

ESTUDIOS DE ANTROPOLOGÍA BIOLÓGICA

VOLUMEN XVIII-2

Editores

Bernardo Adrián Robles Aguirre

Maía Elena Sáenz Faulhaber

Liliana Torres Sanders



Instituto Nacional
de Antropología
e Historia

 **CONACULTA**



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ANTROPOLÓGICAS
INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA
ASOCIACIÓN MEXICANA DE ANTROPOLOGÍA BIOLÓGICA
MÉXICO 2016

NORMALIZANDO LA VIOLENCIA MANIFESTACIONES DE CIBERBULLYING ENTRE ESCOLARES MEXICANOS

Amaceli Lara Méndez y Mirna Zárate Zúñiga
Dirección de Antropología Física-Instituto Nacional de Antropología e Historia

RESUMEN

Se realiza un análisis semiótico de algunos videos como forma de expresión de la violencia conocida como cyberbullying, el cual es una modalidad de ejercer violencia entre compañeros de escuela. Se recurre a la tecnología para utilizar los dispositivos de diversas maneras: tomando fotografías, jugando, haciendo llamadas y después subir el material a sitios como YouTube donde se muestra la violencia hacia el compañero (a), para exhibir cómo intimidan, acosan, humillan, golpean, agreden, abusan, torturan y excluyen, con el objetivo de que las grabaciones realizadas con teléfonos celulares tengan una difusión masiva y se pueda incrementar el morbo de los espectadores, sin hacer una reflexión crítica sobre el posible daño que a las víctimas se les causa.

PALABRAS CLAVE: Cyberbullying, morbo, YouTube, mujeres.

ABSTRACT

The present work is a semiotic analysis of some videos that represent a form of expression of violence, within the cyberbullying, consisting of a form of violence among fellows of school in which technology is used in different ways: taking photos, playing, making phone calls and then, put this material in cyberspace as the site YouTube to display the way how they intimidate, harass, humiliate, hit, assault, abuse, torture o excluded, with the aim that the recordings made with cell phones have a massive diffusion of the acts and might increase the curiosity of its audience, without making a critical reflection on the possible damage that he is caused to the victims.

KEYWORDS: Bullying, morbid, YouTube, women.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día nos enfrentamos a un acceso desmesurado de información proveniente de diversas páginas electrónicas, lo cual es una excelente herramienta

para aprender y comunicarnos, logrando que su uso sea educativo, informativo y productivo entre los niños y jóvenes, aunque también favorece el intercambio de información que suele ser destructiva, ya que se percibe una agresión directa e inmediata hacia quienes, en este caso, fungen el papel de víctimas. Este tipo de información se adquiere cuando los mismos individuos hacen uso de otras tecnologías, como sus teléfonos celulares o teléfonos móviles para grabar videos o fotografías y después “subirlos” o exponerlos a través de la red o ciberespacio, sin comprender que con estas acciones se reproduce una violencia que es resignificada por los espectadores como una nueva forma de construir socialmente una “realidad”.

Según Castells (2007), la aparición tanto de internet como de la comunicación inalámbrica ha permitido el desarrollo de canales de comunicación horizontal entre dos o más personas que superan el control ejercido por el poder político o empresarial, lo cual ha abierto nuevas posibilidades para procesos autónomos de movilización social y política que no gravitan sobre la política convencional y que no dependen de su inclusión en los medios de masas (Torres Castaños 2013). Internet es un instrumento de libertad y espacio; sin embargo, también se ha convertido en una amenaza para el control de la información y la comunicación en el que se funda el poder (siendo aquí el poder tanto la política como la industria cultural). Su expansión representa para Castells el avance indetenible de las tecnologías de la libertad y de los espacios de comunicación autónoma, en oposición al control principalmente estatal de la información y la comunicación.

Por ejemplo, YouTube desde 2005 ha sido el más exitoso, aquí se pueden “subir” videos y observarlos. Sus visitas abarcan 20 % de la utilización del tráfico en HTTP (Hiper Text Transfer Protocol o Protocolo de Transferencia de Hipertexto) y cerca de 10 % del tráfico en internet. Por lo que conocer sus características y la de otros sitios relacionados es crucial para comprender su desarrollo. Se desconoce cuántos videos existen en YouTube, se calcula que cada hora se suben a esta ciber super carretera virtual cerca de 72 nuevos videos. Existen sitios similares a YouTube como Google video, Yahoo video, MySpace, ClipShack, VSocial, por mencionar algunos. YouTube al ser adquirido por uno de los buscadores en internet más populares, Google, se convirtió en una de las herramientas más conocidas para intercambiar videos sin importar su contenido.

En YouTube se han creado “ciber espacios virtuales” accesibles casi sin ninguna restricción; de esta manera, es el cuarto sitio más popular. En 2007, Cheng, Dale y Liu intentaron clasificar las categorías de los videos que en ese entonces existían en YouTube, separándolos en videos relacionados con: autos,

comedias, entretenimiento, películas y animaciones, programas y juegos, Howto &DIY, música, noticias y política, personas y blogs, mascotas y animales, deportes, viajes, juegos y otros. Por tal razón YouTube. Broadcast Yourself construye una matriz individual y colectiva de espectacularización, inmersa en la lógica de la industria cultural y del espectáculo expandida en internet, impone nuevas prácticas de uso, así como nuevos procesos de recepción, producción, circulación y socialización. Además de nuevas características de uso espacio temporales, nuevas fórmulas de construcción textual y de imágenes, en un alcance social jamás imaginado por sus creadores. Este sitio es un caso ejemplar de la nueva cultura del espectáculo en la era del internet, basado en la “autoproducción” y en la “cultura basura del clip”, con un crecimiento de 100 millones de visitas al día y un valor económico de 1.6 millones de dólares en menos de dos años, desde su creación y lanzamiento mundial el 15 de febrero de 2005 (Bañuelos s/f).

Este trabajo de corte transdisciplinar es una primera aproximación a YouTube como reproductor de violencia entre estudiantes de secundaria en México. Analizamos el fenómeno de la observación de videos relacionados con peleas entre los estudiantes, tomando en cuenta que éste es un ciberespacio construido bajo la lógica de la cultura capitalista del espectáculo, con ciertas cualidades “interactivas”, supuestamente bajo el control de contenidos de una administración privada, este medio responde a las reglas del mercado y a la dinámica de una cultura contemporánea caracterizada por lo efímero, lo banal, lo instantáneo.

Según el sitio: “cualquiera puede ver y compartir videos originales en todo el mundo a través de la Web”, también ofrece “ver acontecimientos y eventos actuales, encontrar videos sobre *hobbies* e intereses personales, así como descubrir lo inusual”. YouTube. Broadcast Yourself posee múltiples significados, es una expresión metafórica que apunta al “yo”: “Tu receptor o transmisor de difusión televisiva”, dado que “Tube” se refiere al dispositivo o tubo “picture tube” de elementos donde se genera la imagen televisiva. Sugiere también la noción del “yo”, convertido en “transmisor”. También puede ser esta vía de comunicación como la “difusión de ti mismo” o “difúndete”. Broadcast es una palabra dirigida al campo de la comunicación con diversas aplicaciones y cuyos sinónimos en inglés son: advertisement, air time, announcement, new cast, performance, program, publication, radiocast, show, simulcast, telecast, transmission. Estos términos están asociados a la construcción del “espectáculo” en el campo de los medios de comunicación (Bañuelos s/f).

Ahora bien, la facilidad con que se puede acceder a YouTube, ver videos o “subirlos” permite que cualquier sujeto en cualquier parte del mundo los pueda ver. Esto ha provocado que gran cantidad de personas lo utilicen con diversos fines. Esta situación nos ha llevado a explorar una nueva forma de relacionarse con fines violentos, el cyberbullying, en la cual también se hace uso de este sitio para enviar mensajes o imágenes con significado ofensivo, denigrante, amenazador, ridiculizante, para difamar, exhibir o excluir a alguien.

NORMALIZANDO LA VIOLENCIA

Como se ha reportado en numerosos estudios en México y a nivel internacional, el acoso escolar o bullying ha dejado de ser una simple broma entre estudiantes para convertirse en constantes agresiones que a veces ponen en riesgo su salud y hasta su vida. Las autoridades educativas generalmente han dicho que “es un juego de niños” o que los adolescentes “así se llevan,” esto para justificar el comportamiento nada amigable de quienes ejercen violencia en las escuelas.

El hostigamiento puede generar estragos psicológicos y tener consecuencias graves en la salud de las víctimas. Por ejemplo, el 28 de noviembre de 2013, Angelina “N” fue agredida en el salón de clases por una de sus compañeras que la jaló del cabello, la golpeó y le arañó el rostro. Este ataque fue grabado con un teléfono celular por las amigas de la agresora y subido a YouTube. Después de este hecho, la joven mixteca agredida denunció ante el Ministerio Público de la Procuraduría General de Justicia del Distrito Federal (PGJDF). En un principio se negaron a iniciar la averiguación previa; posteriormente, se abrió una indagatoria en la Fiscalía Central de Investigación para la Atención de Niñas, Niños y Adolescentes, donde se certificaron las lesiones (*Sin Embargo*, diciembre 2013). Según la fuente consultada, la procuraduría capitalina citó a los directivos y profesores de la secundaria donde asistía Angelina para que declararan por este caso de violencia en el plantel. Se supone también que se inició una averiguación previa ante la Fiscalía de Servidores Públicos por la negativa de atenderla. La joven tenía cicatrices físicas permanentes y daños psicológicos, ya que declaró haber sufrido durante tres años los abusos de sus compañeros de la Escuela Secundaria Técnica número 42.

Internet se ha convertido también en una herramienta para ejercer, sufrir, exponer y difundir las agresiones en las aulas educativas de nuestro país. Es decir, los niños acosados por sus compañeros también sufren la intransigencia y la violencia más allá de las aulas. Concretamente las redes sociales y el teléfono

móvil son herramientas frecuentemente utilizadas por los maltratadores. No es gratuito que México ocupe el primer lugar internacional en casos de bullying en nivel secundaria, según un estudio de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE). Sólo los estados de Nayarit, Puebla, Tamaulipas, Veracruz y la Ciudad de México cuentan con una ley específica sobre bullying, seguridad y violencia escolar, pero en ella se estipula más sobre normar la conducta que sancionar a los agresores.

En este mismo sentido, tal vez sea la sensación de anonimato e impunidad propiciada por el entorno virtual lo que lleva a los niños acosadores a envalentarse con la idea de seguridad que proporciona “la Red”. Este comportamiento crea nuevos métodos de maltrato, de ejercer violencia o exhibirla que pueden unirse a los que ya se daban en la escuela. Las formas de este ciber acoso o ciber violencia son diversas:

- *Divulgación de imágenes/vídeos no autorizados*: El acosador utiliza servicios o las redes sociales para subir fotografías comprometedoras (manipuladas o no) que con frecuencia incluyen actos de maltrato a los que previamente han sometido a la víctima. Estas imágenes suelen ser realizadas por terceros cómplices.
- *Altas no deseadas*: Un grupo de acosadores da de alta el perfil de la víctima en una determinada página web con la intención de difamarla y ridiculizarla. Es especialmente sangrante cuando se trata de sitios en los que puede valorarse el aspecto físico de la víctima, en estos casos otros alumnos participan del maltrato, emitiendo votos negativos y comentarios hirientes.
- *Usurpación de identidad*: Unido al punto anterior, puede darse también una usurpación de identidad de forma que se utilice el perfil falso para provocar e insultar. En este caso el acosador busca enfrentar a la víctima con terceras personas.
- *Difusión de datos privados*: El acosador suele tener acceso al número de celular, la cuenta de correo electrónico o la dirección particular, entre otros datos privados, los cuales puede divulgar por la Red e incluso utilizarlos para dar de alta a la víctima en servicios no deseados, de forma que quede expuesta. En este contexto también se da el envío de mensajes y correos electrónicos con amenazas o frases intimidatorias.
- *Rumores dañinos*: El maltratador publica rumores falsos sobre el acosado, más o menos elaborados, con el objetivo de ponerlo en ridículo

o enfrentarlo a terceras personas. Habitualmente se busca que otros tomen represalias contra la víctima.

Al respecto, diversos especialistas en pediatría o psicología han señalado que las consecuencias del ciberbullying son tanto o más importantes que las del maltrato físico que ya conocemos. Las cifras así lo demuestran, 40 % de los niños de 12 años lo ha sufrido (46 % ellas y 36 % ellos) y la tendencia a la depresión o la ansiedad en estas víctimas es mayor.

Los casos más trágicos han aparecido desde comienzos de esta década en los Estados Unidos de Norteamérica, aunque en la República Mexicana también hemos tenido situaciones parecidas. La sensación de depresión, la ansiedad ante la idea de acudir al colegio, la vergüenza y la impotencia llevan a que hasta una cuarta parte de los acosados tengan ideas suicidas. Pero no sólo el acoso directo o la violencia demostrada en los videos es peligrosa, los niños más jóvenes son también los más vulnerables a otro tipo de acoso silencioso: el aislamiento o vacío online. Un curioso estudio británico ha sugerido que los niños entre ocho y nueve años pueden ser más propensos a ver amenazada su autoestima cuando son excluidos de un grupo virtual. Este ostracismo virtual es quizás la forma más frecuente de bullying online y tiene una potencialidad dañina igual al acoso directo.

Los colectivos más vulnerables son los adolescentes no-heterosexuales (lesbiana, gay, bisexual, transexual) y sus amistades. Lo más grave es que un estudio llevado a cabo en la Universidad de Iowa ha encontrado que tienen miedo de contárselo a sus padres, ya que piensan que no les creerán; además 55 % opina que sus padres no sabrían cómo ayudarles y lo mismo con la escuela; y esto es verdad, existe una brecha generacional, educativa y tecnológica que como adultos impide comprender la importancia que tiene el ciberespacio en la vida de nuestros niños y adolescentes.

MÉTODO

Para lograr un acercamiento a este fenómeno, se observaron algunos videos que en YouTube muestran peleas entre mujeres estudiantes de diferentes estados de la República Mexicana, la mayoría fueron grabados con celulares y subidos a este sitio. Los videos analizados se eligieron de acuerdo con el mayor número de vistas. De esta manera, YouTube como acervo de registros visuales permite hacer etnografía, a través de imágenes interactivas en donde el protagonismo

de sus actores sociales muestra acontecimientos de su vida cotidiana; la utilidad de estas imágenes recae en que comunican algo que está pasando con mucha frecuencia, además son portadoras de ideas, mensajes, símbolos y significados en diversos sentidos.

Mediante estos videos se detectaron los espacios donde se concretaron las peleas, el tipo de comentarios de quienes grababan y de los espectadores, así como apreciar los comportamientos que se suscitaban entre los actores sociales, en específico los(as) adolescentes que durante estos momentos reflejan la manera cómo el agresor ejercía poder sobre su víctima. Estas tecnologías se convierten en testimonios de lo que se vive hoy en día en el ambiente social y cultural de los estudiantes, también muestran las experiencias y los mecanismos utilizados para articular nuevas producciones socioculturales.

Como lo habíamos señalado antes, la búsqueda de estos videos se llevó a cabo entre agosto y noviembre de 2013. Cuando en el buscador de YouTube se escribió la frase: “peleas entre estudiantes de secundaria México”, se desplegó un listado de videos de fácil acceso en el que se podía observar este tipo de peleas. Sin embargo, llamó nuestra atención el hecho de que su número era reducido. Cuando tecleamos “bullying”, encontramos videos del país y de otras partes del mundo. Obviamente estábamos utilizando las frases equivocadas. Decidimos buscar: “madrizas entre estudiantes de secundarias” y “putazos entre estudiantes” y logramos mayores resultados. Observamos los que mayor número de visitas habían tenido (100 mil en adelante) sin importar la fecha en que fueron subidos a la red. Indagamos sus características y qué los hacía atractivos para los espectadores. Encontramos que en YouTube los videos de peleas entre estudiantes de primaria, secundaria y preparatoria en México carecen de restricción.

Este artículo se focaliza en una de las realidades cotidianas: la reproducción del bullying por medio de los mundos virtuales. La interpretación de estos espacios inmateriales en línea pretende abrir una reflexión crítica sobre la noción de lo público en un entorno virtual. En particular, sobre los flujos comunicativos que estos videos propician y sus relaciones con el modo de construir un espacio participativo, puesto que los actores se extienden hasta quienes son consumidores de este tipo de violencias a través de internet.

El método que utilizamos se refiere al análisis semiótico de las imágenes, el cual permitió conocer cómo se normaliza la violencia en estos medios, puesto que los videos a pesar de ser muy cortos muestran algunos significados implícitos en este fenómeno. La intención fue identificar algunos patrones que faciliten el reconocimiento de los signos más recurrentes en los ámbitos de la violencia

escolar, así como las manifestaciones que se dan través del lenguaje corporal y verbal que acompañan las pugnas de los estudiantes. Así, detectamos algunos códigos que se gestan en este tipo de violencias, los cuales se toman como un referente al ser aceptados por un grupo social y que facilitan una interpretación basada en los discursos vigentes en el imaginario social.

ANÁLISIS DE LOS VIDEOS

Como ejemplo describimos el video más visitado: “Pelea federal núm. 4 Acapulco”, con 1 034 711 reproducciones (hasta diciembre de 2013), dura un minuto 28 segundos, no tiene la fecha en que fue subido a la red. La primera toma (captada con celular) enfoca a alguien que viene caminando por la calle (no por la banqueteta). En la segunda toma, una joven de aproximadamente 15 años de edad, en shorts y camiseta, se aproxima a otra muchacha vestida con uniforme de secundaria. Se oyen voces, risas, hay varios alumnos de secundaria, la chica vestida de civil parece reclamar algo a la de uniforme. Otras compañeras con celular en mano graban la discusión entre las dos muchachas. La chica vestida de civil empuja a la de uniforme, se oyen gritos incitándolas para que peleen. Parece que una de ellas va a caer. La de uniforme tira a la de civil al piso y se ve que un hombre trata de separarlas. Los jóvenes de secundaria protestan. Las muchachas se levantan y continúan peleando. Sólo se ven pies y piernas. En otra toma se distingue a una señora que también quiere alejar a los muchachos que se encuentran alrededor. El señor continúa tratando de controlar a las jóvenes. Las dos están agarradas de los cabellos de su contrincante. La señora abraza a la uniformada para retirarla. Se apartan las muchachas; se oye un grito: “se están madreando”. Un segundo hombre jala al que intervino para que ya no se pelearan. Las dos muchachas se van.

Otro video fue: “el final de la pelea de Karen y la mugrosa de Dulce”. Aquí aparecen dos jovencitas con uniforme de secundaria. El lugar donde ocurre el suceso es en la calle, las paredes de fondo presentan grafitis, se oyen voces. Una ya tiró a la otra al piso y le pega, se acercan dos compañeras de escuela para retirarlas, quien graba grita “¡deja que se pare, pinche mugrosa!”, otro espectador grita: “ni madres: sácale...” Termina el video. Su duración es de 13 segundos y tiene 210 600 visitas (hasta diciembre de 2013). De los videos revisados, éste fue el único en que las participantes fueron separadas por otras alumnas que observaban la pelea.

El video de “Yaderith vs Nancy” dura un minuto con nueve segundos y tiene 510 655 visitas (hasta enero de 2014). Se aprecia cómo una chica al salir de la escuela es agredida por otra. Por la mala calidad del sonido no se entiende la conversación que precede a la pelea, sólo al principio la agresora dice que muchos de los que están ahí le tienen ganas. Hay varios chicos y chicas rodeándolas y durante la discusión comienzan a echarle porras a Yaderith para que comience la riña, incluso algunos la empujan contra la otra. Una joven graba la pelea con su celular; la otra chica no habla y casi al final del video se ve cómo vuelven a empujar a Yaderith para que le pegue, entonces ella se voltea para decirles algo, ese momento es aprovechado por la agredida para pegarle y todos los espectadores se abalanzan sobre ellas. En este momento termina la grabación.

Las características de los 10 videos más visitados hasta enero de 2014 son las siguientes:

- *El anonimato entre quienes se pelean no es importante:* En muchos de estos videos se ponen los nombres de quienes se pelearon, a qué institución educativa pertenecían, la fecha en que fue subido el video, el lugar donde se pelearon los participantes, nombre de la escuela y lugar de la República. Varios de ellos fueron filmados en los patios, aulas o instituciones educativas, pero predomina la calle fuera de la escuela.
- Todos los videos han sido grabados por compañeros y con sus celulares.
- En todos los videos se ven a otros que igualmente graban las peleas.
- *Duran menos de un minuto 30 segundos.* Los 10 videos más vistos duran menos de este tiempo, sólo uno duró casi cuatro minutos.
- *Libre acceso a los videos.* Cualquier persona en el mundo puede acceder a este tipo de videos.
- *Preferencia por el género de quienes pelean.* Los videos entre chicas de secundaria son los que mayor número de visitas tienen; de los 10 más visitados, nueve pertenecían a jovencitas.
- *Temporalidad de los videos.* Este punto es interesante ya que el video con mayor tiempo en internet, está fechado en 2009.
- *La categoría de los videos.* Algunos se ubican en la categoría de “gente y blogs”, otros no han sido catalogados.
- *¿Quiénes suben los videos a YouTube?* Se puede apreciar que los compañeros de escuela suben a la red estos videos. En algunas ocasiones ellos vierten los comentarios acerca de las protagonistas de la pelea. Quienes “suben” los videos, han subido otros.

Los videos contienen elementos semióticos que permiten concentrarnos en su contenido. Se privilegia más la imagen que las palabras, pues el objetivo es la espectacularización de la víctima. Sin embargo, también hay algunos discursos y acciones que hablan del porqué del actuar violento; asimismo, se hace evidente una marcada presión del entorno sociocultural y la función que los miembros de la comunidad tienen al presenciar dichos actos; sean alumnos, vecinos, compañeros de clase, gente que sin querer iba pasando cuando se suscitaron los hechos, en donde las acciones de cada uno de ellos hablan de la aprobación, permisividad o censura de determinados comportamientos.

En los videos descritos, una de sus características es que los hechos suceden fuera de la escuela. Esto revela algunos aspectos culturales y cómo son concebidos dependiendo del rol que se asume en determinado momento, sea en la calle o en la institución. Predominan algunas concepciones opuestas como: lo lícito y lo ilícito, lo público y lo privado, lo respetable y lo despreciable, cuestiones que varían si se está dentro o fuera del plantel. Según el espacio elegido, se ven implicadas diferentes representaciones semánticas que refieren el tipo de confrontaciones que lleva a los jóvenes a estos comportamientos violentos. En otras palabras, las instituciones educativas ya no imponen determinados modos de actuar, que supondrían respeto hacia las instalaciones de estos centros educativos. Por el contrario, estos videos demuestran que en los propios planteles escolares los adolescentes ejercen los más diversos tipos de violencia, exponiendo estos actos como un “juego”, un comportamiento que en ese momento fue aceptado sin más.

En los videos no se habla sobre las causas que propician estas reacciones de violencia entre las jóvenes, pero las agresiones verbales, en algunos casos, y el lenguaje corporal, enuncian una situación que provocará un altercado, pues debió haberse dado un periodo de acaloramiento en el pasado que gesta y da lugar a la producción del enunciado en un presente, que desencadenará una acción violenta en un futuro (Castillo 2011).

En estos casos la calle o la misma institución educativa son un territorio que representa para los alumnos un espacio fuera de sanción, razón por la que muchos toman la decisión de saldar sus cuentas en estos sitios. El observar en los videos a varios compañeros siendo partícipes de estos eventos, habla de la publicidad que se le hizo a la riña, pues la mayoría de las peleas son organizadas y difundidas entre los compañeros del colegio antes de concretarse. Los espacios se tornan públicos, resaltando el objetivo de exhibir a la víctima ante todo el grupo y hacerla sentir vergüenza, además de ser un espacio en donde

aparentemente el orden no se ve establecido y donde por lo regular se llevan a cabo algunas prácticas asociadas al delito y la violencia.

En los videos antes de que inicien las peleas se escuchan las bullas y los gritos de los espectadores. En dos de ellos se observa que las agresoras son apoyadas con porras y frases como: “ya dale”, “ya a lo que venimos a ver acción” o se les incita a pelear con empujones. Estos signos al encontrarse ya contextualizados, crean tejidos de significación arraigados en los imaginarios y las concepciones que los jóvenes tienen del mundo y en su cultura. Lo que los espectadores expresan verbalmente busca ofender, hostigar y propiciar el enfrentamiento de sus compañeras, de esta manera se pasa de la palabra a los hechos.

Lotman (1996) plantea que no hay sistema de signos aislados pues necesariamente todos se interrelacionan y son funcionales al estar inmersos en una cultura, puesto que nos adentran al conocimiento de los símbolos que operan en un fenómeno determinado. En estos casos, los jóvenes conocen ciertos códigos presentes en su posición social, como la defensa del “honor”, aspecto que propicia estas confrontaciones violentas en el momento. En las imágenes analizadas, la comunidad de compañeros aprueba estas conductas y se hace evidente una marcada presión que lleva a que se culmine el acto de violencia; de lo contrario, el agresor podría tener una sanción negativa, sea de marginación o menosprecio. Estos factores externos condicionan la acción, lo cual genera un dilema entre el querer hacer y el deber hacer (Castillo 2011).

En el video de la pelea de Yaderith vs Nancy, al inicio la agresora menciona que muchos de ahí ya le traen ganas, frase que usa como intimidación y manipulación de la situación; durante los primeros segundos la víctima muestra miedo, más al sentirse rodeada y al escuchar las porras de apoyo para su agresora. En estas imágenes se hacen presentes ciertas categorías de significación, desde la manipulación de la víctima, su degradación, la pérdida total del respeto, la pérdida de su espacio personal al verse rodeada y, por lo tanto, inmersa en una situación tensa donde la adolescente es forzada a pelear. Sin embargo, algunos de los códigos que se manejan en estos entornos abarcan también cuando la víctima puede tratar de recuperar su valor positivo, revelándose para lograr su liberación. Al final de este video la víctima se lanza contra su agresora, cuando ésta se voltea para discutir con los chicos que comenzaban a empujarla para que se diera la acción.

El lenguaje utilizado durante estos momentos es peyorativo, predominan las palabras altisonantes y el incremento en el tono de voz, lo cual permite al agresor ejercer su poder y control sobre la víctima. De esta manera, se puede

decir que este lenguaje tiene además una función comunicativa, pues se convierte en el medio para agredir, intimidar o lastimar al otro. La mayoría de los estudiantes emplea esta forma particular de comunicarse, la cual se emparenta con el modo de hablar que se usa en la calle, esto permite identificar la cultura que se forma en este espacio y determinar palabras que se utilizan en interacciones verbales cargadas de agresividad, como se escuchó en uno de los videos en el que dos chicas ya están tiradas en el suelo y quien graba les dice: “¡deja que se pare, pinche mugrosa!”; otro espectador grita: “ni madres: sácale”, ambas frases buscan que la pelea continúe.

Otros signos de incitación a la violencia y propiciados por los mismos espectadores fueron los empujones. En uno de los videos lanzaron piedras, contactos corporales que conllevan a la confrontación de los sujetos y a que los ánimos de ambas se enardeczan. Sin embargo, también se escucharon amonestaciones, como: “¡dejen de aventar piedras!” y algunas otras acciones que se apreciaron en el video “Pelea federal núm. 4 Acapulco”, en donde un señor y una señora procuran controlar a las muchachas, a pesar de que los demás espectadores gritan “¡No se metan!”. Estos comportamientos reflejan otros códigos y valores en algunos adultos, los cuales aluden a que estas conductas no son consideradas positivas. Es necesario hacer una reflexión más profunda acerca de la atracción que estos videos tienen, ya que los visitantes adultos se quejaban de que las participantes no sabían pelear. Pocos fueron los comentarios que desaprobaban esta violencia.

Por otro lado, la frase: “¡No se metan!”, proveniente de los estudiantes destaca que para ellos la rebeldía, los antivalores y el desorden son categorizaciones con las que se identifican, sobre todo con el incumplimiento de las normas impuestas desde la Institución. Asimismo, el hecho de subir estos videos en la red con el mismo nombre y uniforme de la institución, constituye una especie de burla hacia la escuela como aparato represor.

Estas exposiciones dan cuenta de la cotidianidad en el ambiente escolar y de las situaciones de violencia vividas por los mismos alumnos. De esta manera, este entorno sociocultural habla de las formas en la que estos adolescentes manifiestan sus valores personales y colectivos, puesto que durante estos sucesos se involucran muchas personas, que no sólo representan o pertenecen al círculo social cercano a los adolescentes protagonistas de las peleas. Entre los que reproducen estos videos hay mexicanos (de diversas edades y género) y extranjeros que opinan acerca de las imágenes vistas.

Por lo anteriormente expuesto, pensamos que en este punto es necesario hablar del morbo como el eje conductor no sólo para presenciar, grabar “subir” al ciberespacio estas imágenes, sino también para ser reproducidas y observadas.

EL MORBO COMO ELEMENTO ESENCIAL EN EL ESPECTÁCULO DE LA VIOLENCIA

Es preciso reflexionar sobre cómo estas imágenes impactan en millones de espectadores por las vías visuales que maneja el internet. En este caso, consideramos que YouTube ha contribuido a promover dichas violencias y a fomentar su consumo. El hecho de que la mayoría de los videos sean cortos, facilita que los espectadores efectúen varias repeticiones de los mismos, acrecentando la fascinación por las imágenes.

De acuerdo con Metz (1979) este fenómeno propicia un efecto voyerista, puesto que las secuencias ágiles de casos violentos “llaman a ver” o, en su defecto, se evitan mirar. Esto estimula una atracción morbosa pues las narraciones de los videos carecen de sentido: “los fragmentos son reducidos y acotados, a breves *flashes* que se comportan como una concatenación de escenas animadas que se muestran a la manera de un cuadro de costumbres; es decir, hay una preeminencia de la descripción, o en su defecto, de la serie ilustrativa” (Varela 2013: 8).

Estas imágenes de peleas entre adolescentes han sido “robadas” por esas cámaras que vigilan o sorprenden a las personas en sus movimientos y actos, enumeran un haz de avatares y anécdotas de todo aquello que depara la vida urbana y que podemos ver en la calle: desde hechos brutales, accidentes y en estos casos peleas callejeras a partir de una acento espectacular de presentación, en donde quienes suben a la red estos eventos los hacen parecer divertidos, placenteros y transgresores.

Desde esta posición oculta se hacen vívidas ciertas acciones. Cada persona observa los videos y al hacerse partícipes de estos sucesos, permiten conocer los numerosos comentarios que cualquiera pone acerca de ellos. Insistimos, lo interesante es el número de visitantes de estas páginas, ¿qué buscan?, ¿por qué tienen tantas visitas? Los estudiosos se han esforzado en desentrañar el gusto de las audiencias. Para ello han analizado qué determina que un acontecimiento llegue a convertirse en “noticia”. Galtung y Ruge (p 66 y ss.) establecen ocho factores principales:

- *Frecuencia*. Cuanto más similar sea la frecuencia de un acontecimiento con la frecuencia de difusión del medio, más probable es que sea seleccionado como noticia.
- *Intensidad*. A mayor intensidad del acontecimiento, mayor es la posibilidad de que sea seleccionado. La intensidad tiene que superar un umbral para que el hecho sea tomado en cuenta.
- *Ambigüedad*. A menor ambigüedad, a menor “ruido”, mayor valor informativo.
- *Significación*. Cuanto más significativo sea el acontecimiento, más probable es que sea seleccionado. La significación será mayor cuánto más próximo sea (física y culturalmente). La significación depende también de la propia relevancia del acontecimiento en la medida en que pueda afectar, por muy lejano que sea, al público al que va dirigida la información.
- *Consonancia*. En la medida en que el acontecimiento sea consonante con la imagen mental del seleccionador, más posibilidades tiene de ser seleccionado. O, en otros términos, cuanto más previsible, más valor informativo.
- *Lo inesperado*. Dentro de lo significativo y lo consonante, lo inesperado tiene más posibilidades de ser seleccionado. Inesperado quiere decir lo que no se espera, lo que es raro. Por tanto, lo que es regular e institucionalizado, continuado y repetido en intervalos cortos no atrae casi nuestra atención.
- *Continuidad*. Aunque su intensidad se vaya reduciendo, una vez que el canal de percepción y selección está abierto, el acontecimiento seguirá siendo considerado noticia durante un tiempo.
- *Composición*. A la hora de seleccionar, se busca un equilibrio entre los distintos tipos de acontecimientos y los factores que los convierten en noticia.

A estas ocho características hay que agregar una más: *negatividad*, cuanto más negativo sea un acontecimiento, más probabilidad tiene de ser seleccionado. Los acontecimientos negativos suelen ser percibidos como tales por un mayor número de personas. También cumplen los acontecimientos negativos con el factor de consonancia porque, sobre todo, en situaciones de crisis se esperan más malas que buenas noticias.

De este modo, la dimensión de entretenimiento que definen a estos videos permite explicar el funcionamiento semiótico de estos segmentos y emisiones, simples en su estructura y configuración, no novedosos desde lo estilístico, pero fuertemente eficaces en la producción de efectos pasionales y morbosos. Creemos que el análisis de estas modalidades de enunciación identifica un aspecto muchas veces silenciado en los abordajes críticos de esta clase de productos masivos, pues prevalecen los posicionamientos afectivos y gozosos que estas prácticas significantes de consumo comunican, en particular, en amplios sectores urbanos juveniles.

Quienes comentan generalmente lo hacen desde el anonimato, usan pseudónimos y sus frases sobre las “peleas” son ofensivas para quienes realizaron la filmación y subieron el video en la red: “no mames, ya no supe kien verga se estaba peleando con la calidad de video jajaja”, “como estas pendejo ni grabar sabes”, “porque siempre graba el mas pendejo? Es un puto misterio.”

Asimismo, los comentarios vertidos hacen alusión a la calidad de las “peleas”: “Hijas de puta nidarse berga pueden”, “pinches peleas tan”, “pinches par de pendejitas de mierda no saben pelear perras.”

Por otro lado, hubo otras opiniones que dan fe del morbo ocioso que estas imágenes generan, en donde no se hace una reflexión crítica de los acontecimientos, lo que promueve la indiferencia de los espectadores y que mantengan y una distancia ante dicha problemática:

“que fome quiero algo más violento”

“no mamen si dan más risa los comentarios”

“Como siempre tiene que a ver una persona adulta que las separe, es lo que más me re chinga”

No obstante, muchos materiales audiovisuales reproducidos en ciertos sitios de internet son causantes de la construcción de nuevos significados en torno a la violencia, en donde los jóvenes normalizan estas acciones como parte de la vida diaria. Los siguientes comentarios muestran además que dichos actos no impresionan al espectador, precisamente porque en uno de los videos no se exponen los golpes:

“No mamen esperaba los putazos y nada,,, y para acabarla de chingar dejaron de gravar exactamente cuando ivan a empezar”

“y a qué hora se putean? o.O hahaha”

“mtch nomas labran las pendejas ni un pinche madrazo se pusieron”

“Que vaina mala, no hay golpes, no hay like”

“buuuuu!!! buuuuuu!!! No hay golpes Buuuuu!!!!

Estos comentarios resaltan el placer morboso por querer ver imágenes violentas. De esta manera, nos damos cuenta de que el exceso de estos sucesos también provoca que la sociedad encuentre familiar estas violencias y no las cuestione.

Con el siguiente comentario vemos cómo la violencia se ha normalizado, a tal grado que se hace alusión de la pelea y esta misma persona reafirma la manera en como lo haría, aun así aprueba el gusto que le provocó estas imágenes: “Ay morritas pendejas si alguien me trae pleito o le traigo pz le pongo un vergazo y la arrastro a la hija de perra. A chingar a su madre si me buscan equis estuvo chida la pelea.”

CONSIDERACIONES FINALES

La invasión de los hogares por las imágenes contenidas en internet, específicamente en YouTube, constituye un hecho cotidiano entre algunos sectores de la sociedad mexicana actual y junto con la televisión parecen ser muy cercanos, familiares, imprescindibles e irrenunciables. Pero no todo es bonanza ni progreso en el modo en que el sujeto usa y se relaciona con estos medios. Ninguna persona ha sido educada para usarlos de manera adecuada.

En este sentido, y desde una perspectiva antropológica, puede establecerse que las imágenes morbosas constituyen un poderoso atractivo para las mayorías. Lo morboso suscita fascinación, atrae, aun cuando determinadas imágenes atentan contra la salud. Pero aún más, lo morboso educa y normaliza comportamientos que sabemos son negativos para las relaciones sociales entre los miembros de un grupo y para la sociedad. Por lo que el morbo y sus manifestaciones en el uso del ciberespacio como herramienta para obtener información y/o comunicarse, es una veta aún poco explorada en el comportamiento de sus usuarios.

Sabemos que quienes observan este tipo de videos en YouTube, reconocen que son sórdidos, morbosos, de mal gusto e inconvenientes. Sin embargo, se exponen una y otra vez a ellos, es decir, se piensa, se dice, se opina o no de una forma contraria, pero se les sigue visitando; haciendo incongruente nuestro comportamiento de rechazo ante las manifestaciones de violencia, pero normalizando estas prácticas entre los menores de edad.

Si bien es cierto que en un primer momento se conocía que YouTube tendría ciertas restricciones para quien subiera videos, sabemos que esto no es cierto. Cada vez es más frecuente y fácil la obtención de videos violentos. El

fenómeno de You Tube apunta a la consonancia de la situación que nuestra sociedad mexicana actual vive: entre más violencia vemos, más violencia queremos.

REFERENCIAS

BAÑUELOS, JABOB

- (s/d) YouTube como plataforma de la sociedad del espectáculo, *Razón y Palabra*, número 69, www.razonypalabra.org.mx, consultado el 6 de septiembre de 2013.

CASTILLO, JOAQUÍN

- 2011 *A la salida nos vemos. Análisis semiótico de relatos sobre confrontaciones violentas entre jóvenes escolares de un colegio público de Florida Blanca*, tesis de maestría en semiótica, Colombia.

METZ, CHRISTIAN

- 1979 Historia/diálogo. Nota sobre dos voyeurismos, *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*, Barcelona.

SIN EMBARGO.MX

- 2013 Otra niña es agredida en la misma secundaria de Tepito donde fue golpeada una joven mixteca, *Sin Embargo.mx*, diciembre 4, <http://sinembargo.mx/04-12-2013/834633>, consultado el 27 de enero de 2014.

VARELA, GRACIELA

- 2013 *Secuencias audiovisuales televisivas y contratos de atracción: sensacionalismo y espectacularidad*, Facultad de Ciencias Sociales-UBA.

