

PERSPECTIVAS

Informe sobre **violencia digital**



FARO DIGITAL

Índice

Introducción	Pág. 3
Metodología	Pág. 5
Definiciones generales	Pág. 7
Tipos de violencia digital	Pág. 9
Perfiles y participantes	Pág. 14
Acompañamiento adulto	Pág. 17
Herramientas de cuidado	Pág. 20
Consejos para adultos	Pág. 22
Conclusiones	Pág. 24



Introducción

El uso masivo de las **TIC** (Tecnologías de la Información y Comunicación) modificó muchos aspectos de nuestra vida cotidiana. Incorporamos nuevas maneras de aprender, de conocernos, de informarnos, de divertirnos y jugar. Incluso compramos productos y servicios a distancia gracias a las plataformas digitales. En efecto, en un plazo muy corto, las tecnologías digitales impactaron en la mayoría de nuestras prácticas.

Las formas de socializar se vieron modificadas casi por completo como consecuencia de la propagación digital. Conocer gente, charlar con amigos, pelearse, amigarse o distanciarse son situaciones que pueden vivirse en forma completamente digital.

Ni positivo ni negativo per se, este es el actual escenario de la población con facilidades para la conexión a Internet.

En ese contexto, hay una problemática en particular que tiene su faceta digital y que debe ser analizada con detenimiento dada su importancia: la violencia.

La violencia digital existe porque existe una violencia que la precede y con la que se retroalimenta, que es la violencia diaria vivida en las calles, colegios, trabajos, plazas, boliches, canchas de fútbol, etc. Es entendible y lógico que la violencia tenga su versión digital. Así como la mayoría de las prácticas comenzaron a digitalizarse, las violencias hicieron lo mismo.

¿Podrían acaso las personas ser violentas en la calle y no volcarlo en Internet?

Lo que es interesante comprender es qué tienen de propio esas violencias cuando se tornan digitales, es decir, qué características incorporan de la Web que en sus versiones analógicas no tenían. ¿Cómo son?, ¿qué efectos tienen?, ¿cómo nacen y se desarrollan? Variables claves para analizar un fenómeno que crece.

Para comenzar a comprender este fenómeno, es necesario incorporar al análisis la idea de que las problemáticas o tensiones que suceden en espacios virtuales no son menos reales o tangibles que las que se desarrollan cara a cara. Por el contrario, son

¹ Pierre Levy, *Cibercultura, La cultura de la sociedad digital*, Barcelona, Anthropos Editorial, 2007. P. 223.

² Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), junio de 2016

experiencias de mucha angustia para quien las sufre. Tal como plantea Pierre Levy: “La ciencia, las religiones universales, abren lugares virtuales donde la humanidad se encuentra a sí misma. Aunque cumpliendo una función análoga, el ciberespacio reúne a la gente de manera mucho menos «virtual» que la ciencia o las grandes religiones. La actividad científica implica a cada uno y se dirige a todos por medio de un sujeto trascendental del conocimiento, del cual participa cada miembro de la especie. La religión reúne por la trascendencia. Por el contrario, para su operación de hacer presente la humanidad a sí misma, el ciberespacio pone en obra una tecnología real, inmanente, al alcance de la mano.” [1]

Dentro del marco de la violencia digital, nos resultó indispensable pensar el fenómeno desde los jóvenes. Este recorte fue hecho a partir de la observación de que son ellos los miembros de las primeras generaciones de usuarios de Internet que desde muy pequeños transitan diversas etapas de socialización en escenarios digitales y, por lo tanto, pueden naturalizar la violencia digital o incorporarla como parte de su vida cotidiana. Para ellos no hay versiones previas, la violencia puede ser digital o no serlo, como tantas otras situaciones o prácticas diarias.

Dentro de la elección de pensar la violencia digital desde los jóvenes, se incluyó el objetivo de comprender la propia percepción que ellos tienen respecto de las violencias digitales indagando en sus definiciones, abordajes, tensiones, buenas prácticas e ideas de solución que poseen. Para eso se pensó un dispositivo de taller con metodologías que propicien su plena participación y entrevistas en profundidad para indagar en sus análisis.

Según *Kids Online*, [2] el estudio realizado por Unicef Argentina, un 24% de los chicos y chicas identifica como situaciones negativas vividas en Internet, la generación de imágenes o comentarios violentos o que incitan a la violencia, el 20% a bullying o maltrato, el 13% a la discriminación, el 5% a las cargadas, el 4% a la difusión de fotos privadas y el 3% a páginas racistas. Es decir que se parte de la base de una percepción de los chicos respecto a la violencia digital con la que tienen contacto.

Metodología

Para cumplir con el objetivo de conocer e indagar sobre las percepciones de los jóvenes respecto de las violencias digitales, planificamos dos tipos de acciones: talleres de co diseño y entrevistas en profundidad.

I. Talleres de co diseño:



Realizamos siete talleres en diversos colegios de CABA y GBA. De cada taller participaron treinta estudiantes de quinto año del nivel secundario. La metodología utilizada en los talleres fue la del codiseño para estimular la participación, producción y profundización en la auto percepción.

La dinámica de cada taller consistió en dividir a los grupos en tres subgrupos, cada uno con una tallerista líder. Además, se contó con la presencia de una moderadora, que fue quien dio cinco consignas para que cada subgrupo trabaje y debata. Para ese trabajo, en cada consigna se colocaba un papel afiche a disposición del grupo y cada integrante tenía *post its* para volcar en ellos sus aportes.

Las consignas propuestas fueron:


- **Universo digital:** los participantes debían anotar, en los post its provistos, cada aplicación, red social, sitio o juego que utilicen en Internet.
- **Definición de violencia digital:** los participantes primero debían generar una nube de palabras con todos los conceptos que asocian a la violencia digital para luego, utilizando dichas palabras, armar una propia definición.

- **Tipos de violencia digital:** a cada grupo se le asignó un tipo de medio social (juegos, redes sociales y whatsapp) y debían describir los tipos de violencias digitales que identifican para ese recorte.
- **Quién es quién:** los participantes debían, a partir de una historia brindada, analizar de cada actor sus problemáticas, necesidades, dificultades y limitaciones. Se analizaron todos los actores: víctima, victimario, público espectador, docentes, padres, etc.
- **Manos a la obra:** los participantes debían seleccionar un tipo de violencia digital y pensar una solución digital para esta. Se les pedía que piensen su mecanismo, un logo y un nombre para luego presentarlas al grupo.

II. Entrevistas en profundidad:

Se realizaron **30 entrevistas** en profundidad con estudiantes de quinto año de los colegios participantes de los talleres. Los entrevistados debían ser estudiantes que no hayan sido parte del taller, para tener una mayor diversidad en las respuestas.

Durante las entrevistas, que eran semiabiertas, se indagó en las concepciones propias sobre violencia digital, en sus experiencias, consejos recibidos, apoyo de adultos, conductas preventivas y de gestión ante posibles casos y una comparación respecto de las diversas violencias encontradas.



Definiciones generales sobre violencia digital

Cuando a partir de la segunda consigna se propuso que los participantes realicen una nube de palabras con los conceptos que ellos entendían que se relacionaban con la violencia digital pudieron establecerse patrones comunes a lo largo de los talleres que permitieron trazar conexiones.

En una primera instancia, las principales palabras que los chicos y chicas reconocieron fueron: cyberbullying, daño psicológico o emocional, amenazas, hostigamiento, redes sociales, publicaciones y chat.

Más allá de las palabras que identifican la problemática en sí, hubo conceptos claves que se repitieron a lo largo de los talleres que resultaron esclarecedores sobre sensaciones asociadas a la violencia digital.

Uno de los conceptos más repetidos fue el miedo. Lo más interesante en este punto fue que **al miedo lo relacionaron tanto con la víctima como a los posibles victimarios** en casos de violencia digital. Identificaron el miedo como algo presente en quien sufre hostigamiento o amenazas, pero también en quien las ejerce, posiblemente relacionado a inseguridad o necesidad de aceptación por el resto.

También hubo mucha repetición de la palabra poder como clave a la hora de establecer relaciones o situaciones de violencia digital. El poder asociado a algún tipo de amenaza o sensación de superioridades.

La **soledad** fue un término muy repetido en esta actividad, y nuevamente, asociado tanto a la víctima como al victimario. La soledad de quien es hostigado por un grupo y nadie le da su apoyo y la soledad de quien hostiga y necesita mayor contención o apoyo familiar o institucional. Otro punto llamativo respecto del surgimiento de la soledad como clave es que surgió como causa y como consecuencia. La soledad como consecuencia para la víctima y como causa para los victimarios, que vuelcan en agresiones problemas emocionales personales.

La **lejanía física** fue otro punto muy presente en esta instancia. Esta lejanía, según los participantes, genera que quien hostiga pueda ser más agresivo y que quien es

³ García-Piña, Corina Araceli
*Riesgos del uso de internet
por niños y adolescentes.*
*Estrategias de seguridad Acta
Pediátrica de México*, vol. 29,
núm. 5, septiembre-octubre,
2008, p 275.

víctima se sienta más solo, sin apoyo de un círculo íntimo. Esta lejanía se enlaza con otro término muy utilizado: el anonimato. Tanto la lejanía física como el anonimato se enlazan para potenciar la agresión del victimario, quien, según explican los participantes, se anima a decir cosas que no diría personalmente o bajo su identidad.

Una idea presente en muchos momentos, tanto de los talleres como de las entrevistas, tiene que ver con las licencias que encuentran los chicos y las chicas para hacer o decir cosas en Internet que no dirían o harían personalmente, tanto por vergüenza como por miedo a la represalia social de sus compañeros y adultos cercanos. Esta noción se relaciona con una sensación, en muchos casos, de desdoblamiento digital: allí lo que digo o hago no es tan grave o no me representa tanto. Aparecen en ese sentido justificaciones para ejercer o participar de situaciones de violencia digital, relacionadas en general con subvalorar sus efectos en las víctimas.

Estas sensaciones se relacionan con los síntomas que las víctimas de violencia digital muestran y deben ser tenidas en cuenta por **familiares y docentes**. Tal como señala García Piña [3]: "Los adolescentes pueden tener cambios de conducta relacionadas al uso problemático o compulsivo de la Internet, como la suspensión de actividades anteriormente satisfactorias: deporte, juegos, salir con amigos o su pareja, actividades en familia; aparecen entonces problemas de concentración, bajo rendimiento escolar o aislamiento. El menor invierte cada vez más tiempo navegando en Internet y presenta cambios de conducta cuando no le es posible su acceso. En algunos casos puede haber ansiedad y depresión".

Algunas citas:

"Cuando te maltratan lo peor es que nadie te ayude, muchas veces los profesores o padres no saben cómo y tus amigos no se quieren meter"

"El bullying o cyberbullying es como una planta que se riega con la complicidad de todos".

"Detrás de una pantalla es más fácil ser malo y lastimar al otro, uno se anima a decir cosas más fuertes".



Tipos de violencia digital

⁴ M^a Ángeles Hernández Prados Isabel M^a Solano Fernández, *Cyberbullying, un problema de acoso escolar*, Universidad de Murcia España 2007.

Tanto en las entrevistas como durante los talleres se buscó relevar los tipos de violencias digitales que los jóvenes identifican.

De sus testimonios y participaciones, se observa una brecha entre los conceptos y las prácticas que reconocen.

Cuando se les consulta respecto de qué tipos de violencia online conocen, la gran mayoría identifica en primera instancia y sin necesidad de ayuda al **ciberbullying o al ciberhostigamiento**.

“Las herramientas disponibles en Internet ayudan a la propagación de ese comportamiento en el que las víctimas reciben malos tratos de sus iguales, sea a través de ridiculizaciones, amenazas, chantajes, discriminaciones, todo ello de manera anónima, para que este desconozca quien es el agresor”[4] afirman Ángeles Hernández Prado e Isabel Solano Fernández, al referirse a las características específicas de este hostigamiento que existió antes de Internet, pero que se profundizó en espacios digitales.

Al referirse al ciberbullying, los chicos y chicas reconocen la problemática y la mayoría explica haberla trabajado en el colegio o en su casa. Pueden identificar a las partes participantes e incluso sus causas y efectos. El ciberbullying es, sin dudas, la violencia digital por excelencia reconocida por ellos.

Cuando se aborda el tema del ciberbullying, los chicos y las chicas suelen coincidir en que para ellos el fenómeno es uno solo, sin distinción de espacios digitales o personales. Quienes sufren ciberhostigamiento son en su mayoría los que sufren el bullying en la escuela, siendo el espacio digital uno más donde se desencadena. Es clave para ellos en este caso la forma en que se potencia la violencia a partir del anonimato y la distancia física, donde suele ser más agresivo el victimario en espacios digitales de lo que sería personalmente. En este punto Hernández y Solano explican que “este tipo de acoso en red presenta unas características de similitud con otras formas de acoso, como el hecho de ser una conducta violenta o de acoso altamente premeditada e intencionada; que se encuentra fundamentada en una relación

⁵ Ibid p. 25.

asimétrica de control y poder sobre el otro pero también con unas características particulares que lo diferencian de otras formas de acoso presencial y directo”[5].

Algo clave que se observó al trabajar sobre ciberbullying son los sentimientos relacionados: **tristeza, angustia, depresión y soledad**. En muchos casos los chicos y las chicas pudieron empatizar con quienes sufren esta situación gracias a testimonios de compañeros y compañeras y en todos los casos se llegó a un acuerdo respecto de la gravedad del tema. En ciertos momentos los estudiantes relacionaron la problemática con el suicidio y la depresión profunda. Al indagar en el origen de estas ideas, se identificaron diversos estímulos externos como series o noticias en los medios de comunicación masivos, que llevan a dicha asociación. Esto sirvió para reconocer la importancia que le dan al tema y a la situación vivida por quienes son víctimas.



En los testimonios y participaciones se pudieron identificar diversas formas de ciberbullying. El etiquetado en fotos o videos, los mensajes privados agresivos, los comentarios violentos, la difusión de imágenes íntimas, la exclusión de grupos de pertenencia, tanto en WhatsApp como en redes sociales, la inclusión en grupos con fines únicamente agresivos, como por ejemplo llenar la memoria del teléfono celular de la víctima con imágenes, mensajes de odio en foros o videojuegos e incluso filmar agresiones personales y subirlas a redes o a YouTube.

Una primera conclusión respecto del ciberbullying podría ser que, para los chicos y chicas participantes, es una problemática identificada y con la que tienen un alto grado de sensibilidad y empatía. Esta internalización del ciberbullying es resultado de un trabajo educativo, tanto en los colegios donde el tema está más instalado, como en las casas, donde también está más visibilizado que otras violencias digitales.

Podría pensarse que, en la gran mayoría de los casos, el ciberbullying es concebido como un sinónimo de la violencia digital. En las entrevistas y en los talleres resultó trabajoso poder profundizar en otras violencias que no sean el ciberhostigamiento entre pares.

Sin embargo, y a pesar de que por cuenta de los jóvenes no surgían otras violencias, cuando los talleristas o entrevistadores nombran ciertos temas, ellos expresaban conocimiento de dichas prácticas o tensiones, pero desconocimiento de los nombres con que se los identifican.

⁶ Juan María Martínez Otero, *La difusión de sexting sin consentimiento del protagonista: un análisis jurídico*, No. 12. Nueva Época. Diciembre-Febrero, 2013.

Algunas citas:

“Lo peor del ciberbullying es que la gente se pone muy violenta atrás de una pantalla, se animan a más”.

“Cuando sufrís de verdad, muy poca gente te ayuda. A los padres no los culpo porque muchas veces no saben cómo hacer”.

“La escuela ni se mete en esos temas, como mucho hacen algo cuando ya pasó todo”.

En efecto, cuando se hablaba de difusión de imágenes íntimas sin consentimiento. Esta problemática se identifica como consecuencia del sexting, que es el envío por medios digitales privados, como chat o email, de fotos o videos de índole sexual. Es importante remarcar, tal como señala Martínez Otero que es un fenómeno de “Naturaleza privada y casera. Frente al carácter profesional de otros materiales provocativos o abiertamente pornográficos, ya sean fotografías o videos, el sexting tiene una naturaleza fundamentalmente casera: es producido, protagonizado e inicialmente difundido con una finalidad exclusivamente privada, al margen de industrias audiovisuales y de canales de difusión masivos”[6]. Es decir que no hay una intención de que dichas fotos se hagan públicas, mas el receptor suele difundirlas, por diversos motivos, sin permiso de él o la protagonista.

Respecto de esta problemática la gran mayoría de ellos identificaba la práctica como un tipo de violencia, conocían casos y comprendían la gravedad de la situación. Sin embargo, en un primer momento de relevamiento de violencias, no surgió en ningún caso la viralización como problemática en sí.

Al profundizar en este tema, se evidenció la actualidad de la problemática y la relevancia que para ellos tiene. En la mayoría de las entrevistas y de los talleres surgieron casos conocidos de amigos o cercanos víctimas de difusión de imágenes sin permiso. En algunos testimonios se observa una gran capilaridad escolar del tema, siendo en muchos casos la viralización intra escolar el principal agravante para la víctima. Incluso se detectó una tendencia a la creación de perfiles falsos donde, utilizando las fotos tomadas, se difunden en la comunidad.

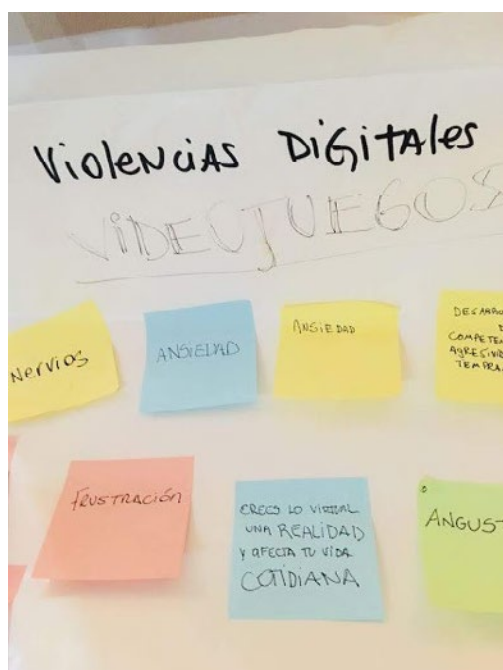
Una particularidad respecto de este tipo de casos es que, de los testimonios recogidos, se registra que la principal solución por parte de los adultos es el cambio de colegio para el chico o chica víctima. Esta respuesta es especialmente interesante teniendo en cuenta que la difusión de las imágenes es digital, y por ende, el cambio de colegio no modifica el impacto en la Web y en la reputación online de la víctima.

Algunas citas:

“Si vos mandás las fotos sabés que puede pasar cualquier cosa”.

“Mi ex novio le reenvió mis fotos a todos sus amigos después de que lo dejé. Las vio todo el colegio, yo me moría de vergüenza”:

“El colegio echó a un chico que difundió imágenes de su novia, pero a los amigos que se reían y también las compartían no les hicieron nada”.



Dentro de la temática de la viralización de imágenes surgió el debate respecto de la violencia de género digital. Fue llamativo que cuando los chicos y chicas describen los casos cercanos, en su totalidad las víctimas eran mujeres. No se registró ningún caso donde se hayan difundido imágenes íntimas sin permiso de hombres. Sin embargo, y a pesar de que se observaba esta tendencia, los estudiantes, a priori, no relacionaban la temática con una cuestión de género. Salvo excepciones de chicos o chicas interiorizados en el análisis de la violencia de género, para el resto de los participantes, tanto de las entrevistas como de los talleres, no era a priori una conclusión propia que las situaciones tenían como víctimas siempre a mujeres por una cuestión de género. Sin embargo, una vez propuesto el debate

respecto de las causas más profundas de esta problemática y haciendo visible la tendencia de las mujeres a ser las víctimas, sí se llegaba a esta conclusión y a análisis más complejos respecto de su raíz.

Los casos de difusión de imágenes íntimas sin consentimiento relatados por los participantes tuvieron muchos patrones en común que vale la pena identificar:

I. Un primer momento cuando se envían imágenes sexuales por plataformas privadas, principalmente chats. En esta instancia, y ante la indagación, se constató que tanto los hombres como las mujeres envían material íntimo, no es en este nivel cuando se hace la diferencia de género.

II. Un segundo momento en el que, tras una pelea o separación, el hombre difunde, claramente sin permiso de la protagonista, esas imágenes. Los fines pueden ser diversos: revancha, venganza, amenaza previa a la pelea, supuesta diversión o búsqueda de popularidad entre sus pares.

III. Un tercer momento de difusión masiva de esas imágenes en el que la víctima se siente marcada, observada y culpabilizada por el entorno. Este nivel es acompañado, en general, por un gran foco en la víctima y un escaso foco en el victimario. Quien siente vergüenza es la víctima y quien se siente etiquetada, también.

Algunas citas:

"No me parece que sea una violencia de género, si le pasa a las chicas es porque ellas mandan".

"También pasa con varones, no conozco casos pero es obvio que pasa de los dos lados".

"El cuerpo de la mujer está sexualizado, no es lo mismo el torso desnudo de un tipo que de una mina"


Al analizar los testimonios y participaciones de los estudiantes, se puede trazar una línea de principales violencias digitales percibidas: ciberbullying, difusión de imágenes íntimas sin permiso y violencia de género digital.

Sin embargo en algunos grupos más pequeños o en testimonios aislados surgieron otros tipos de violencia digital que son interesantes de remarcar.

Por un lado, se debatió con un grupo la publicidad no deseada como un tipo de violencia digital. El grupo, que contaba con un trabajo previo en ese sentido, remarcó que, como usuarios de Internet, sentían a la intromisión de publicidad como algo violento.

Esa autopercepción como usuarios con derechos requirió de un trabajo de construcción previa muy interesante y rico con el docente.

Otros grupos, al tener que analizar las posibles violencias en juegos online, detectaron que el uso prolongado y sin descanso de los juegos online es un tipo de violencia generada por los juegos. Una sensación de vicio sin control en el que las horas pasan y las necesidades básicas quedan relegadas. Comer e ir al baño es una excepción en jornadas de ocho horas de juego digital. Esa conducta, autopercebida, muchos la señalan como violenta.



Perfiles y participantes

Una de las consignas, tanto de los talleres como de las entrevistas, tuvo como objetivo **identificar los diversos actores** presentes en situaciones de violencia digital.

La recepción de parte de los chicos y las chicas a esta iniciativa fue muy bienvenida y percibimos un trabajo analítico profundo respecto de cada actor parte.

El objetivo general de plantear esta cuestión era visibilizar a todos los que de alguna u otra forma estimulan, propician o ayudan a frenar situaciones de violencia digital. En efecto, se buscaba **salir del binomio de víctima-victimario** para analizar la complejidad de fenómenos que deben pensarse como sistemas de violencia y no como casos aislados.

En ese sentido se pudieron analizar diversos actores participantes:

- **Víctima:** los principales sentimientos o sensaciones asociadas fueron la soledad y la vergüenza. En los diversos tipos de violencia digital esos sentimientos fueron los predominantes. Se identifica, en general, a la víctima como alguien que se siente solo, sin apoyo ni respaldo.
- **Victimario:** uno de los puntos clave al analizar los diversos posicionamientos en situaciones de violencia digital fue este. Los estudiantes pudieron profundizar en las problemáticas que una persona agresiva puede tener como trasfondo. Las emociones asociadas en este caso fueron principalmente inseguridad, necesidad de aceptación, popularidad o poder. Las relaciones de poder estuvieron muy presentes en los aportes de los estudiantes, quienes lo señalaron como clave para analizar el accionar de quien hostiga. La inseguridad también surgió fuertemente como algo presente en quien agrede. Los chicos y las chicas plantearon en muchos momentos que esa inseguridad lleva a los hostigadores a necesitar, por medio de la agresión contra uno o una, colocarse en una posición de superioridad ante el otro para esconder sus verdaderas falencias personales. Fue interesante percibir cómo, a partir del debate, los jóvenes pudieron correr el velo detrás del que se esconden los agresivos e intentar comprender causas más profundas para su comportamiento.

- **Compañeros:** dentro de este subgrupo, se registraron diversos perfiles identificados por los chicos y chicas.

I. Por un lado, se pudo profundizar en aquellos compañeros que, de diversas formas, potencian el daño en la víctima. En espacios digitales, este perfil tiene que ver con quien comparte, comenta alentando o riendo o bien coloca “me gusta” a publicaciones agresivas o violentas hacia otros compañeros. Al analizar este tipo de actores, los jóvenes percibían la importancia de su presencia en el sistema de hostigamiento. Sin este tipo de actitud la difusión de los contenidos violentos cesaría y disminuiría el daño en la víctima. Por otro lado, se pudo evidenciar cómo la aprobación de este tipo de actores potencia al agresor, quien asocia los comentarios, “me gusta” y compartidas con el éxito de la publicación. En redes sociales el éxito efectivamente es medido en repercusión y quien ayuda a esta repercusión, ayuda al éxito del agresor. Asimismo, esa misma repercusión de apoyo potencia la sensación de soledad y vergüenza en la víctima. En síntesis, este tipo de actor es clave para que la víctima se sienta más angustiada y el agresor más exitoso en su accionar y por ende, más propenso a perpetuar ese tipo de actitudes.

II. Por otro lado, en las conversaciones con los jóvenes se pudo identificar a otro tipo de compañeros que podrían denominarse actores pasivos, es decir, aquellos que, ante las diversas situaciones de violencia digital, no toman ninguna acción. En este caso, los análisis de los chicos y las chicas arrojaron alto grado de responsabilidad tanto en la sensación de soledad de la víctima como de éxito del agresor. Este perfil es el que no se mete, no apoya, pero no denuncia y de esa forma propicia el daño.

III. El último tipo de compañero registrado fue el que intenta romper el sistema de la violencia digital. Aquel o aquella que denuncia, que busca mediante su actitud cortar con la cadena de hostigamiento, siendo que recurre a un adulto, denuncia en las redes o apoya activamente a la víctima. Este tipo de actor, minoritario según los jóvenes, es el que debería reproducirse para que estas situaciones no perduren en el tiempo. Las razones aludidas para explicar por qué este rol es minoría iban de la mano del miedo, tanto a la etiqueta de “botón” o “careta” como de las represalias del agresor para con él o ella. Estas razones hacen que muchos chicos y chicas que quisieran tomar esta postura, terminen optando por el del compañero pasivo, evitando riesgos propios.

- **Docentes e institución educativa:** en este caso hubo diversidad de opiniones, dependiendo de la institución de la cual los chicos y las chicas eran parte. Sin embargo, los participantes podrían dividirse en aquellos, minoritarios, que percibían que su colegio abordaba este tipo de violencias con seriedad y compromiso y en aquellos, la mayoría, que expresaba sentir soledad y corrimiento institucional.

Respecto a los primeros, relacionados a dos instituciones educativas, percibían un trabajo del colegio en un real interés porque las temáticas digitales sean parte de la agenda escolar. A través de talleres, charlas, tutoríos y campañas, la institución incorporaba a su jurisdicción el escenario digital. En estos casos los chicos y las chicas afirmaron recurrir a sus docentes o tutores ante un hipotético caso de violencia digital.

Sin embargo, la gran mayoría de los participantes demostraron sentir un vacío en sus colegios sobre estos temas. Falta de interés y cercanía de parte de docentes, tutores y preceptores que se traducía en incapacidad para incluirlos en la lista de referentes ante problemas digitales. Lo interesante es que incluso en este grupo de estudiantes, donde se expresaban sentimientos negativos por la ausencia institucional, se solía justificar esa ausencia. En los casos debatidos cuando tocaba analizar el rol del colegio, los estudiantes en su mayoría partían de una supuesta buena intención institucional, pero un gran faltante de tiempo y herramientas para abordarlo de una manera integral. Los atenuantes solían ser tanto la falta de tiempo como la incapacidad de informarse sobre lo que ocurre en Internet. De todas formas, sí se identificaba una falta de trabajo preventivo y escasos recursos para afrontar los problemas, tanto de las víctimas como de los victimarios, de una manera eficiente.

- **Padres o familia:** este grupo de actores es clave en cualquier tipo de análisis sobre violencia digital donde los niños, niñas o adolescentes son partícipes. Los jóvenes lo perciben de esa forma y en cada trabajo sobre hipotéticos casos, pudieron evaluar, en general en forma crítica, el rol de la familia más cercana. El rasgo que atravesó las diferentes actividades a la hora de pensar el desempeño de la familia tiene que ver con dejar a los chicos y chicas solos en Internet. Aquí la soledad vuelve a ser un factor clave. Ellos explican que en general los fines de semana o vacaciones pueden pasar ocho o nueve horas conectados sin que los familiares los interpielen. Incluso advierten que los consejos y acompañamientos respecto del uso seguro de la Web estuvieron presentes cuando comenzaron a conectarse, pero no continuaron con el correr de los años. Dentro de las dificultades de este grupo percibidas por los chicos y las chicas aparece la brecha digital, donde padres y madres no tienen noción de lo que hacen sus hijos e hijas en la Web ni tampoco percepción de sus preocupaciones digitales. Surgió mucho el concepto de falta de empatía en ese sentido.



Acompañamiento adulto

En los talleres, mediante el análisis de los diversos perfiles en casos de violencia digital y durante las entrevistas a partir de preguntas directas, se indagó sobre la percepción que tenían los chicos y las chicas respecto del acompañamiento adulto, tanto de su familia como de los docentes.

Uno de los puntos más destacados de sus testimonios y participaciones está relacionado a que los chicos y las chicas identifican haber recibido consejos de sus padres y madres, en su gran mayoría, solo cuando comenzaron a usar Internet. En efecto, este subgrupo que reconoce haber recibido consejos de sus adultos de confianza, en su mayoría pudo registrar que dichos consejos fueron dados cuando comenzaron a usar Internet, pero **no se repitieron ni potenciaron con el tiempo**, sino que, por el contrario, se fueron extinguiendo.

Es clave comprender que, tal como los mismos jóvenes reconocen, los consejos que un niño de ocho o nueve años (edad identificada como inicial en espacios digitales) no son aplicables a un adolescente de dieciséis o diecisiete años tanto por el cambio en sus procesos madurativos como en su contexto de uso digital. En efecto, los jóvenes perciben una ausencia de parte de sus padres y madres respecto de su recorrido como usuarios de Internet y no recuerdan ni perciben que haya habido actualización de consejos ni incorporación de las temáticas digitales en las charlas familiares.

En esa misma indagación surgieron numerosos casos de chicos y chicas que **no recibieron ni reciben ningún consejo ni comentario sobre sus actos en Internet** ni sobre posibles riesgos o problemas de convivencia. Este grupo suele coincidir, asimismo, con que no son necesarios esos consejos por estar ellos mismos capacitados para su auto cuidado digital.

Un punto mencionado también e interesante tiene que ver con el tipo de consejos que los jóvenes reciben tanto de sus docentes como de sus adultos de confianza. Se percibe, en los casos donde existen estos consejos, una primacía de información respecto a la prevención de riesgos en la Web y una ausencia de datos sobre qué hacer si algo sucede o cómo acompañar a alguien que tiene problemas digitales. En

ese sentido, los estudiantes suelen analizar que se debe a una falta de herramientas de los propios adultos, pero también una ausencia de investigación o trabajo de búsqueda sobre la temática.

Es interesante señalar que cuando se debatió el ciberbullying, los chicos y las chicas contaban con un grado alto de información, tanto a nivel consejos como conceptual. Esta información, según ellos mismos reconocían, surge de charlas con adultos, en el colegio o en sus casas. Es decir que los adultos son su principal fuente de conocimiento sobre cuidados en Internet.

En efecto, la ausencia de reconocimiento de la viralización de imágenes íntimas sin permiso, la violencia de género digital u otras formas de violencia online como tal, tiene que ver con la falta de elaboración conceptual tanto de parte de la escuela como de la familia. Dichas problemáticas, cuando fueron abordadas en los talleres o entrevistas, se revelaron como actuales y hasta cotidianas para los chicos y las chicas, incluso causantes de angustias y depresión. Sin embargo, ante la ausencia del análisis y acompañamiento adulto, no logran los jóvenes tener un trabajo de profundización conceptual ni crítico.

En este sentido es importante concluir que los adultos, tanto en su rol docente como de grupo familiar, tienen un lugar indispensable como dinamizador de debate y análisis de las prácticas digitales de los niños, niñas y adolescentes. Aunque los propios chicos y chicas tengan situaciones de tensión y problemas online, aún no tienen el grado de maduración necesario para conceptualizar dichas situaciones, pensar sus propios consejos y analizar las mejores formas de gestión. Incluso la propia percepción de tales situaciones como violentas se vuelve difusa sin el marco de debate adecuado.

Esta ausencia de acompañamiento adulto en el recorrido de las experiencias digitales de los chicos y las chicas tiene como efecto que los pares se vuelven claves. La mayoría de los jóvenes reconocen que son sus amigos y amigas los y las principales consejeros/as y referentes en casos de violencia digital. Los adultos, principalmente los padres y las madres, son identificados en una gran mayoría como una última instancia que queda relegada para un caso de extrema gravedad, cuando ya no se encuentra ningún tipo de solución. El docente aparece únicamente como figura de rescate, salvo excepciones, cuando los padres y las madres no pueden o saben responder.

Al momento de indagar en los tipos de consejos que recibieron los chicos y las chicas por parte de adultos, y la diferencia entre aquellos que implementan y aquellos que no, surgieron grandes coincidencias entre la población consultada.

Respecto de consejos útiles, entre aquellos que son puestos efectivamente en acción, surge como principal el evitar hablar con desconocidos. Los jóvenes reconocen la pertinencia de ese consejo recibido de parte de sus adultos de confianza generalmente e identifican la importancia de implementarlo para evitar el contacto con extraños o personas con malas intenciones.

En contraposición, al indagar en aquellos consejos recibidos, pero que no se implementaron, se observa la constante de recurrir a adultos de confianza en casos de alerta o peligro. Los participantes reconocen, salvo excepciones, resistencia a hablar con los adultos sobre sus problemas online, aunque saben que deberían hacer-

⁷ Menjivar Ocha, Mauricio, *EL SEXTING Y L@S NATIV@S NEO-TECNOLÓGIC@S: APUNTES PARA UNA CONTEXTUALIZACIÓN AL INICIO DEL SIGLO XXI*, Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", Instituto de Investigación en Educación Universidad de Costa Rica, 2010. P.7

lo. Las razones para esta resistencia están asociadas a la falta de canales de diálogo sobre temas digitales, vergüenza y percepción de que serán reprendidos por lo sucedido.

Específicamente en los casos de difusión de imágenes sin consentimiento, se observa un registro de falta de empatía de los adultos hacia los chicos y chicas. Tal como señala Menjivar Ochoa: "Los adolescentes del pasado deben evitar un juicio sobre las prácticas de los adolescentes del presente, utilizando para ello los parámetros que rigieron en aquel momento vital. En otras palabras, queremos sugerir que los adultos no debemos aplicar los prejuicios y formas de sentir surgidos de un contexto cultural ya pasado, para entender prácticas como la del sexting. Ello nos llevaría, ineludiblemente, a imponer un "deber ser" desfasado, anacrónico a las condiciones de la época de los Na-neo-tecs." [7].

En efecto se observó un escaso registro de diálogo entre jóvenes y adultos sobre los espacios digitales.

Algunas citas:

"No me parece que sea una violencia de género, si le pasa a las chicas es porque ellas mandan".

"También pasa con varones, no conozco casos pero es obvio que pasa de los dos lados".

"El cuerpo de la mujer está sexualizado, no es lo mismo el torso desnudo de un tipo que de una mina"



Herramientas de cuidado

El debate y análisis respecto del **cuidado, la prevención y las posibles soluciones** o abordajes en situaciones de violencia digital se incorporaron en diversas etapas del proyecto. Por un lado durante las consignas del taller al analizar casos hipotéticos se estudiaron las posturas tomadas y las posibles alternativas existentes. Específicamente en la última actividad, denominada “manos a la obra”, los chicos y las chicas debían pensar una solución digital para alguna problemática trabajada. En las entrevistas en profundidad se indagó sobre esta cuestión, haciendo énfasis en las medidas preventivas utilizadas.

En efecto, se observó que los jóvenes tienen noción del peligro de hablar con desconocidos, y toman medidas preventivas ante cualquier contacto. Ellos manifiestan conocer las herramientas de bloqueo y las utilizan, sobre todo en WhatsApp o chats de Instagram. Esta noción, tan incorporada, se relaciona con los consejos recibidos de parte de adultos de confianza, quienes suelen explicar este tipo de riesgos.

Otra estrategia que surgió por parte de los propios chicos y chicas es la **configuración de la privacidad en las redes sociales**. Muchos, aunque no la mayoría, tienen privadas sus cuentas como forma de evitar ser etiquetados, de recibir comentarios o contactos de extraños. Este concepto, como el anterior, se desprende de charlas escolares o familiares sobre el tema.

Respecto de los cuidados para prevenir la difusión de imágenes íntimas sin consentimiento los consejos se difuminan y se vuelven menos específicos. Cuando se hizo foco específicamente en qué acciones incorporan para evitar este tipo de problemas, la mayoría de los chicos y las chicas no supieron identificarlos. Esto fue significativo ya que al profundizar en sus acciones, se evidenció que sin definir las ni conceptualizarlas, ellos ponen en práctica efectivamente estrategias de prevención, como el uso de contraseñas y bloqueos.

Otro punto que requirió de debate y profundización fue el relacionado a **la responsabilidad en los casos de difusión de imágenes íntimas sin consentimiento** y de violencia de género digital. En una primera instancia y previo al recorrido del taller, los jóvenes manifestaron una tendencia a culpabilizar a las víctimas y a per-

cibir cierta lógica en estas situaciones conflictivas. Se observaron en ese sentido justificaciones como “Pero si ella manda esas fotos tiene que hacerse cargo”, “Los varones también pueden sufrir estas situaciones” o “Si vos te sacás una foto sabés lo que puede pasar”. Fue necesario entonces recurrir al análisis de ejemplos hipotéticos y de los actores en su singularidad para que identifiquen el escenario en forma más compleja. Al consultar respecto de los casos de difusión y las víctimas, se pudo observar que efectivamente en su entorno son las mujeres las que sufren esta violencia. Sin embargo, en la mayoría de los estudiantes no se había dado el abordaje de género a esta cuestión.

Cuando llegó el momento de producir soluciones digitales para problemáticas trabajadas aparecieron grandes coincidencias en los diversos grupos, quienes mostraron una tendencia a proponer:

- **Foros donde las víctimas puedan contar sus casos y ser asesorados en forma anónima por especialistas:** este tipo de solución, muy frecuente, responde al sentimiento de soledad que se mencionó previamente.
- **Aplicaciones que eviten el reenvío de fotos o videos:** una tecnología que permita que ciertas imágenes no puedan ser compartidas bajo ninguna circunstancia.
- **Obligación de etiquetado y consentimiento:** un modo por el cual el reconocimiento facial tenga una fase previa de consulta para que él o la persona que aparece en la imagen de un tercero deba permitir la publicación de esta.

A grandes rasgos las producciones versaron entre estos tres ejemplos, respondiendo a diversas necesidades. Por un lado saldar la falta de acompañamiento adulto en casos de violencia digital, la ausencia de herramientas efectivas para evitar la viralización de imágenes y la necesidad de mejorar la convivencia digital a la hora de compartir imágenes donde aparecen otras personas.




Consejos para los adultos

En las entrevistas en profundidad les pedimos a los jóvenes participantes que piensen qué consejo le darían a los adultos respecto de cómo mejorar la tarea de acompañarlos ante situaciones de violencia digital. Algunos de los testimonios fueron:

- “A los adultos les falta empatía, por más que sea un tema que ellos no comprenden necesitan saber que estos casos nos afectan mucho. No necesitamos que estén encima de nosotros, pero, en el momento de contarles lo que nos pasa, necesitamos que entiendan mejor y que sientan más lástima por nosotros”.
- “Los adultos deberían preocuparse por sus hijos, pero no presionarlos, sino más bien acompañarlos en el proceso del colegio. Consultarles si pueden arreglar los problemas solos o necesitan de ayuda de los padres”.
- “Enseñar, no prohibir. Prohibir da más ganas. Permitir y educar en cómo usar Internet, las redes. El riesgo es usarlo sin saber, poner límite, pero educar”.
- “Mirar el contexto sin prejuicios, no decir “esto está mal” porque sí”.
- “No minimizar ni exagerar lo que les pasa a los chicos en Internet, escucharlos.”
- “No minimizar, escuchar al chico de verdad. Pensar antes de responder y ponerse en el lugar del chico”.
- “Que intente entender desde nuestro punto de vista qué hacemos y por qué”.
- “No descalificar lo que nos pasa. Respeto y confianza”.
- “Que estén más atentos a las repercusiones que tienen los casos de violencia en los chicos. Decir que no le dan importancia no suma”.
- “Que no juzguen”.
- “Que nos pregunten qué nos pasa”.

- “La clave es generar una relación de confianza, porque sino los padres a veces se meten y empeoran situaciones”.
- “Que no se enojen, que le hagan sentir a los hijos que no tienen que tener vergüenza de contarles nada”.
- “Deberían dar más herramientas para salir de situaciones, no tanto de prevención”.



Conclusiones

El proyecto tuvo a 240 estudiantes secundarios de CABA y GBA como protagonistas con el objetivo de comprender más profundamente sus propias percepciones respecto de la violencia digital. En ese sentido, y tras realizar siete talleres de codiseño y treinta entrevistas en profundidad, se pudieron analizar patrones, percepciones, falencias y motivaciones del grupo. Aquí presentamos algunas de las principales conclusiones obtenidas:

- Los estudiantes relacionan, en la gran mayoría de los casos, a la violencia digital con el ciberbullying. Esta asociación surge de los trabajos escolares y familiares de concientización sobre el hostigamiento digital. En efecto, muchos tenían nociones sobre esta problemática y podían conceptualizarlas.
- Por el contrario, los jóvenes presentaban grandes dificultades para conceptualizar otro tipo de violencias digitales como tales. Ante la indagación, tanto la difusión de imágenes íntimas sin consentimiento como la violencia de género digital aparecían como temas de preocupación y de real anclaje en su vida cotidiana, pero ambas a priori, no eran percibidas como violencia digital. Esta falta de asociación tiene que ver con la ausencia, percibida por ellos mismos, de abordajes institucionales, tanto en la escuela como en sus casas, de ambas problemáticas.
- De los puntos anteriores, se desprende lo indispensable del rol adulto para generar el debate conceptual y abstracto de temáticas cotidianas para los chicos y las chicas. En efecto, los temas abordados con adultos lograron un alto grado de identificación y reconocimiento, mientras que los que no fueron trabajados ni debatidos, eran vividos y en muchos casos parecidos, pero poco analizados.
- La soledad y las relaciones de poder aparecen como claves para comprender los casos de violencia digital. Soledad tanto de la víctima como del victimario, y una relación asimétrica que permite al agresor alcanzar un supuesto lugar de reconocimiento, popularidad y éxito en el grupo.
- Relacionado al punto anterior se puede concluir la importancia de todo el grupo como sistema social que permite o no mantener situaciones de violencia digital. En efecto, el éxito o popularidad basados en “me gusta”, comentarios o difusión

de mensajes ajenos, le dan más poder al agresor y generan una mayor soledad a la víctima. En ese sentido es clave dejar de pensar estas situaciones en binomios de víctima y victimario y comenzar a pensarlas como sistemas que se retroalimentan con una amplia variedad de personas y perfiles, incluso adultos e instituciones.

- Respecto del acompañamiento adulto, una primera conclusión obtenida es la falta de continuidad temporal de los consejos sobre uso responsable de la Web. En efecto, se observa cómo los jóvenes perciben que los adultos solo iniciaron charlas de cuidados cuando comenzaron a usar plataformas digitales para luego abandonar la práctica a pesar de los cambios de contexto y usos.
- Una segunda conclusión en ese sentido se desprende de los consejos que los propios chicos y chicas les dan a los adultos, especialmente a sus padres y madres. En ese punto hay una unanimidad: los jóvenes necesitan diálogo y empatía. Ellos observan: subestimación, consejos poco útiles y falta de comprensión de sus problemáticas digitales.
- En general entonces una gran conclusión de este proyecto tiene que ver con la centralidad del rol adulto, de la confirmación por parte de los propios jóvenes que necesitan de esa compañía, pero que la quieren de una forma empática y mediante el diálogo. Quieren ser escuchados, quieren ser comprendidos y necesitan al adulto para conceptualizar problemáticas que atraviesan en su vida cotidiana aunque muchas veces no saben identificarlas.

Público participante

Participaron **240 estudiantes** de quinto año (210 participantes de talleres y 30 de entrevistas en profundidad) de los siguientes colegios:

- **Canadá School**
Ubicado en la Av. Pedro Goyena 1345 en el barrio de Caballito, CABA. Es un colegio privado laico.
- **Colegio Misericordia**
Ubicado en la calle Madero 1334, localidad de San Fernando, provincia de Buenos Aires. Es un colegio privado católico.
- **Instituto Industrial Huergo**
Ubicado en la calle Perú 759, del barrio de Monserrat, CABA. Es un colegio técnico laico.
- **Colegio La Salle Centro**
Ubicado en la calle Ayacucho 665, del barrio de San Nicolás, CABA. Es un colegio privado católico.
- **Bachiller de formación profesional N°10**
Ubicado en la calle Rivadavia 1451 del barrio de San Nicolás, CABA. Es un colegio público laico.
- **Instituto Maria Ana Mogas**
Ubicado en la calle Guaminí 1850 del barrio de Mataderos, CABA. Es un colegio privado católico.
- **Colegio ORT**
Ubicado en la calle Yatay 240 en el barrio de Almagro, CABA. Es un colegio privado judío.



FARO DIGITAL

<https://dialogando.com.ar/>

