferentes perspectivas que permiten ampliar el panorama de estudio sobre la individualidad y la colectividad del ser humano; hasta cierto punto, resultaría habitual referir en estos trabajos que la violencia es el resultado de diversos factores que se encuentran circunscritos al ámbito de la irracionalidad, lo que apunta al surgimiento de la violencia como

un medio para la obtención de poder y control sobre un grupo o individuo determinado.

Por otro lado, la violencia colectiva puede comprenderse como la consecuencia de un desajuste estructural y social en el ambiente; tales como modernizaciones urbanas, cambios políticos o de estructuras de gobierno, desgaste en la autoridad e inconformismo política (Besteman, 2001).

Cada una de tales disciplinas que abordan temáticas en torno a la violencia observan una realidad determinada dentro de los contextos sociales, las mismas que pueden ir acumulando una diversidad de definiciones que no resultarían integrales si se toman en cuenta de manera fragmentada y que, de acuerdo a diversos autores, traerían como resultado una confusión, más que una definición clara del fenómeno (Castel, 2003).

Lo cierto es que para abordar el tema de la violencia constantemente se utilizan sinónimos como «agresividad» o «irritabilidad». En términos históricos podemos citar autores como Cornaton (1969; en González, 2002) quien menciona que la violencia recorre nuestra historia porque está en cierta forma tatuada en el corazón del hombre.

Y es que en tiempos actuales la situación no resulta tan prometedora como en el pasado, y el tatuaje se hace mucho más permanente, pues aún seguimos con las pesquisas de las brujas de Salem; aún conocemos los horrores de la guerra en donde las víctimas principales resultan ser casi siempre los desposeídos, dentro de los cuales podemos destacar a la gente de bajos recursos o en condiciones de vulnerabilidad que, por lo general, suele constituir una gran mayoría de la población mundial. A este respecto, cabe señalar que, de acuerdo al informe sobre Violencia y Salud de la Organización Mundial de la Salud [OMS], cada año más de 1,6 millones de personas en todo el mundo pierden la vida violentamente. Cifra que resulta alarmante cuando la violencia

se torna en una de las principales causas de mortandad, específicamente en edades comprendidas entre los quince y los cuarenta y cuatro años de edad, y es la responsable del catorce por ciento de las defunciones en la población masculina y del siete por ciento en la femenina (OMS, 2004).

Dichos porcentajes resultan sumamente significativos, pues «por cada persona que muere por causas violentas, muchas más resultan heridas y sufren una diversidad de problemas físicos, sexuales, reproductivos y psicológicos» (OMS, 2004, p. 1).

Indudablemente, el fenómeno de la violencia está cobrando importancia en la existencia diaria del ser humano. Mientras que paradójicamente algunos medios de comunicación la divulgan e incluso parecen hacer una apología de ella para obtener más ventas en sus empresas, la violencia comienza a hacerse presente en la cotidianidad; incluso en muchos países del mundo se puede desayunar, comer o cenar mientras se miran vívidas imágenes (mutilaciones, asesinatos, maltratos, decapitaciones, accidentes, suicidios, etcétera) hasta perder la capacidad de sorprenderse o conmoverse.

La violencia en los medios puede tener un efecto de enseñanza-aprendizaje erróneo (en cierto tipo de público), ya que los comportamientos violentos que se observan pueden ser adoptados como un repertorio imitativo al cual recurrir en la vida real y en donde la probabilidad de que ocurra este efecto se torna mucho mayor si la violencia es cometida por personajes atractivos o ideales, incluso si ésta no se castiga o si se premia.

Es así que Internet es un medio en el que la violencia se puede consumir sin restricción: imágenes, videos, acoso... son parte de este ambiente y pueden llegar a generar una normalización, que lleve al individuo a reducir sus sentimientos de empatía y preocupación por las víctimas de tales actos;

aunque también es posible que ocurra el caso contrario; es decir, reforzar en el consumidor sentimientos de indignación y respeto hacia las víctimas.

Es por esta dualidad que el abordaje de la violencia en términos virtuales constituye un escenario complejo y difícil de definir, puesto que confluyen diversas dimensiones sociales en un ambiente que no es meramente físico pero sí existencial, económico, político, psicológico y cultural, afectando tanto a individuos como al conjunto de la sociedad.

Otra manifestación de este fenómeno asociado a la violencia ataca las pantallas de los ordenadores, es el caso de «la violencia colectiva», que se puede llegar a ejercer utilizando la diversidad de herramientas electrónicas que existen en Internet; nos referimos específicamente a las redes sociales y a los blogs, que se colocan como los más utilizados por jóvenes, adultos, y más recientemente, por los niños.

Es así que el objetivo de este trabajo tiene que ver con la urgente necesidad de reflexionar sobre los factores que rodean a la violencia colectiva en línea, con la finalidad de proponer una posible solución multidisciplinaria, para intentar combatir dicho fenómeno en el campo de lo virtual.

Radiografía de la violencia colectiva

Antes de aterrizar en la violencia colectiva dentro de las nuevas tecnologías, se hace necesario establecer una definición acorde a la relación que tiene la violencia y los medios actuales para ejercerla.

La violencia colectiva ha sido definida por muchos autores como el uso de diversos instrumentos que identifican a los individuos como parte de un grupo transitorio o permanente que busca desestabilizar la equidad en los diversos

contextos socioculturales; es decir, el uso de la violencia mediante grupos como un mecanismo ejercido para lograr objetivos económicos, políticos, personales y sociales o como un medio de coerción en masas para establecer parámetros propios de ideologías que muchas veces abogan por la intolerancia, el racismo y el establecimiento de sus propios ideales como la verdad absoluta (OMS, 2004).

Se reconocen en este sentido diversas modalidades de violencia colectiva, tales como la guerra, el terrorismo y conflictos políticos que ocurren dentro de los Estados; también se puede mencionar al Estado que manifiesta la violencia colectiva a través del genocidio, la represión, las desapariciones, la tortura y otras representaciones en contra de los derechos humanos. Un último aspecto dentro de estas modalidades puede ser el representado por grupos de violencia organizada, como el narcotráfico, el vandalismo, el pandillerismo y las sectas.

Para autores como Mattaini (2003), la violencia colectiva es una respuesta natural de una persona o grupo sometido a acciones o amenazas violentas provenientes de otra fuente, o de un grupo social externo que busca en la instigación una respuesta para establecer un balance, ya que cuando los seres humanos experimentan un control aversivo la respuesta natural puede estar relacionada a una reacción agresiva para afrontar el origen de la misma violencia.

De acuerdo al modelo de Mattaini, existe una dinámica de acción a nivel individual donde las personas que participan en los actos de violencia colectiva son guiadas por una entidad activa o la figura del líder, y donde dichas acciones son disparadas por esta entidad.

Existen actitudes que deben ser motivantes para que sea ejercida la violencia colectiva; por ejemplo, la lucha para salir de la pobreza, obtener objetos valiosos, ser reconocido o ganar un estatus que bajo otras circunstancias no se

lograría; escapar de un control subversivo o de represión; o manifestar derechos de religión o convicciones ideológicas que de manera pacífica no parecen conseguirse, por ejemplo.

Todo ello suele involucrar antecedentes verbales que son movilizados para los individuos, donde el poder de convicción y las habilidades del líder juegan un papel sumamente representativo, y el objetivo primordial del guía es persuadir a una gran cantidad de personas de que el enemigo es una entidad maligna o un dictador, y que se debe destruir sin importar el dolor o las bajas que cause; generando en la masa una ideología relacional con un conjunto de valores tendientes a la violencia o al camino de la violencia como la única vía plausible. Adicionalmente, existen condiciones estructurales, ambientales y sociales que están presentes en el fenómeno de la violencia colectiva; éstas incluyen la disponibilidad del objeto que va a ser atacado y la capacidad del liderazgo del perpetrador para tener a mano los recursos para llevar a cabo la acción violenta (Mattaini, 2003).

Por otro lado, también resultan de suma importancia las consecuencias afectivas que refuerzan tales comportamientos violentos dentro de la colectividad; es decir, el reconocimiento del líder y el respeto obtenido por los compañeros a base de promesas; por poner un ejemplo, ese líder puede prometer el cielo o el triunfo de la revolución. Dichos factores resultan determinantes para el ejercicio de la violencia colectiva (Mattaini, 2003).

Ahora bien, la violencia colectiva también se puede disparar por la poca probabilidad de justicia de las instituciones sociales, la corrupción, o la escasa probabilidad de ser castigado.

Los fenómenos de violencia colectiva, política y social como la guerra, los disturbios religiosos y las revoluciones, no se pueden reducir en tiempos

actuales a un contexto meramente físico y estructurado, y a la vez éstos no son sinónimos de agresión.

Por ello, en tiempos actuales podemos hablar de un nuevo contexto que pareciera estar desvinculado de lo estudiado anteriormente sobre la violencia colectiva, es decir, Internet como un mecanismo propio para agredir, si se pretende, de manera multitudinaria a individuos o a grupos de individuos con ideologías aparentemente contrarias.

Se postulan diferentes factores macrosociales que se asocian al desarrollo de la violencia colectiva como un mecanismo de control; en el caso de las cibernaciones, la violencia colectiva puede estar íntimamente relacionada con un proceso de estatus, visitas o reconocimiento en la red.

Los movimientos cibernéticos también pueden ser parte de una nueva tendencia política, económica, religiosa, social, interpersonal, estructural y un largo etcétera que vincula sin un espacio meramente físico a individuos de todo el mundo.

Haciendo un intento por conjugar esta nueva modalidad de violencia en Internet y sumarla a los diversos conceptos de la violencia colectiva, es posible mencionar que dentro de sus manifestaciones cibernéticas, los gatillos para que se dispare incluyen, entre otros, la ausencia de márgenes de respeto y de reflexión acerca de sus posibles efectos nocivos, un exceso de libertad por parte de los usuarios de la red, la facilidad de movilización de un espacio a otro sin necesidad de ser sancionados o penalizados por una conducta disruptiva o indebida; no se necesita de un marco de conflictos políticos o represivos, sino que la violencia colectiva puede verse reflejada por una afrenta personal, donde el mecanismo más viable puede ser, por ejemplo, la creación de una página de difamaciones multitudinarias sin necesidad de conocer obligatoriamente a la persona, creando una nueva modalidad de violencia

pública contra un solo individuo («cyberbullying») o contra grupos de individuos en el marco de la colectividad.

Herramientas virtuales y violencia colectiva

La consolidación y los vínculos en las relaciones ciberespaciales son el resultado del establecimiento de un número indeterminado de interacciones entre individuos, en su mayoría desconocidos, que atraviesan por un breve periodo de acomodo, negociando constantemente sus propios significados y sus identidades dentro del núcleo de un grupo virtual determinado; cuando ese período de aceptación ha concluido, se puede decir que el individuo ha sido admitido como miembro del grupo por su constancia (en tiempo, dureza o nivel argumentativo de esa fracción de usuarios a favor o en contra de «x» cosa), a partir de compartir, co-generar y construir de sus propios aportes una experiencia enriquecedora y trascendental para el grupo virtual.

El término «comunidad virtual» fue definido como «una conformación social que emerge en la red cuando un número relativamente elevado de personas mantiene discusiones durante un tiempo prolongado y conforma redes de amigos personales y profesionales en el ciberespacio» (Rheingold, 1996, p. 66). Sin embargo, en tiempos más actuales se ha ampliado dicha definición, considerando una comunidad virtual a aquellas redes interpersonales que proporcionan sociabilidad, apoyo y un sentimiento de pertenencia o identidad social, dentro de un sinfín de contextos, ya sea políticos, religiosos, familiares, de opinión, etcétera (Ferri, 2005).

Es necesario tener en cuenta que las nuevas modalidades de grupos, comunidades y ecosistemas en la red, permiten establecer un mayor número de lazos independientes de la proximidad espacial, constituyéndose como

instrumentos cotidianos de prácticas sociales que, en cierto sentido, comienzan a tornarse indispensables para las relaciones habituales de muchos niños, jóvenes y adultos.

Dentro de las posibles herramientas utilizables para el ejercicio de la violencia colectiva a través de Internet, encontramos múltiples materiales virtuales en forma de chats, weblogs, «twitters», redes sociales, juegos «online», foros y otros.

De esta manera, a través de las diferentes herramientas web comenzaremos a observar detenidamente qué es lo que sucede dentro de estos ambientes, otorgando prioridad a las redes sociales y a los weblogs, dado que son espacios mucho más accesibles, situación que se acentúa en niños, jóvenes y adultos que ingresan a ellas, y que facilitan el anonimato colectivo para poder generar o llevar a cabo algún tipo de violencia de manera multitudinaria; sin embargo, no es nuestra intención dar a entender que el anonimato sea sinónimo de delincuencia; sino que más bien funge un papel facilitador para el ejercicio de la misma.

Al parecer, este anonimato es elegido por las personas de acuerdo a una previa evaluación de la acción que se pretende realizar. Por ejemplo, en redes sociales como Facebook, el usuario ofrece información personal (dejando a otros libre acceso a su vida), sin embargo, al ingresar en una página de una organización o grupo (frente a o a favor de), pocas veces el usuario considera la necesidad de detallar su vida (o información personal) puesto que el grupo le define, a través de sus comentarios y los votos positivos o negativos que obtenga de ellos; sus acciones generan dentro del grupo la aprobación positiva o negativa, dependiendo del caso. En estos espacios parece no existir un moderador y si, por ejemplo, se accede a una página donde el objetivo es ejercer «cyberbullying», todo intento por parte del usuario de generar paz o de

establecer parámetros normales del comportamiento aludiendo a una mejor cultura dentro de la red social se verá mermado y, por ende, el individuo que quiere llevar a cabo tal acción será agredido por un número considerable de comentarios hacia su persona; generando con ello un eterno círculo de agresiones.

Lo mismo pareciera suceder a la inversa: cuando se es parte de una página creada a favor de una causa positiva y un individuo ingresa con toda la intención de violentarla, será agredido y nulificado dentro de la misma.

A todas esas características agreguemos que la mayoría de los participantes no se conocen en persona, utilizan seudónimos, no suelen compartir información personal y se encuentran simplemente reunidos con un objetivo «X».

Todo indica que Internet va ganado un lugar esencial en las contiendas violentas. Una de las posibles razones puede ser porque, en los ya tradicionales medios como la televisión, la radio y el periódico, al parecer la comunicación no es percibida del todo bidireccional, situación que genera un acentuado descontento en los agentes receptores; ya sea porque se considera información fragmentada, manipulada o por el mínimo nivel de participación y transformación al que las nuevas generaciones están siendo «acostumbradas» a decir «no». Dicho proceso de normalización trasciende a las páginas web, en algunas ocasiones ayudando a promocionar el incremento de adeptos a las redes sociales, como Facebook, que a veces involuntariamente se ha transformado en una onda expansiva de violencia política y colectiva. Como ejemplo, baste nombrar los hechos ocurridos alrededor del globo terráqueo en donde se utilizan medios mercantilistas para inducir, manejar y comprometer las votaciones electorales de cualquier país, y en donde se dan muestras de desaprobación de ciertas facciones políticas en contra de un candidato u otro,

pudiendo recurrir a difamaciones multitudinarias y constantes, ensuciando, mancillando y violentando a la población. En este escenario, los gestos de desaprobación son mucho más específicos y agresivos que los acontecidos en el plano meramente político a nivel geográfico o de espacio físico, y permiten mostrar en Internet otra faceta de las ya conocidas campañas políticas sin restricción.

Algunas de estas páginas creadas por los cibernautas promocionan de manera «ilegal» y por demás violenta desde la muerte de un ciudadano común y corriente hasta la desaparición de una etnia, credo o religión. Incluso aparecen grupos específicos de intolerancia dirigida a objetivos concretos de odio, utilizando blogs y webs para colocar a sus víctimas en un completo estado de vulnerabilidad. Algunas de estas comunidades virtuales reúnen personas y personalidades tan variadas que caen en situaciones realmente comprometedoras y delictivas (Carrasco, 2003). Grupos en donde la libertad de expresión se convierte en el armamento para la represión, la misoginia, el racismo y la xenofobia, los mismos que cuentan con un incremento acelerado y se posicionan como un foco de atención urgente para las disciplinas de la salud.

Sin embargo en este punto es preciso señalar que en cada una de estas herramientas al alcance de muchos, coexisten paralelamente los beneficios que las acompañan, y esto es indudable. Por ejemplo, el hecho de que se pueda acceder a distintos lugares del mundo mediante un click, comprar boletos de avión, hacer visitas virtuales a centros culturales, reflexionar y debatir en torno a una ideología respetuosa y equitativa, realizar periodismo amateur, compartir fotografías o tener espacios de sano esparcimiento en donde el intercambio de ideas y la tolerancia también es una realidad. A su vez, podemos mencionar que dentro de los beneficios de las redes sociales está también la posibilidad de tener una cercanía con aquellas personas (amigos y

familiares) que por algún motivo residen en otro país, o de ampliar las experiencias relacionales de orden educativo, laboral, etcétera.

Podemos mencionar también que las redes sociales e Internet en general han significado cambios positivos para los usuarios, y que son quizá el avance reciente más importante para la humanidad; pues existen un sinnúmero de ventajas que ofrecen las relaciones entre personas, grupos y sociedades que se establecen en dichos contextos o herramientas web. Lo que de ninguna manera indica que sean por sí mismas un mecanismo terrorífico de violencia, sino que más bien se reflexiona en torno al uso negativo que se puede llegar a hacer de ellas.

No dudamos, pues, de las ventajas de las citadas redes sociales e Internet, pero pensamos que es necesario trabajar en la creación de mecanismos que favorezcan el respeto y representen una voz de rechazo ante algunas de las situaciones que acontecen en la Web. Reconocemos también que es un tema complejo que se cruza con aristas como la libertad de expresión. Adicionalmente, legislar en el ámbito virtual es difícil y por lo mismo es una cuestión que ocurre escasamente o no existe en muchos países de Latinoamérica, y que con frecuencia la impunidad parece hacerse presente cada vez más en ciertos grupos o individuos que utilizan la Red para sabotear las libertades y los derechos humanos, puesto que cualquier persona se encuentra expuesta a la violencia colectiva; como último ejemplo, baste recordar el reciente y supuesto cierre de páginas como «la jaula.net» en México, en donde los docentes de diversas instituciones educativas llegaron a ser difamados por estudiantes de manera masiva e impune (Gómez, 2010).

Violencia y colectividad en línea

El ser humano suele conglomerarse en grupos, los mismos que pueden conformarse como un espacio de referencia para su cotidianidad. Dentro de ella, mencionaremos que en épocas más recientes resulta común observar que las personas permanecen más tiempo frente a sus computadoras que interactuando cara a cara con sus iguales; siempre creando grupos virtuales de interés en donde se irradian toda clase de ideas. Dicho cambio de lo personal a lo virtual obedecería a diferentes factores que se asocian a los nuevos procesos de globalización alrededor de todo el mundo, bajo distintos eslóganes que suelen venderse «a un click de distancia».

Grupos virtuales de música, de religión, arte, psicología, filosofía y un largo etcétera, navegan en las carreteras de Internet, tratando de posicionarse como los más buscados o votados en los mercados remunerados de la Web. Ovacionados popularmente bajo un número de seguidores equis, grupos de personas partidarias de tendencias de pensamiento, moda o religión comienzan a emerger como los nuevos mesías de la información, puesto que, en las actuales modalidades de redes sociales, es muy sencillo crear una página en donde ideas contrarias, verídicas y/o distorsionadas sean consumidas masivamente por grupos de personas o individuos con necesidad de ser escuchados en un espacio que opta por la «libertad de expresión». En algunas ocasiones estos espacios de libertad suelen transformarse en un desenfreno de votación sobre cómo matar o molestar a un individuo bajo el lema «la unión hace la fuerza», que en Internet pareciera una tendencia más allá de toda moda que ha llegado para quedarse y hacerse presente como otro matiz más de la violencia por medios electrónicos.

Para muchos estudiosos del tema la conglomeración en las páginas web está dando como resultado nuevos patrones y comportamientos que pueden llegar a

ser extremadamente violentos. Así, según Waldmann y Reinares (1999), existe la violencia en cualquier interacción social en donde estén relacionados grupos con intereses o posturas específicas ya sean similares o contrarias, sobre una temática o realidad; cabe resaltar que dentro de esta existencia grupal con posiciones contrarias, resulta casi normal el hecho de que ocurran daños psicológicos, de manera malintencionada, sobre todo si dicho daño se circunscribe a la virtualidad.

Por otro lado, dentro de la colectividad web existe una amplia gama de violencia que ocurre en el marco de las relaciones humanas y que se encuentra en este caso supeditada a un espacio virtual; dichas manifestaciones de violencia difieren no solo por su alcance y magnitud, sino también, y en buena medida, por la manera en la que se combinan todos los elementos, virtuales, psicológicos y físicos.

Es por ello que asumir la violencia colectiva como un fenómeno sin autonomía conceptual o disciplinar nos lleva a la utilización de sinónimos tales como agresión masiva, conflicto, crimen o guerra. A este respecto, desde la perspectiva psicológica, el término violencia no sólo indica el uso de fuerza física o abuso de poder con el fin de controlar a otro, sino que también engloba el hecho de lograr la voluntad de un individuo en uso ilegítimo de un estatus que en Internet no puede estar del todo delimitado; es decir, el ejercicio de poder podría estar directamente relacionado con el apoyo incondicional de otros usuarios virtuales quienes, a su vez, juegan un papel sumamente importante en el desarrollo de la violencia colectiva (Alcántara & Crespo, 2000).

Por lo tanto, es posible que la violencia colectiva en términos virtuales no esté contemplada en la mayoría de las definiciones, ya que alude muchas veces a hechos no tangibles en donde el uso de la fuerza física se transforma en acciones de intimidación, acoso, robo de identidades y sometimiento,

relacionadas con un abanico impresionante de ingredientes violentos que son menos notorios en el plano virtual, tales como daños psicológicos, privaciones y deficiencias en el desarrollo de habilidades sociales, etcétera, comprometiendo el bienestar de los individuos, las familias y las comunidades.

Frente a la apreciación del fenómeno de la violencia colectiva virtual, se puede señalar como característica fundamental el hecho de que no cuenta con un espacio delimitado por una estructura física tangible; sin embargo, se destaca que miles de personas se interconectan en la carretera web, y muchas de ellas suelen hacerlo con el objetivo de violentar de manera anónima bajo identidades falsas y de manera colectiva, mediante la creación de grupos virtuales, en donde la bandera de lucha se convierte en el lema de «matemos a...», o «difamemos a...»

En otras palabras, se puede decir que este fenómeno en el plano virtual se ha caracterizado frecuentemente por el predominio intencionado del uso de la fuerza colectiva en situaciones de imposición, intimidación, daños o perjuicios a un individuo o a un grupo de ellos, deteriorando las relaciones y condiciones de bienestar de los involucrados, mediante ataques verbales o cibercrímenes (Alcántara & Crespo, 2000).

De esta manera, existen múltiples y complejas manifestaciones, contextos, escenarios, tipos y significados de la violencia virtual, con cambios permanentes en su dinámica e intensidad, lo cual dificulta un mapeo que comprenda todas sus formas bajo una visión integral; por ello, parece conveniente dirigir los esfuerzos a la creación de un marco comprensivo general para intentar delimitar el escenario de la violencia colectiva virtual, su naturaleza, y los protagonistas involucrados, con el fin de lograr una reflexión en contexto.

Identidades digitales

Sin dudarlo, el avance de la tecnología nos ha permitido acceder a la comunicación en tiempo real, a la compra y venta de artículos diversos en línea así como al manejo del dinero a través de bancas virtuales, a la comunicación de los usuarios de Internet por medio de las llamadas redes sociales, así como a la transferencia de datos e imágenes para su uso profesional o comercial; resultando a todas luces fructífero y un sueño para muchos estudiosos de la tecnología, un ideal mucho mejor de lo que Julio Verne soñó. Sin embargo, pese a todos los privilegios con los que contamos gracias a esta era de modernidad, a la par de los beneficios, también comenzamos a escribir un prólogo provechoso para las organizaciones criminales, los acosadores, los violentadores y toda clase de personas con tendencia a comportamientos antisociales dentro de Internet.

Repasemos algunos ejemplos. En comunidades creadas con el objetivo único de violentar personas en Internet tenemos el caso de la denominada «la jaula.net», en donde sus objetos de odio eran transformados adoptando la imagen del docente a quien se le dictaba sentencia de muerte o desaparición inmediata de la institución por parte de algunos estudiantes que parecían estar inconformes con la manera de llevar a cabo no sólo sus cátedras, sino también sus métodos de evaluación. Dicha página utilizaba un lenguaje específicamente violento, y en ella se incitaba a grupos de estudiantes a asesinar docentes o a golpear masivamente a un compañero de aula, es decir, a ejercer el «bullying»; aun cuando no pareció existir ningún caso en concreto de los planes colectivos hacia los docentes mencionados en «la jaula.net», sí se conocen algunas declaraciones individuales sobre jóvenes estudiantes que fueron abordados en algún sitio para ser agredidos (física y verbalmente y/o psicológicamente) en masa, y donde la convocatoria se emitía a través de dicha página (Gómez, 2010) .

Este tipo de circunstancias nos llevan a preguntarnos ¿qué es lo que pasa en tiempos actuales con la población, en su mayoría de jóvenes, que ingresan y se aficianan a estas páginas?

Iniciemos comentando que, gracias a las estadísticas, podemos conocer el número aproximado de jóvenes que utilizan Internet no solo para la realización de trabajos escolares o con intención de buscar información fiable para sus trabajos educativos (Campos, 2010). La cifra, aún cuando no es del todo exacta, de acuerdo al Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) en México oscila en unos 32,8 millones de usuarios de Internet, los mismos que usan esta herramienta como un medio para irradiar ideas de cualquier tipo, ideas que son masivamente consumidas por sus pares, quienes en su mayoría pueden no haber formado un criterio personal o una postura que les auxilie a reflexionar sobre las distintas gamas de acontecimientos dentro de su contexto sociocultural (INEGI, 2010).

Se puede entonces mencionar que los jóvenes y adultos modernos pudiesen estar de alguna manera despersonalizados en los ámbitos de la www, imaginando que los delitos de «bullying» o xenofobia no causan dolor por suscribirse a un tema de virtualidad que en las circunstancias actuales alcanzan consecuencias reales.

Esta despersonalización podría devenir de las crisis económicas mundiales, de las políticas implementadas en cada uno de los países a lo largo del mundo, de la inequidad, de la inseguridad social y económica que poco contribuyen a reducir los mecanismos de representación y a limitar los espacios de solución de conflictos, mercantilizando las relaciones sociales con iconos de «me gusta» y con ello presuntamente restringiendo las manifestaciones culturales propias de los derechos de los cibernautas.

Por esas razones se puede llegar a pensar que es de ahí de donde surge al menos parte del problema. Poco conocemos las leyes verdaderamente regidoras de los espacios virtuales, puesto que cada uno de estos contextos y páginas cuentan con sus propios esquemas de «legalidad», en donde siempre resulta necesario aceptar acuerdos, los mismos que en la mayoría de las ocasiones son violados una infinidad de veces para con ello parir un número indeterminado de páginas que conglomeran personas que violentan individuos. Un ejemplo más es el enigmático número indeterminado de personas que en realidad no existen en la red, con nombres tales como Sr. X, angelfire, bonita282, etcétera; entidades de anonimato que pueden ser utilizados como mecanismos de impunidad, identidades que uno puede crear a diestra y siniestra desde distintos servidores, agregando a estos delitos el robo de identidad, cuentas bancarias, estafas, secuestros, y un largo etcétera.

Es por ello que las personas que utilizan de manera arbitraria herramientas como Internet parecen contribuir al crecimiento de la inseguridad virtual y a la reducción de la calidad de vida en algunos sectores de la población mundial, puesto que al parecer, conforme se incrementa el uso de ordenadores a nivel mundial, también parecieran incrementarse las cifras del fenómeno delincinencial virtual. Son los usuarios de la Web como víctimas colectivas quienes comienzan a reconocerla como una de las múltiples facetas negativas del uso indiscriminado de Internet.

La violencia en su forma colectiva tiene en Internet un rostro con una geografía muy particular, que en su núcleo es muy distinta a la periferia, pues al contrario de las páginas de pornografía infantil, la violencia colectiva no está escondida en ninguna clase de codificación maliciosa; no es necesario buscar demasiado para encontrarla, no es considerada una mitificación como el «snuff» (violencia real extrema), no es costosa como muchas de las páginas «especializadas» en el «cyberbullying» para el envío de amenazas virtuales (que suelen pedir

remuneraciones económicas por sus servicios violentos). Sino más bien, dentro de su mapa, cuenta con una cara accesible para todo tipo de público con una cronología muy exacta de sucesos que pueden apoyar a los violentadores para incitar a reuniones en puntos delimitados por un espacio físico (no virtual), con herramientas distintas a las armas de fuego o blancas, utilizando como sus principales instrumentos de ataque una fórmula comercializadora con preceptos terroristas, celópatas, destructivos, raciales, etcétera, los cuales parecen ser matices de algunas de sus motivaciones existenciales en la Web.

Cabe señalar que la propagación de la violencia colectiva en la red mediante identidades digitales falsas arroja datos impresionantes, ya que a últimas fechas se han convertido también en un negocio en línea. La página <http://es.fakenamegenerator.com/> permite a sus usuarios generar identidades digitales falsas con todo lujo de detalles, que pueden ser utilizadas para cualquier tipo de objetivo, incluso aquéllos que se circunscriben a los crímenes virtuales como la violencia colectiva; permitiendo dentro de su menú generar una identidad de diecinueve países diferentes que incluye nombre completo, dirección con municipio, provincia y código postal, dirección de correo electrónico disponible para la nueva identidad, fecha de cumpleaños, ocupación, estado civil y un número de tarjeta de crédito con su correspondiente fecha de expiración (S/A, 2010a).

El negocio de dicha página se basa en ofrecer paquetes de identidades falsas de pago, es decir, por veinticinco dólares se pueden comprar un millón de identidades falsas utilizables, que se envían por correo en formato Excel o SQL para insertar; si el cliente de dicha página no cuenta con recursos económicos también puede solicitar cuarenta mil identidades falsas completamente gratis.

Muchas de estas identidades digitales son utilizadas como mecanismos para el enfrentamiento por medio de mensajes en Internet, en donde del juego verbal

al hecho delictivo sólo existe una delgada línea; de aquí podemos rescatar cronológicamente los siguientes casos en donde la violencia colectiva trascendió las barreras de la virtualidad y de la identidad para convertirse en ataques masivos reales.

Mencionaremos en primer lugar una nota publicada por el Threat Post (servicio de noticias del antivirus Karpesky) en la cual se menciona que la empresa de seguridad HBGary Federal fue víctima de un ataque informático atribuido al grupo de «ciberhacktivismo» Anonymus. Dicha institución, de acuerdo a los informes, se retiró de la conferencia de seguridad RSA que se llevaba a cabo en San Francisco debido a las amenazas físicas que recibieron sus empleados; éstas se realizaban de manera colectiva por medio de Internet y los emisores de los mensajes violentos tenían identidades digitales falsas (Villarreal, 2011) .

Por otro lado, no sólo las organizaciones se encuentran a merced de este tipo de «ciberhacktivismo» supuestamente en pos de la «libertad y la privacidad», también encontramos algunos grupos de civiles digitales, dedicados a la creación de páginas en las cuales el lema «matar» es la oración principal. Por ejemplo, una figura pública, abogada de Amnistía Internacional que laboraba para la organización local de derechos humanos, recibió diversas intimidaciones mediante mensajes de texto distribuidos por medio de direcciones IP inexistentes; dichos mensajes eran anónimos y hacían referencia a amenazas físicas y de muerte. Cabe resaltar que anteriormente, otra abogada de Amnistía Internacional que había recibido las mismas intimidaciones fue secuestrada y amenazada de muerte por individuos no identificados (S/A, 2010b).

Un panorama menos alentador resulta del hecho de que redes sociales como la afamada Facebook alojen no sólo identidades digitales falsas, sino también la violencia colectiva y las amenazas virtuales, rebasando los términos de

utilidad de la tecnología y sobre todo los de la virtualidad, como el asesinato de tres jóvenes en la región de Putumayo (Colombia), que aparecieron en una lista distribuida de manera colectiva por medio de dicha red social (Jiménez, 2010).

Se sabe en tiempos actuales que la formación de grupos en Facebook para humillar y agredir a adolescentes ya comienzan a incrementar sus víctimas; estamos hablando del año 2003, cuando un joven americano se suicidó supuestamente por haber sido atacado de forma colectiva durante varios años, por medio de rumores sobre su homosexualidad. También sabemos del caso de la joven Phoebe Prince, quien era atacada de manera masiva mediante mensajes virtuales y «cyberbullying», pues un centenar de personas le sugería quitarse la vida, dando como resultado que la joven de quince años terminara suicidándose, tras colgarse en el clóset de su habitación (Griffin, 2011) .

Y a últimas fechas, en octubre del año 2011, una reacción violenta se desató en Perú tras la denuncia de un programa periodístico sobre lugares clandestinos que vendían alcohol en forma de «jelly shots» (inyecciones realizadas de gelatina y ron) y cigarrillos a menores de edad. Dicho programa de televisión ha dado por sentado la última moda de los ataques colectivos y violentos por medio de las redes sociales, en donde la creación de grupos con dicho fin está a la orden del día. La página del noticiero tal y como se cita a continuación menciona: «Los jóvenes menores de 15 años muestran insultos soeces, y han creado 15 páginas en Facebook agrediendo y transgrediendo las leyes, la pregunta clave: ¿saben los padres qué hacen sus hijos en los fines de semana?» (S/A, 2011a). Incluso cuando esta información ha sido pública y es del conocimiento de los administradores de Facebook, dichas páginas de agresiones virtuales siguen estando presentes en los escaparates de la red social, si bien ya han sido reportadas; pareciera que se crean y destruyen velozmente, no dando oportunidad a los administradores de estar en todos los sitios virtuales; y es de llamar más la atención que el programa periodístico

haya generado un maremoto de personas que a su vez se unieron para agredir por medio de la red social a los antiguos agresores, creando con ello un círculo infinito de violencia colectiva.

Por último, destacaremos una noticia que ha dado la vuelta al mundo gracias a la inmediatez de la información otorgada por las redes sociales. En este caso se trata de una joven, supuesta estudiante de enfermería que, teniendo plena libertad del uso de Facebook, colocó fotos en su muro donde se encuentra asistiendo al parecer a un paciente en fase terminal; agrega dentro de los comentarios el hecho de que el mismo estaba a punto de morir; en las fotografías se puede observar a esta joven sonriente tomando una sonda nasal con sus dedos (S/A, 2012).

Los comentarios negativos, los insultos, el hostigamiento y las amenazas de muerte no se hicieron esperar, pues se generó una página en su contra denominada «Yo tbm detesto a Roxana Evelin Garcia López», que al momento de esta investigación ya contaba con casi 7000 seguidores, quienes como una onda expansiva no perdieron la oportunidad de expresar su repudio no sólo a la persona supuestamente dueña de este Facebook, sino también los comentarios racistas que se tornaron un punto esencial en esta contienda (S/A, 2012).

Pero este tipo de notas no se dan sólo en América Latina. Una de ellas publicada en Internet menciona que la policía británica acusó directamente a Twitter de facilitar la propagación de la violencia en Londres mediante mensajes que incitaban a los jóvenes a unirse a disturbios, dando como resultado el día ocho de agosto del año 2011 enfrentamientos incontrolables y saqueos, además de incendios (Agencia de Noticias EFE, 2011a).

En este contexto, comenzamos también a conocer las nuevas tendencias del «microblogging» (servicio de mensajes instantáneos y cortos, no más de 140

caracteres) con la finalidad de establecer puntos de reunión para ejercer los actos más diversos, desde bailes improvisados en masa y manifestaciones espontáneas, hasta violencia colectiva.

Es por ello que la formación de grupos en Facebook o cualquier otra red social (Twitter, hi5, Sonico, etcétera) se da de manera fácil y rápida. Muchas veces estos grupos nacen con el propósito de agredir a una persona sea pública o privada, mediante la transmisión de fotos indiscretas, el reenvío de mensajes de texto por medio de celulares o correos electrónicos obtenidos de maneras malintencionadas, engañando, atacando y extorsionando, en la mayoría de los casos mediante el uso de la tecnología de forma indiscriminada. Son algunas de las maneras de violentar colectivamente a una persona o grupo de personas, agrediéndoles constantemente por su ideología, preferencia sexual, etnia, credo, religión, etcétera.

En otras palabras, pareciera ser que los más indefensos resultan ser en la mayoría de los casos las generaciones más jóvenes y poco informadas, que omitiendo los acuerdos legales de las redes sociales, se inscriben a dichas páginas cuando no cuentan con la edad establecida para su uso. Esto quiere decir que niños entre los ocho y quince años ya se encuentran accediendo al mundo virtual y en muchos casos se convierten en violentadores web desde edades muy tempranas, pues se encuentran interconectados con tal mundo virtual que los coloca a su vez en un escenario de extrema vulnerabilidad (Griffin, 2011).

Sumemos la insuficiente divulgación de estrategias de prevención, principalmente dirigidas a los padres, tutores y educadores (Lin et al., 2012), quienes se considera tienen la responsabilidad de informarse y formarse acerca de estas herramientas tecnológicas para instruir a los jóvenes en su uso racional, lo que representa una tarea difícil, ya que frecuentemente ellos suelen

ser más ágiles en el uso, el lenguaje y hasta los vacíos legales de las nuevas tecnologías (Dorantes, Trujano & Tovilla, 2012).

Es entonces una realidad que la formación de grupos por medio de las redes sociales, en donde el objetivo es atacar a una persona o una ideología grupal, comienza a ser un punto de referencia para la investigación en psicología, dados sus largos alcances a nivel psíquico y no solo social. Se debe tomar en cuenta que (aunque no de manera exclusiva), los más jóvenes ya están presentando diversas patologías como resultado de los ataques colectivos e individuales que sufren, los mismos que pueden llegar a vincularse con cuadros de depresión, tristeza, rabia, frustración, impotencia, baja autoestima, y un largo etcétera de sintomatologías psíquicas.

Por lo tanto, y dados los ejemplos anteriores, parece indispensable una educación reflexiva para aprender a utilizar de manera responsable las herramientas tecnológicas de la nueva sociedad de la información y de manera conjunta prestar atención a los vacíos sociales y legales, conocer cómo y con qué herramientas cimentadas en la ley y la convivencia respetuosa una víctima de violencia en el marco de la colectividad virtual puede defenderse de sus agresores. En esta tarea de la virtualidad, deben participar diversos actores sociales y su objetivo puede ser dirigido a la formación de una actitud crítica frente al uso de Internet y sus contenidos; así como programas de capacitación para los padres y/o tutores con la finalidad de acercarlos a estos nuevos ambientes tecnológicos.

Conclusiones: la posibilidad de un enfoque multidisciplinario

La cultura informática al alcance de un click, ha beneficiado y facilitado muchas tareas que lleva a cabo el ser humano. Nos traslada hasta donde nuestras

necesidades nos dejen acceder, permitiéndonos alcanzar las estrellas para poder miraras más de cerca dentro de nuestra computadora por medio de programas en línea como Google Earth, nos da cercanía con las personas que están lejos, nos deja contemplar los grandes museos a los que con nuestros medios económicos quizá no podríamos llegar, nos facilita el traslado de información entre profesionales y nos auxilia en una gama impresionante de tareas escolares y laborales; aunado a ello el hecho de poder estudiar una carrera por medio de Internet sin tener que trasladarnos a otra ciudad o país incrementando aceleradamente las posibilidades de continuar nuestra formación en cualquier parte del mundo.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación masiva se han posicionado como herramientas casi determinantes en nuestra vida cotidiana. Lo anterior, sin pasar por alto que en la actualidad la herramienta que parece de mayor relevancia para los jóvenes en Internet son las redes sociales, que otorgan a los usuarios un abanico impresionante de posibilidades.

Sin embargo, pareciera ser que ninguno de estos beneficios ha logrado disminuir las brechas sociales, y mucho menos los prejuicios raciales. Observamos entonces con preocupación un incremento acelerado de niños utilizando medios creados supuestamente para jóvenes y adultos, reflejando a través de su adherencia a las redes sociales y a las comunidades virtuales la falta de estilos de crianza, de valores, de proyectos y planes de vida, aumentando con ello la inseguridad de los más cercanos a la era tecnológica mediante identidades falsas, donde acceden a violencia gráfica y donde muchos de ellos quizá sean también portadores y emisores de la misma violencia colectiva.

Esta modalidad de violencia colectiva transforma los senderos y los espacios virtuales, y la sugerencia más socorrida para evitar ser violentado reside en el

hecho de restringir el acceso a nuestra red social para todo aquél que sea un desconocido y que representaría ser un sospechoso en potencia, eso en el mejor de los casos. El principal grupo expuesto al impacto tecnológico está formado por los adolescentes, quienes debido a las características propias de ese período de desarrollo, experimentan considerables cambios y crisis en el terreno emocional, físico, sexual y de la identidad, lo cual podría posicionar a las redes sociales como la plataforma ideal de una constante búsqueda de nuevas sensaciones, en donde Internet, siendo un «medio» de resguardo, llega a posicionarse como el «fin» hedonista (EFE, 2011b); a partir de ahí posiblemente sus conductas lleguen a mimetizarse y justificarse a través del ejercicio de la violencia ante la afiliación a un mundo virtual (Becoña, 2006; en Echebúrua & Corral, 2010); no inmaterial, pero sí cargado de una amplísima oportunidad para crear en él una falsa identidad y con ello distancia de sus contactos personales, de actividades habituales o incluso la desfiguración del mundo real (o realidad objetiva) que consta entre sus directrices con normas penales y de convivencia social.

Por lo tanto, este tipo de sugerencias comunes no puede evitar el hecho de que la seguridad en Internet es vulnerable a la usurpación de personalidades («hack») y tampoco amortigua el golpe de grupos específicamente creados para asesinar de manera colectiva a presidentes, empresarios, presidiarios, expresidiarios, pedófilos, violadores, secuestradores y personas comunes y corrientes que se transforman en el blanco de odio de bandas sociales autodenominadas «limpiadores sociales», quienes parecen tener una clara tendencia sobre los mecanismos raciales utilizados por el régimen nazi.

Por otro lado, cada una de estas acciones de autodefensa en el ecosistema virtual pareciera atraer un panorama de causa y efecto en las comunidades virtuales, donde muchas víctimas son colocadas en el desamparo, el aislamiento, la angustia, la agresividad, la tecnofobia, o la impotencia, que

muestran ir en aumento como los principales protagonistas de la violencia colectiva en Internet.

Es por ello y con la finalidad de hacer frente a este tipo de conductas delictivas, que algunos cibernautas optan por la privatización y la restricción de los elementos utilizados en la estructura Web. Recientemente, en la reunión del G8 surgieron varias propuestas de privatización para la ley, optando por un modelo de legalidad de derechos de autoría y coautoría, en donde se realiza un primer intento por acercar a los cibernautas a la protección de sus escritos.

Existen entonces múltiples intentos por frenar la violencia colectiva y sus distintas modalidades por medio de Internet, como la creación de páginas del tipo <http://www.pantallasamigas.net/>. Dicha página se centra en dotar al usuario de información básica, de tal manera que tenga recursos iniciales para salvaguardar y denunciar los delitos en la Red. Esta organización está dedicada a recopilar materiales didácticos, artículos, opiniones, así como recomendar el uso adecuado de las redes sociales (S/A, 2004).

México también se ha sumado al grito de «¡basta!», pues a través de su página <http://clicseguro.sep.gob.mx/> permite denunciar delitos cibernéticos, ofreciendo orientación y consejos prácticos para el uso de Internet de una manera más segura y consciente, promoviendo la formación de ciudadanos digitales responsables (S/A, 2011b).

Ejemplos de esta unidad en el continente americano existen muchos; países como Perú, haciendo frente a la pornografía infantil por medio de Internet, permite con su página Web <http://www.red.org.pe/denuncias.php#> denunciar, mediante un formulario que se rellena de manera sencilla y práctica, su queja (con identificación o de manera anónima). Otro país sumado a estos grandes esfuerzos es Colombia, que a través de su página <http://www.internetsano.gov.co/sano.php> ha iniciado una campaña denominada

«Internet sano», en la cual se promueven los llamados 10 comportamientos digitales. Sumados a ellos, Brasil, Chile y Argentina realizan importantes campañas gratuitas para la denuncia de crímenes cibernéticos. Las preguntas quizá para futuras investigaciones se orientarían a si las víctimas conocen estas páginas de denuncia, y qué tipo de divulgación han tenido, ya que es probable que los efectos sean identificados por otros (padres o tutores) sin contar con la formación tecnológica suficiente (S/A, 2011b).

Es en este escenario que los esfuerzos parecieran verse disminuidos, dada la proliferación masiva de páginas web sin un servidor específico o con enrutadores a otros servidores, en donde la dirección IP (etiqueta numérica que identifica de manera lógica y jerárquica a un interfaz o elemento de comunicación/conexión de un dispositivo dentro de una red que utilice el protocolo IP) resulta ser ficticia. Cabe resaltar que las direcciones IP fueron anteriormente utilizadas para intentar ubicar a los infractores de la Web; se inició con varios operativos generados con la finalidad de buscar pederastas en Internet; las autoridades señalaron una gran cantidad de sospechosos por su dirección IP; sin embargo, la teoría de la dirección IP fue descartada, pues sólo sugiere en algunas ocasiones una conexión similar entre el dueño de la IP y el infractor real, que puede ser alguien de la misma zona, casa, o un visitante, incluso alguien estacionado en la calle con algún dispositivo móvil (Medina & Pacheco, 2000).

Páginas inexistentes, conexiones virtuales, espacios en donde las identidades pueden ser fácilmente usurpadas, aunadas a los grupos sociales violentos que se conglomeran en Internet, y todas sus implicaciones a nivel relacional de los individuos, son algunos de los grandes retos de la psicología.

Personajes públicos y privados, civiles y digitales, podrían estar en peligro de sufrir atentados virtuales. Quizá sea aún tiempo, para las diferentes disciplinas

y para la sociedad en general, de intentar frenar este tipo de ataques que causan indefensión y, más recientemente, dificultades psicológicas en cuanto a su comportamiento. El reto es cómo evitar la censura pero también la violencia virtual; quizá los espacios al ser sumamente públicos se piensan liberados de cualquier ley (en mero entendimiento legal-punitivo) pasando por alto lo referente a la ética y los derechos humanos.

Es claro que nos encontramos ante una disyuntiva que se hace presente y se comienza a dudar sobre la «libertad de expresión» en Internet, y una vez más a trascender de las pantallas de la computadora. Mencionaremos finalmente el caso de una usuaria del Twitter que responde al nombre de María de Jesús Bravo, quien fue acusada recientemente de «terrorismo cibernético» y arrestada en el Estado de Veracruz, México (aún cuando dicho delito según especialistas no se encuentra tipificado en las leyes mexicanas) por escribir en las redes sociales sobre la violencia del crimen organizado e iniciar una psicosis colectiva en la población, tras supuestamente difundir rumores sobre ataques de narcotraficantes en escuelas públicas. A partir de dicha situación, el gobierno del Estado de Veracruz tipificó un nuevo delito denominado «perturbación del orden», que incluye a las redes sociales y cualquier medio por el que se distribuya tal información (Soberanes, 2011).

Pensamos que esta dualidad genera que los usuarios responsables de las redes sociales perciban que el nuevo delito permitirá que el Estado persiga a cualquier persona que realice afirmaciones que el gobierno considere falsas y que según las autoridades perturben el orden público, disuadiendo con ello a los usuarios de intercambiar información legítima a través de dichos medios.

Ya sea como una medida de represión o como un intento por legalizar el contenido que circula en las redes sociales, el silencio de los inocentes y el eco de las víctimas están cobrando fuerza dentro y fuera del mundo de Internet.

Con ello no se pretende coartar la libertad de expresión, todo lo contrario, pero se aboga por la creación de valores en las identidades digitales, valores que en apariencia se han transformado en todos los contextos de participación del ser humano, especialmente la ética y el respeto.

Lo anterior deja al descubierto la ausencia de conocimiento tanto en las organizaciones como en el público en general sobre las redes sociales, su uso y consecuencias. Por ello es un nuevo campo en el quehacer de la legalidad, la psiquiatría, la psicología o la sociología; es momento entonces de llevar a cabo programas educativos para los nuevos ciudadanos digitales que incluyan no sólo información sino también formación reflexiva y analítica acerca de los derechos y responsabilidades de navegar en Internet, de proveer de recursos al individuo, de dotarlo de nuevas habilidades tecnológicas y sociales para su desarrollo positivo dentro y fuera del ciberespacio, de realizar y proponer nuevas transformaciones, de prevenir las nuevas patologías que se presentan en Internet, de trabajar en repertorios alternativos a la violencia como medio para enfrentar conflictos, de dotar de autoestima y personalizar a los nuevos usuarios con identidades fidedignas, y de construir un mundo libre de violencia.

Es un momento propicio para explotar al máximo los beneficios de Internet como mecanismo para reestructurar el equilibrio entre la tecnología, la libertad y los derechos humanos, para evitar que la intimidad y el individuo se vean violentados; es tiempo de concienciar al usuario sobre la otra cara de Internet, para que su relación con las herramientas tecnológicas sea más libre y más segura.

Una tarea ciertamente difícil para las ciencias sociales y de la salud, la psicología entre ellas; una labor que se inicia con esto, con la difusión de la información y su análisis reflexivo y que, sin duda, en tiempos posteriores,

auxiliará a investigadores y profesionales del campo a participar en la construcción de esta utopía «libre de violencia».

Propuestas

Quizá una de las mayores dificultades en la elaboración de este artículo ha sido la falta de una definición operacional o concreta sobre la violencia colectiva en Internet, misma que se puede entender, en una primera propuesta, como el uso de las diferentes herramientas e instrumentos de Internet como un medio para el ejercicio de la violencia de manera masiva, en donde sus características principales pueden ser el hecho de agredir de manera oral, visual o escrita a un individuo, proponer linchamientos o asesinatos, incitar a actos revolucionarios o subversivos, realizar «cyberbullying» masivo, organizar ciber-ataques informáticos; todo ello en el marco del «cibergrupo» y organización de más de dos individuos que atenten contra los derechos humanos, las garantías individuales y colectivas de otros usuarios de Internet.

Ahora bien, consideramos que éste puede ser el primer acercamiento para invitar a otros profesionales de diferentes disciplinas a crear un marco teórico acorde a las nuevas necesidades de la cibernsiedad, en términos de violencia colectiva por Internet. Probablemente las nuevas tecnologías de la información y comunicación masiva se posicionen como parte esencial de las culturas, creencias y orientaciones, mismas que merecen toda la atención por parte de los profesionales de la salud y las ciencias humanas.

Reconocemos que la erradicación de la violencia por Internet no puede llevar de manera directa a mejorar la convivencia social. A su vez, tampoco puede pretenderse que represente una vía importante para erradicar a la violencia en el plano de lo real. Por ello la propuesta consiste en realizar una diversificación

de los contenidos web y, sobre todo, la distribución de la información acontecida en la red sobre los hechos violentos de los que uno puede ser objeto, lo que podría de manera indirecta conducir al individuo a tomar conciencia de la realidad y motivar al cambio.

La propuesta entonces va dirigida a la utilización de Internet como una herramienta socialmente responsable, que contribuya a la formación del ciberciudadano, que provea de dignidad a las personas y que promueva la participación activa de los usuarios en sus políticas de uso. Contemplando a todos los actores involucrados, desde los padres de familia, las organizaciones sociales y virtuales, así como los investigadores y profesionales de diversas áreas, hasta el sector gubernamental y educativo.

Con respecto a los padres de familia, es importante la comunicación directa con sus hijos, para saber cuáles son las actividades que realizan en Internet; aun cuando ellos mismos desconozcan el uso de las herramientas electrónicas, pueden estar al tanto a través del diálogo y el acercamiento sobre el qué y para qué utilizan estos medios.

De ahí que, los expertos en el tema realicen el llamado urgente a los padres, tutores y educadores, a que colaboren en fomentar en las nuevas generaciones las habilidades de comunicación cara a cara, lo que entre otras cosas supone: a) limitar y negociar acerca del uso de los dispositivos tecnológicos y los horarios asignados a esta actividad, b) promover la relación con otras personas, c) reforzar actividades culturales, d) incitar la actividad física en contextos grupales, y e) estimular la comunicación y el diálogo en la propia familia (Ramón-Cortés, 2010; en Echeburúa & Corral, 2010). Además de restringir el tiempo de conexión a la red en la infancia y adolescencia, sin rebasar las 2 horas diarias, así como favorecer la ubicación de los ordenadores

en espacios comunes del hogar y ante la supervisión constante de los contenidos (Mayorgas, 2009; en Echeburúa & Corral, 2010).

Aunado a ello, dirigir los esfuerzos por normativizar el uso adecuado del Internet, constituyendo los delitos cibernéticos como un apartado importante dentro de las legislaciones mundiales, siendo cada uno de los países el regulador de las mismas dentro de su contexto sociocultural; una propuesta que implica el uso correcto de las mismas incluyendo los mandamientos de urbanidad y respeto en su empleo.

A nivel personal se puede destacar el uso de las redes sociales como un espacio que ha sido trasladado de lo privado a lo público; es por ello que resulta responsabilidad del usuario el hecho de establecer un filtro permanente sobre qué y cuánta información se dejará en manos de otros usuarios, atendiendo siempre no sólo a la protección de sus propios datos sino también a la que los otros usuarios puedan hacer de los mismos.

Bibliografía

Agencia de Noticias EFE (2011a). *Twitter y BlackBerry "facilitan" disturbios en GB.* [<http://www.vanguardia.com.mx/twitteryblackberryfacilitandisturbiosengb-1064717.html>]

Agencia de Noticias EFE (2011b). *Psiquiatras y médicos alertan sobre el aumento de la adicción al juego, el sexo, las compras o Internet entre la población española.* [<http://www.psiquiatria.com/noticias/laboratorios/lundbeck/50777/>]

Alcántara, M. y Crespo I. (2000). *Los límites de la consolidación democrática en América Latina.* Salamanca: Universidad de Salamanca.

Besteman, C. (2001). Political Violence and the Contemporary World. En *Violence, a Reader*, Coordinado por Catherine Besteman, 299-310. Nueva York: New York University Press.

Campos, F. (2010). *El nuevo escenario mediático*. Madrid: Comunicación Social.

Carrasco, M. (2003). *Plataformas virtuales de aprendizaje*. Athenea: México.

Castel, R. (2003). *Propiedad privada, propiedad social, propiedad de sí mismo*. Santa Fe: Homo Sapiens.

Dorantes, J., Trujano, P. y Tovilla, V. (2012). Adicción al Internet: el padecimiento de los nacidos en el trastornado siglo XXI. *Memorias del II Congreso Internacional de Psicología*. México: UAEM.

Echeburúa, E. y Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22, 91-96. [<http://www.adicciones.es/files/91-96%20editorial%20echeburua.pdf>]

Ferri, P. (2005). Manual de introducción a las Comunidades Virtuales. *MOSAIC*. [http://mosaic.uoc.edu/wpcontent/uploads/Manual_de_Introduccion_a_las_Comunidades_Virtuales.pdf]

Gómez, N. (2010). El ciberacoso, una agresión que puede provocar suicidio. *Periódico el Universal de México*. [<http://www.eluniversal.com.mx/cultura/64190.html>]

González, E. (2002). *La violencia en la Política: Perspectivas teóricas sobre el empleo deliberado de la fuerza en los conflictos de poder*. Madrid: CSIC.

Griffin, C. (2011). *Invitation to public speaking*, 4ª ed. Boston MA: Wadsworth.

Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática [INEGI] (2010). *En México 38.9 millones de personas usan una computadora y 32.8 millones utilizan Internet*. [<http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/comunicados/modutih10.asp>]

Jiménez, S. (2010). La 'limpieza social' sale de las calles y entra a la red en Colombia. *CNN México*. [<http://mexico.cnn.com/mundo/2010/08/27/la-limpieza-social-sale-de-las-calles-y-entra-a-la-red-en-colombia>]

Lin, F., Zhou, Y., Du, Y., Qin, L., Zhao, Z., Xu, J. y Lei, H. (2012). Abnormal white matter integrity in adolescents with internet addiction disorder: a tract-based spatial statistics study. *PLoS ONE* 7(1): e30253 [<http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0030253>;jsessionid=C79D6F534ECB5A1D3621363101980A3C]

Mattaini, M. (2003). Constructing nonviolent alternatives to collective violence: a scientific strategy. *Behavior and Social Issues*, 12, 148-163 [Resumen y traducción de Jaime Ernesto Vargas Mendoza].

Medina, H. y Pacheco E. (2000). *Nombres de dominio, signos distintivos y la política uniforme de solución de controversias en materias de nombre de dominio*. Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Ciencias Jurídicas. Monografía para optar al título de abogado. [<http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/derecho/dere2/Tesis01.pdf>]

Organización Mundial de la Salud [OMS] (2004). *Informe Mundial sobre la Violencia y Salud*. Resumen. [http://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/summary_es.pdf]

Rheingold, H. (1996). *La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.

S/A (2004). *Pantallas amigas*. [<http://www.pantallasamigas.net/>]

S/A (2010a). *Fakenamegenerator*. [<http://es.fakenamegenerator.com/>]

S/A (2010b). *Honduras: Lawyer abducted and threatened with death*. [<http://www.amnesty.org/en/library/asset/AMR37/015/2010/en/78658f7f-4ecd-49c9-9d8d-82bb5140fef2/amr370152010en.pdf>]

S/A (2011a). *Violenta reacción por la denuncia de las juergas escolares*.
[<http://www.panamericana.pe/panorama/locales/93875>]

S/A (2011b). *Denuncia online*. [<http://www.denuncia-online.org/>]

S/A (2012). Rechazan publicación de enfermera que se burla en fotos de paciente terminal. *Diario la República*. [<http://www.larepublica.pe/12-09-2012/rechazan-publicacion-de-enfermera-que-se-burla-en-fotos-de-paciente-terminal>]

Soberanes, R. (2011). Auto de formal prisión por terrorismo a 2 usuarios de Twitter en Veracruz. *CNN México*. [<http://mexico.cnn.com/nacional/2011/08/31/auto-de-formal-prision-por-terrorismo-a-2-usuarios-de-twitter-en-veracruz>]

Villarreal, G. (2011). Amenazas virtuales y físicas obligan a H. B. Gary a retirarse de la Conferencia RSA. *The Threat Post*. [<http://www.viruslist.com/sp/news?id=208274722>]

Waldmann, P. y Reinares, F. (1999). *Sociedades en Guerra Civil. Conflictos violentos en Europa y América Latina*. Barcelona: Paidós.

Notas

[*] Editorial UTEL (Universidad Tecnológica Latinoamericana en Línea)

Contacto con las autoras: cecilyty@gmail.com

[**] Universidad Nacional Autónoma de México FES-IZTACALA