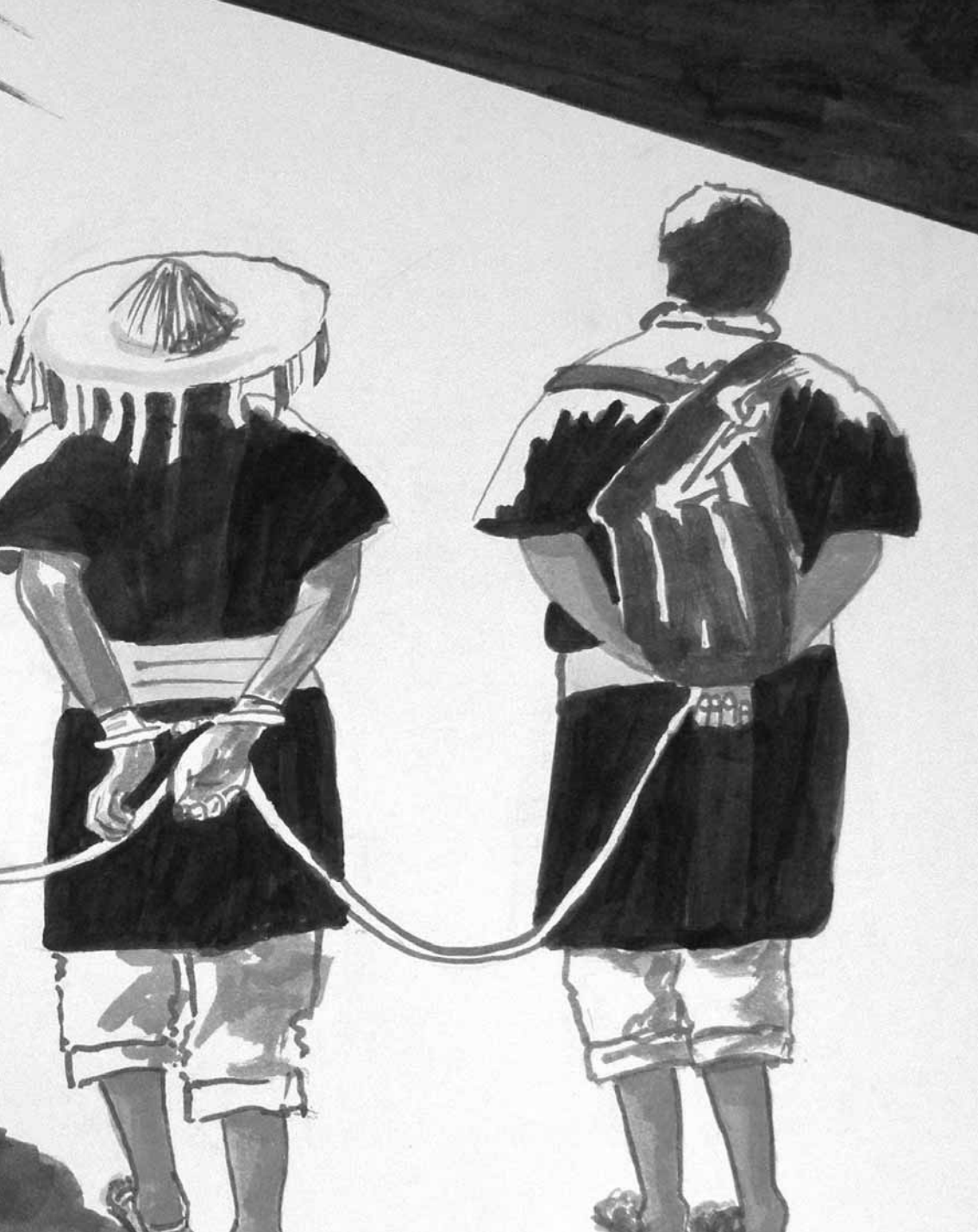




A FONDO

Rocío Klapés • Técnica: acuarela • 43 x 28 cm.

VIOLENCIA VIRTUAL DE GÉNERO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

— 12 —

Carolina Serrano Barquín

Aristeo Santos López

Tania Morales Reynoso

Fecha de recepción de originales: 10 de enero de 2012

Fecha de aceptación: 26 de abril de 2012

Resumen

Actualmente, el clima de violencia que experimenta la sociedad ha traspasado la frontera de lo real, siendo el ciberespacio un espacio para todo tipo de comportamientos. De todos los usuarios de la red, la mujer, al igual que en la vida cotidiana, constituye un grupo de mayor vulnerabilidad en cuanto a aspectos de acoso, amenazas o discriminación. De ahí que nos dimos a la tarea de realizar un estudio cuantitativo-descriptivo sobre la incidencia de la violencia virtual entre las jóvenes universitarias, asiduas usuarias de Internet, mediante la elaboración y aplicación de un instrumento destinado a la identificación del tipo de comportamiento y su tipificación.

Palabras clave: violencia virtual, ciberespacio, cibercultura.

Abstract

The current climate of violence experienced by society has already crossed the border of the real. The Cyberspace being a breeding ground for all kinds behavior and woman, as in everyday life, is one of the most vulnerable groups in terms of issues of harassment, threats or discrimination. This study aims to know violence among University Women through the use of the Internet, identifying its forms and types.

Key Words: virtual violence, cyberspace, cyberculture.

Introducción

Desde el origen mismo del ser humano seguramente la violencia ha sido una persistente compañía. Con el devenir del tiempo, los procesos

Carolina Serrano Barquín
Aristeo Santos López
Tania Morales Reynoso

— 13 —

Violencia virtual de género en estudiantes universitarios

civilizatorios continúan propiciando la violencia, lejos de atenuarla la refuerzan por los impactos del consumo cultural, los medios de comunicación, la publicidad y la circulación de imágenes estereotipadas que saturan la vida contemporánea, en especial a través de las redes sociales utilizadas principalmente por jóvenes.

La vida misma se ha convertido en un foco de estudio, y a su interior, el conflicto ha sido algo que siempre la ha acompañado derivando un debate dentro de las relaciones sociales: la violencia dibujada por lo real y lo simbólico presente en el entorno social, ya sea la familia, la escuela, la ciudad, entre otros, ha alcanzando los colectivos psíquicos y desarrollado no sólo nuevos comportamientos, sino también nuevas enfermedades mentales, según lo indican Santos y Farfán (2010).

Desde el comienzo de la civilización, la violencia se ha manifestado de diversas formas, siendo una clave importante para entender las relaciones humanas. “Así, ya en Durkheim están los primeros análisis sobre cómo hacen las colectividades para buscar las claves de su organización, en la ética de sus normas de comportamiento compartido, y en la legitimidad de sus convenciones” (Velázquez, 2009: 9). Pero aunque este fenómeno no es nada nuevo, sí ha cambiado el ámbito de su reproducción y la forma en la que se manifiesta. Diferentes modos de convivencia se han originado como consecuencia del adelanto y transformación de la ciencia y la tecnología. Nos referimos concretamente al desarrollo que en las últimas décadas han mostrado las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), cuyo representante máximo lo encontramos en Internet, considerado por algunos como una nueva revolución democratizadora de la información, comparable a la generada por la invención de la imprenta (Loyola, 2006).

Esta red, en la que navegan todo tipo de códigos, provee diferentes medios alternativos para la comunicación, revolucionado la cotidianidad, y se presenta como una herramienta con posibilidades de desarrollo infinitas. Pero al mismo tiempo, es también un espacio alterno para comportamientos violentos que al igual que en la sociedad, se reproducen y se aprenden, se sufren y se experimentan, dentro de lo que se ha denominado la *cibersociedad*.

La violencia de género, que puede ser real o simbólica, contribuye a perpetuar estereotipos femeninos y masculinos que facilitan la objetualización de la mujer o su conceptualización como objeto sexual, que finalmente derivan en algún tipo de violencia hacia las mujeres, a veces de manera literal o a través de la fragmentación corporal, al hacer enfoques o alusiones a partes erógenas. Es quizá la falta de educación sexual, que desde siempre han padecido las mujeres, uno de los aspectos que permiten su intimidación. Parafraseando a Rosario Castellanos, ha habido pocos atrevimientos de las mujeres para rebasar los límites impuestos por el orden social y pocas han logrado reivindicar su propia condición de mujeres:

La osadía de indagar sobre sí misma; la necesidad de hacerse consciente acerca del significado de la propia existencia corporal o la inaudita pretensión de conferirle un significado a la propia existencia espiritual es duramente reprimida y castigada por el aparato social. Éste ha dictaminado, de una vez y para siempre, que la única actitud lícita de la feminidad es la espera (Castellanos, 1992: 23).

Y así transcurrió todo el siglo XX, pero no fue sino hasta hace unas cuantas décadas –con el advenimiento de nuevos modelos educativos interactivos y la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación– que la cibercultura reconoce que la violencia de género ahora no sólo es real o física, sino virtual o simbólica.

Ejemplo de lo anterior es la amplia disponibilidad de páginas electrónicas con pornografía denigrante y violenta, así como la extensa ocupación del tiempo de los jóvenes en la interacción de videojuegos de inusitada violencia y contenidos claramente sangrientos y gratuitamente agresivos que consumen horas valiosas de los educandos frente a los monitores dentro de cibercafés, celulares, *lap tops* o computadoras fuera o dentro de sus casas. Más cuestionable es la permisividad, tanto de autoridades educativas y civiles como de jefes de familia, ante el creciente consumo de estos distractores de los procesos educativos dentro del contexto mexicano (Serrano, *et al.*, 2011).

En las actividades e imágenes de Internet se puede percibir la dominación masculina, la sumisión femenina, los estereotipos y roles de género. Aunque es cierto que el principio de la perpetuación de la dominación masculina no reside realmente, o no fundamentalmente, en uno de los lugares más visibles de su ejercicio, es decir, en el seno de la unidad doméstica sobre la cual determinado discurso feminista ha concentrado todas sus miradas, sino en instancias tales como la escuela o el Estado –lugares de elaboración e imposición de principios de dominación que se practican en el interior del más privado de los universos–; lo que sí se puede afirmar es que éste es un campo de acción inmenso que se encuentra abierto a las luchas feministas llamadas a ocupar así un espacio original, y perfectamente asentado en el seno de las luchas políticas contra todas las formas de dominación (Bourdieu, 2003). En este sentido, vale la pena cuestionarse si la equidad de género hace referencia a un espacio determinado o a una categoría abstracta, a una entidad, identidad y unidad intangible. Es decir, un conjunto del cual se hacen manifiestos los géneros masculino y femenino con sus conocidas y tangibles diferencias, que más que biologizadas para encontrar sus complementariedades y cercanías se hacen cada vez más marcadas las distinciones para incrementar sus distancias.

Consecuentemente, la violencia virtual corresponde a distintas expresiones dentro del campo de lo simbólico, se reproduce de modo estructural o se autoreproduce, como cualquier otra estructura compleja, a través del acto de conocimiento y de reconocimiento práctico. Su fundamento no reside en las conciencias engañadas que bastaría con iluminar, sino en unas inclinaciones modeladas por las estructuras de dominación que las producen (Bourdieu, 2003: 59). He aquí la importancia de investigar la violencia virtual de género.

En esta cibercultura, cabe preguntarnos cuál es la situación de la mujer que, como sabemos en las sociedades físicas, ha sido históricamente maltratada. No existe en la actualidad un interés por el estudio del grado de violencia virtual que sufren las mujeres a través de la red, en parte por la idea de que lo que sucede dentro del ciberespacio corresponde al ámbito virtual y, por definición, éste no existe o no es real. De ahí la idea de analizar el tipo de comportamiento violento que pudieran sufrir las usuarias asiduas de Internet, tomando en cuenta diferentes conductas que aparentemente no tienen una relevancia pero que generan un daño considerable entre las mujeres quienes, además de ser candidatas a sufrir violencia física, son ahora vulnerables ante diferentes actos y comportamientos de violencia virtual. Cabe mencionar que, si bien es cierto, la violencia de género no la sufren exclusivamente las mujeres, en este estudio de caso se les analiza en particular, aunque se podría generar posteriormente otra línea de investigación sobre la violencia virtual ejercida hacia los varones.

Metodología

Elegir una metodología determinada para estudiar fenómenos subjetivos, como la violencia virtual, resulta muy complejo. Con el proceso de la globalización y el inter-

cambio académico, el uso de Internet en las universidades ha hecho que la tecnología esté construyendo una nueva cultura para un aprendizaje colaborativo, de tal suerte que ahora se reorganiza la manera en que nos comunicamos, se estudia y se aprende, pero también se agrede. Según Del Valle (2009), la instrumentalidad de la Internet para el aprendizaje se basa en las teorías del constructivismo, de la conversación y del conocimiento situado, ya que retoma la noción vigotskyana de la interacción ente personas y sus distintos niveles de experiencia de su cultura tecnológica, toda vez que la Internet presupone una naturaleza social específica y un proceso a través del cual los aprendizajes crean una zona virtual, la zona de desarrollo próximo (ZDP), que a su vez es incorporada al aprendizaje asistido por computadora, sin soslayar el realismo y la complejidad. Para Vigotsky (2010), la relación entre objeto y sujeto de conocimiento no es una relación bipolar como en otras teorías del aprendizaje, para él se convierte en un triángulo en el que los tres vértices representan el sujeto, el objeto de conocimiento y los artefactos o instrumentos socioculturales, encontrándose abierto a la influencia del contexto. Esta influencia tiene un papel esencial y determinante en el desarrollo del sujeto, ya que la reconstruye activamente. Así también, se aprende a violentar al otro virtual. La violencia virtual es sumamente subjetiva, sin embargo, para esta investigación se trató de utilizar variables de aproximación objetivas, en la medida de las posibilidades.

El presente estudio corresponde al tipo cuantitativo descriptivo, es decir, de la violencia virtual se buscó aquello observable y medible. Para ello, se desarrolló un instrumento tipo escala Likert, identificando los comportamientos violentos que se pudieran presentar dentro de la red, así como los efectos causados cuando se es víctima de este tipo de violencia. En el primer caso, se

clasificaron las manifestaciones violentas virtuales dentro de los siguientes ámbitos:

Tabla 1. Violencia virtual que sufren las mujeres usuarias de la red.

Tipo de violencia	Manifestaciones
Atentado contra el pudor	Insinuaciones sexuales virtuales, subir videos o imágenes ofensivos contra la mujer, enviar mensajes o archivos con contenido pornográfico.
Allanamiento de morada virtual	Difusión de fotografías privadas sin autorización, espiar cuentas de correo electrónico.
Calumnias/injurias	Insultar, difamar o hacer intrigas virtualmente, enviar mensajes con violencia explícita hacia la mujer.
Daño moral/amenazas	Terminar con la pareja mediante Internet sin dar la cara, hacerla sentir poco atractiva. Amenazar o enviar información amarillista de manera virtual.
Discriminación	Rebajar o menospreciar a la mujer virtualmente, excluir por condición de género.

En el segundo caso, se analizó cómo afectan este tipo de actos a las mujeres participantes en la encuesta, tomando en cuenta, en primer lugar, el nivel inconsciente, cuando los mensajes no le afectan porque la persona no se da cuenta de que está siendo violentada; y, en segundo lugar, el nivel consciente, donde se acepta la agresión con sus diferentes efectos psicológicos, entre los cuales destacamos depresión, sensación de haber sufrido violencia física, estrés, cólera, impotencia, indignación, baja autoestima, paranoia o culpa.

En cuanto a la muestra, se consideraron 246 mujeres, todas ellas universitarias, de edades entre los 17 y 28 años, pertenecientes al primero, segundo y tercer año de la licenciatura, y que son usuarias asiduas de Internet, ya que todas ellas han referido pasar mínimo entre 5 y 10 horas semanales conectadas a la red, teniendo acceso en diferentes espacios: universidad, casa, cafeterías o, incluso, teléfonos celulares, principalmente.

Resultados

De todas las formas de violencia analizadas, no existe alguna que haya presentado un porcentaje negativo. En todos los casos, las encuestadas manifestaron ser víctimas de dichos comportamientos, como lo podemos ver en la siguiente tabla que resume los resultados generales del estudio¹.

Tabla 2. Resultados de la violencia virtual que sufren las mujeres universitarias.

Tipo de violencia virtual	Sí	%
Atentado contra el pudor	174	71
Allanamiento de morada	143	58
Calumnias / injurias	183	74
Daño moral / amenazas	155	63
Discriminación	72	29

Los resultados obtenidos son desalentadores, ya que la mayoría admite haber sido víctima de violencia en algún momento, destacando el atentado contra el pudor y

¹ Se presentaron resultados previos de esta investigación en la ponencia “Internet y violencia en jóvenes universitarias”, en el Foro de Equidad de Género 2011, de Tania Morales *et al.*

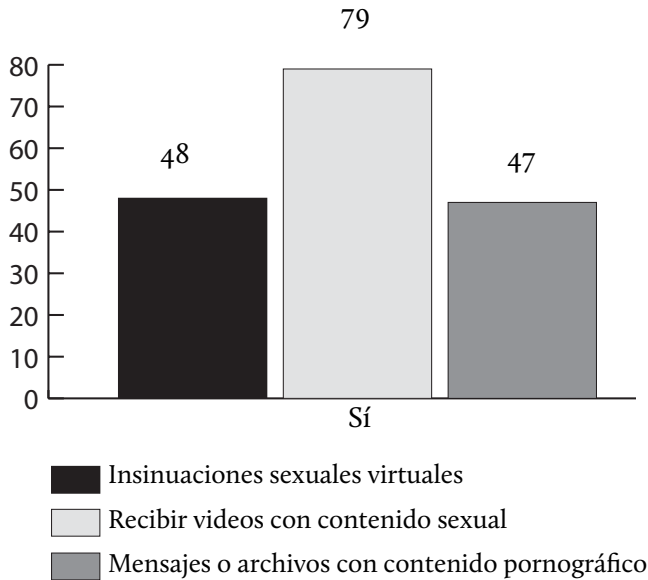
las calumnias e injurias. En menor caso se tiene aquellas mujeres que se han sentido discriminadas a través de la red.

A continuación presentamos los resultados desglosados por cada tipo de violencia virtual.

Atentado contra el pudor

Desde siempre la mujer ha experimentado violencia de tipo sexual, esto es por su condición de vulnerabilidad física con relación al hombre, por lo que no es de extrañar que en el mundo virtual sea también una víctima en este sentido, como lo muestra la siguiente gráfica.

Gráfica 1. Atentado contra el pudor.



Vemos cómo un alto número de mujeres indican recibir videos con contenido sexual (32%), mientras que 20% (48 respuestas) ha sido presa de insinuaciones sexuales virtuales. Finalmente 19% (47 respuestas) nos indica que

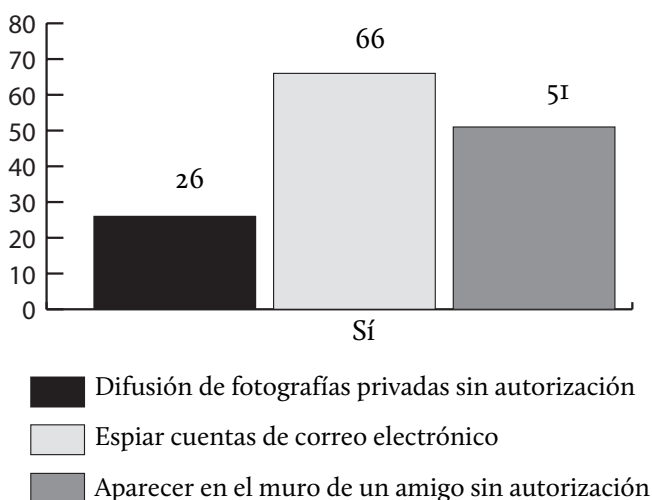
recibe mensajes con contenido pornográfico en el correo electrónico, cuestión que es preocupante si tomamos en cuenta que el correo electrónico es un medio que debe ser utilizado para fomentar una comunicación, nunca para el hostigamiento, y mucho menos, de tipo sexual.

Allanamiento de morada virtual

En este caso, a través de una analogía, podemos decir que la casa virtual es el espacio que me confiere una red social, *blog* o entorno virtual para colocar datos personales, como videos, fotos, historias de vida, entre otros aspectos, y que el usuario decide compartir con familiares o amigos.

Por eso, cuando se habla de *allanamiento de morada virtual* nos referimos a la entrada, sin consentimiento de la persona, a este espacio con la intención de husmear, espiar o ver información para robarla, modificarla o utilizarla sin autorización, publicando datos confidenciales en un muro abierto, como se muestra a continuación:

Gráfica 2. Allanamiento de morada virtual.



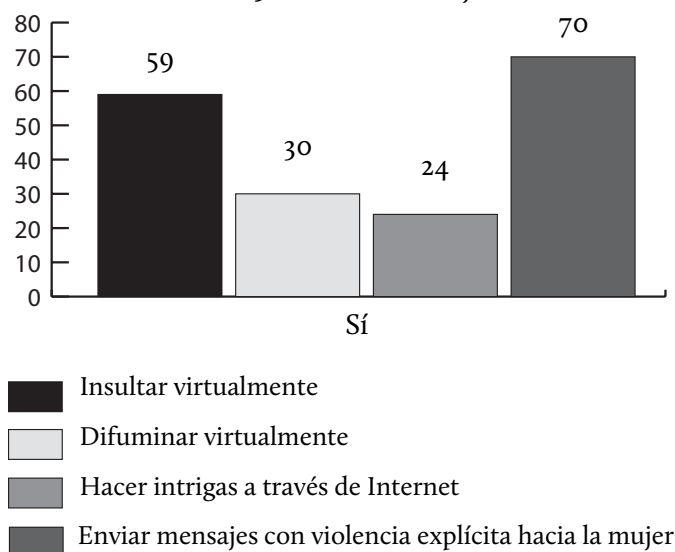
En este caso el comportamiento que muestra un mayor porcentaje es para el espionaje de cuentas de correo, ya que 27% (66 respuestas) de las universitarias manifiestan sufrir este tipo de intromisión, seguido de aquellas que indican aparecer en el muro de un amigo sin su consentimiento, esto es, mediante una fotografía o video personal (21%, 51 respuestas). En este caso, el menor porcentaje es para la difusión de fotografías privadas sin que exista autorización, con 11% del total (26 respuestas).

De esto concluimos que las jóvenes universitarias sufren de allanamiento de morada virtual de una forma constante, a través del espionaje a su información privada, y que en muchos casos dicha información es utilizada de manera inadecuada, y además se distribuye sin el consentimiento de la persona dueña de los datos.

Calumnias e injurias

De todas las formas de violencia analizada, este aspecto es el que presentó un mayor número de respuestas afirmativas, como se puede apreciar de manera gráfica.

Gráfica 3. Calumnias e injurias.



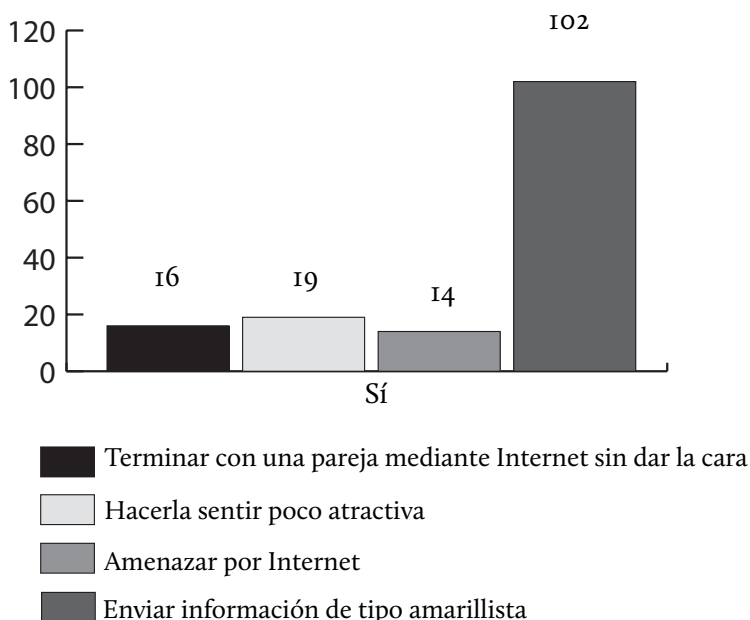
Enviar mensajes con violencia explícita que implique maltrato hacia otras mujeres es una de las principales formas de violencia en Internet, ya que 28% (70 respuestas) ha sido víctima de este tipo de comportamientos. En segundo lugar, insultar virtualmente presenta un porcentaje de 24% (59 respuestas). Los otros dos rubros analizados en este caso se refieren a las intrigas (24 respuestas) y a la difamación (30 respuestas), con porcentajes ligeramente menores (10% y 12%, respectivamente). Estos aspectos en su conjunto, como ya vimos, representan 74% del total de la muestra.

De por sí, las mujeres son presa fácil de difamaciones e insultos en la vida cotidiana, ya sea por parte de compañeros del género masculino como de las propias colegas, y ahora este comportamiento se observa también en el ciberespacio, donde la problemática principal es la invisibilidad del agresor y el anonimato de este tipo de mensajes. Por lo tanto, seguimos observando un maltrato incisivo, aun cuando se realicen esfuerzos por evitar este tipo de comportamientos, y lo peor es que está trasladándose igualmente al mundo virtual.

Daño moral / amenazas

Analizamos aquí todos los comportamientos que afectan de manera psicológica a una persona como consecuencia de un mensaje de tipo virtual, y que pueden influenciar la personalidad, provocando baja autoestima, cólera, paranoia o incluso depresión, como se observa a continuación.

Gráfica 4. Daño moral/amenazas.



Carolina Serrano Barquín
Aristeo Santos López
Tania Morales Reynoso

— 25 —

Violencia virtual de género en estudiantes universitarios

El mayor porcentaje de casos de violencia es para el envío de información de tipo amarillista, en donde tenemos un porcentaje de 41% (102 respuestas) Este ítem representa el de mayor frecuencia con implicaciones psicológicas considerables, sentimientos de miedo, cólera o paranoia. Las demás opciones tienen porcentajes bastante bajos, pues sólo 7% (16 respuestas) afirma que ha sufrido la terminación de una relación amorosa a través de Internet; 6% (14 respuestas) ha recibido amenazas virtualmente y 8% se ha sentido poco atractiva por culpa de comentarios de otros usuarios de Internet. Por lo tanto, se concluye que los mensajes que reciben las universitarias generan violencia por el tipo de contenidos, con lo cual su estabilidad emocional se ve amenazada por el mundo de la Internet, generando diferentes

trastornos emocionales como depresión, paranoia y baja autoestima.

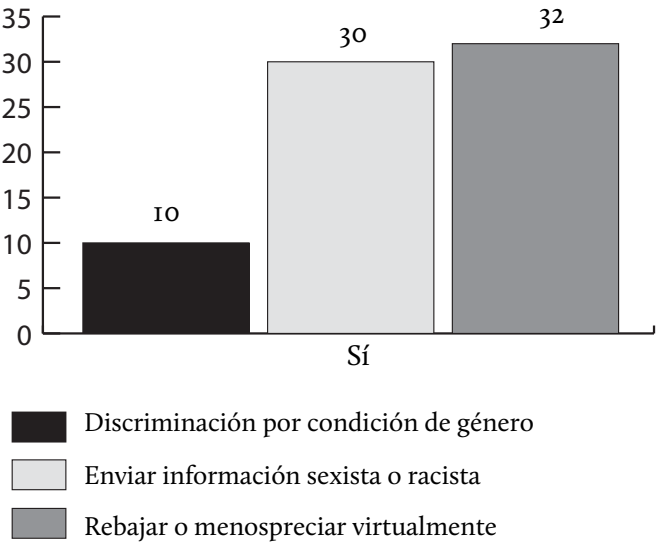
Discriminación

No es nuevo que la mujer sea víctima de discriminaciones tan sólo por su naturaleza, lo que sí es una novedad es que dentro del ámbito de lo virtual esta práctica continúa y es reiterativa, a pesar de que en este aspecto se obtuvieron los resultados más bajos, como se evidencia.

A fondo

Dignitas, mayo -agosto 2012

Gráfica 5. Discriminación.



Aunque sólo 12% afirme recibir información sexista y racista y tan sólo 4% (10 respuestas) haya sido discriminada por cuestión de género, no deja de ser preocupante que a la mujer no se le permita ingresar en algunas comunidades virtuales o participar en actividades en línea tan sólo por su condición de género. Esto refleja la falta de avance

en cuanto a este tema se refiere, no sólo dentro del ciberespacio, sino de la sociedad real.

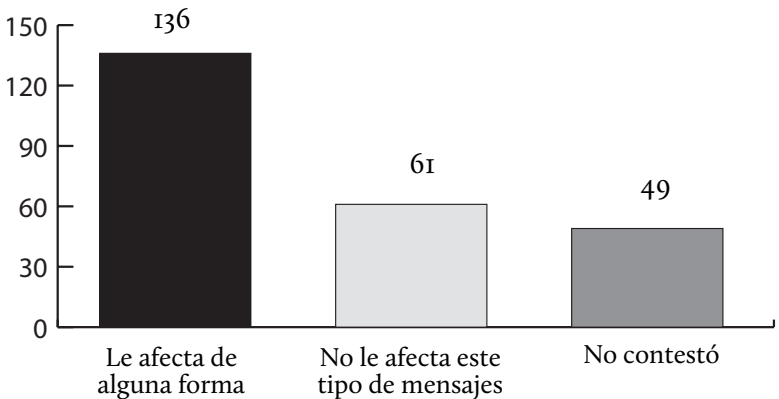
Además, existen mujeres que por su condición cultural, económica o social sufren doble discriminación al no contar con elementos necesarios para poder acceder a Internet, por un lado, y por el otro, cuando se trata de mujeres pertenecientes a un grupo indígena sin oportunidad de acceder a información en su propia lengua materna o, en algunos casos, son discriminadas por esta condición.

Nivel de concreción

En este caso, analizamos los efectos que este tipo de violencia tiene para el caso de las mujeres, ya que no por ser virtual es invisible, y mucho menos que no tenga consecuencias en el ámbito psicológico.

Los resultados obtenidos muestran cómo en general tienen conciencia de haber sido agredidas.

Gráfica 6. Nivel de concreción de la violencia virtual.



La mayoría de las mujeres indican que les afecta de alguna forma (55.3%), mientras que sólo 24.8% indica que no le afecta este tipo de mensajes. El resto (19.9%) no contestó, por lo que concluimos que las mujeres son conscientes de la existencia de este tipo de violencia sufriendo sus consecuentes efectos.

La siguiente tabla nos muestra los efectos psicológicos que este tipo de actos tiene entre las mujeres encuestadas:

Tabla 3. Efectos de la violencia virtual que sufren las mujeres universitarias.

Efecto psicológico	Frecuencia	%
Depresión	19	14
Sensación de haber sufrido violencia física	32	23.5
Estrés	42	30.9
Cólera	35	25.7
Impotencia ante un agresor invisible	57	41.9
Indignación por no poder hacer nada	95	69.9
Baja autoestima	15	11
Paranoia	9	6.6
Culpa por tener información censurable	16	11.8

Se observa que más de la mitad de las víctimas tiene sentimientos de indignación porque no puede hacer nada en contra de este tipo de agresiones. Esto se entiende desde la invisibilidad del agresor, que es también causa de impotencia para algunas más (41.9%), así como al he-

cho de que no se encuentra regulada desde el punto de vista legal, y por lo tanto, es imposible denunciarla. En muchos otros casos, los sentimientos son de depresión (14%) estrés (30.9%) o de cólera (25.7%), así como una baja de autoestima (11%) y paranoia, aunque en menor grado (6.6%). También algunas mujeres (11.8%) experimentan culpa por poseer información que pueda ser utilizada en su contra, es decir, se recriminan de ser causantes de las agresiones dentro del ciberespacio.

Por otra parte, llama la atención que 23.5% sienta la violencia virtual como real, con lo que concluimos que, de forma general, las mujeres sí están conscientes de este tipo de actos aunque no se lleven a cabo de manera explícita.

En síntesis, el estudio demuestra cómo la violencia contra las mujeres no sólo es física, sino que también se presenta en el ambiente virtual, donde su identificación es mucho más difícil debido a que se encuentra en un mundo que no es el real y, por lo tanto, las secuelas que pudiera dejar no son físicas, sino emocionales. Además, la imposibilidad de poder ver al agresor genera un estrés mucho mayor al no poder enfrentarse cara a cara; de alguna forma, este anonimato facilita la violencia bajo la idea de una invisibilidad y dificultad para identificar a la persona que la infringe.

Conclusiones

Navegar por el ciberespacio tiene un gran atractivo, pues no sólo proporciona diversión, sino también una enorme cantidad de información útil para el trabajo, estudio o esparcimiento personal, así como la facilidad para ampliar las posibilidades de interacción social. Éste es uno de los principales atractivos para los jóvenes y en

especial para los universitarios, quienes han conformado ya un estilo de vida basado en el uso de entornos para la comunicación virtual, desde los cuales se generan las relaciones y lazos afectivos que se van dando dentro de un espacio diferente al real, pero con los mismos efectos psicológicos desde el punto de vista de las relaciones interpersonales.

Sin embargo, las mujeres han sido, y continúan siendo, presa fácil de la violencia de todo tipo, esto por su condición física y además por cuestiones de tipo cultural. Lo cierto es que aunque existen avances considerables sobre la vigilancia de sus derechos y la protección ante actos de tipo violento, todavía hace falta mucho por hacer dentro del ámbito cultural, donde el tipo de valor que se trasmite es de supremacía del hombre, cuestión que en la mayoría de los casos se acepta, incluso por las propias féminas.

En el caso del mundo virtual y las relaciones que dentro de éste se manifiestan, seguimos observando el maltrato constante en contra de las mujeres, quienes ahora, además de ser un grupo vulnerable al acoso y maltrato desde el punto de vista físico, se han convertido también en un blanco para la violencia de tipo virtual. Los datos obtenidos en este estudio hacen referencia a este hecho abrumador, que cada día va en aumento, y del que no existen todavía los mecanismos legales para la defensa de aquellas mujeres que sufren cualquier tipo de abuso por este medio. Por lo tanto, es indispensable formar para la prevención de este tipo de conductas y que la Internet no se convierta en un medio para la generación de mayor violencia, sobre todo en contra de un colectivo que ha luchado por la igualdad y el respeto, siendo vulnerable a recibir tratos inadecuados que lastiman su integridad física y moral.

También es fundamental formar a las futuras generaciones en el uso adecuado de Internet, entendiendo que “sólo la conciencia del respeto al otro como guía para el desarrollo personal puede reducir estos casos” (Luna, 2000: 5), dado que “la falta de ética en el uso de las TIC no es sino un reflejo de otros aspectos de la vida cotidiana” (García, 2009: 116).

Oscar Wilde decía que una máscara manifestaba más de lo que las personas querían decir cuando hablaban. La idea de la máscara está asociada con la visión que tenían los griegos de la actuación y representación, ya que la sociedad en general está llena de máscaras que utiliza para cualquier actividad, el trabajo, el deporte, la escuela, la familia, por mencionar algunos escenarios de lo cotidiano. La vida misma está llena de representaciones y se presenta en el palco matizada por la comedia o la tragedia. Las máscaras desinhiben y, cuando alguien las porta, la sensación que producen es de libertad, por ello suelen manifestarse comportamientos más permisivos siendo el anonimato el que permite aflorar personalidades que incluso pueden llegar a sorprender a quien la lleva, toda vez que el antifaz permite la posibilidad de dar vida a aquello que representa. En el anonimato, la censura se desvanece y se adquiere mayor libertad porque la máscara permite ingresar en diversos juegos, adquiriendo vida todo aquello que está oculto, aquello que en el fondo se anhela, aquello que se quiere ser. Así, eso que se desea ser es invisible o anónimo, esto es algo que está en el imaginario fantástico del colectivo, el poder transitar inmune, el ver a través de unos lentes que le desnuden a uno sin que lo perciban los otros. El tener acceso a distintas personalidades es algo que actualmente es muy común, los medios tecnológicos proporcionan máscaras virtuales que lo permiten, pues cada acceso puede dar la posibilidad de ingreso con un nuevo nombre y el mismo

equipo va cambiando los nombres de acceso, va efectuando un recuento y va alimentando los registros. Un ejemplo de ellos son todos los *nick name* y seudónimos, como el de los *chat*, que permiten recrear y dar vida a otros, a aquello que está oculto, que asfixia a quien quiere liberar ese algo que trae escondido y que por medio de otra vía permite aflorar (Aguerreberry, 2005).

Con esta idea, el verdadero y mejor disfraz es aquel que consigue no ser reconocido. La máscara permite todo lo imaginable, el hombre en mujer, el viejo en joven, el bueno en demonio, el ángel en diablo, el blanco en negro, las personas en el escenario que sea, simbolizan por algunos instantes aquello que quieren ser. Es esta característica la más importante, ya que la sociedad impone ciertos roles que muchas veces disfrazan al verdadero ser, lo que significa que una parte de los individuos está enmascarada para poder sobrevivir socialmente, lo que se traduce en una personalidad socializada, admitida, pero que al interior de la sociedad algo que más le incomoda es el que los individuos muestren facetas de la personalidad que evidencien trastornos o comportamientos no permitidos. Es decir, el ser humano posee varia caras que derivan del binomio racional-irracional, siendo este lado oscuro el que está presente en las realidades virtuales, un ejemplo de ello pueden ser los mensajes que circulan en Internet.

Finalmente, todos los ciudadanos somos responsables de observar un buen uso de este tipo de tecnologías, y denunciar a quienes lo utilicen como forma de acoso, violación de derechos y violencia de cualquier índole, comenzando por la incursión en investigaciones que puedan analizar el comportamiento virtual y su impacto en el ámbito psicológico.

Fuentes consultadas

Aguerreberry, Emilio (2005), “Las máscaras liberan la mitad oscura de la personalidad” en *Suplemento la salud. Diario La nación*, jueves 5 de febrero. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.lanacion.com.ar/676301-las-mascaras-liberan-la-mitad-oscura-de-la-personalidad> jueves 5 de febrero. Buenos Aires [consulta 22/04/2011]

Bourdieu, Pirre (2003), *La dominación masculina*, Barcelona: Editorial Anagrama.

Castellanos, Rosario (1992), *Mujer que sabe latín*, México: Fondo Cultura Económica.

Del Valle, Ingrid (2009), “Teorías de la conectividad como solución emergente a las estrategias de aprendizaje innovadoras” en *Revista Redhes*, 4(6), pp. 1-25.

García Canet, Juan Raúl (2009), “Bioética en la red: herramientas de búsqueda” en *Cuadernos de Bioética*, XX, 116.

Loyola, Elizabeth (2006), “Uso inteligente de internet: experiencia en la Universidad de Playa Ancha de Ciencias de la Educación”, *Biblos. Revista de Bibliotecología y Ciencias de la Información*, enero-marzo (1), pp. 1-23.

Luna, Issa (2000), “La Ética en internet” en *Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI*, diciembre, pp. 1-6.

Morales, Tania; Aristeo Santos y Carolina Serrano (2011), “Internet y violencia en jóvenes universitarias”, en *memorias del Foro de Equidad de Género: FAAPA-UAEMéx*.

Santos, Aristeo y Carmen Farfán (2010), “Nuevas enfermedades en el hombre del siglo XXI: viejas reflexiones de la historia”, en: González, G.N. (2010), *Nuevas enfermedades mentales y salud pública. De la fundamentación teórica a la contingencia de la vida cotidiana*, México: UAEMéx/Porrúa.

Carolina Serrano Barquín
Aristeo Santos López
Tania Morales Reynoso

— 33 —

Violencia virtual de género en estudiantes universitarios

Serrano Barquín Carolina, Héctor Serrano y Patricia Zarza (2011), “Pedagogía del género oprimido” en *René Pedroza Pedagogías ético-ontológicas*, en prensa.

Velázquez, Luz María. (2009), *El cuerpo como campo de batalla*, Toluca: Gobierno del Estado de México-Biblioteca Mexiquense del Bicentenario.

Vigotsky, Lev (2010), *Pensamiento y lenguaje*, Barcelona: Paidós.