



**UNR** Universidad  
Nacional de Rosario

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO**  
**Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales**

**MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN DIGITAL INTERACTIVA**  
**- MODALIDAD A DISTANCIA -**

**TESIS DE MAESTRÍA**

**CARACTERIZACIÓN DE LAS FORMAS DE CIBERBULLYING QUE  
SE MANIFIESTAN A TRAVÉS DE CHATS Y ESTADOS DEL SISTEMA  
DE MENSAJERÍA INSTANTÁNEA WHATSAPP Y QUE AFECTAN  
A LAS Y LOS JÓVENES MIGRANTES RADICADOS  
EN IMBABURA Y CARCHI**

**Autor:** Patricio Moreno Gudiño

**Director:** Ph. D. Jorge Vázquez

**Noviembre de 2021**

## RESUMEN

El presente proyecto de investigación se propone profundizar en las prácticas configuradas dentro del espectro del ciberbullying, el mecanismo de coerción por medios digitales más generalizado a día de hoy, a partir de un acercamiento específico a las formas en que se ejerce en contra de conglomerados sociales más propensos a sufrirlo, como es el caso de la juventud migrante de entre 15 y 19 años, asentada en Imbabura y Carchi, provincias de la Sierra Norte del Ecuador.

Un diseño metodológico sencillo pero preciso, permite detectar y caracterizar detalladamente aquellas representaciones del ciberbullying, por medio de una aproximación a muestras homogéneas por oportunidad, en correspondencia con el grupo de estudio definido. La aplicación de entrevistas semiestructuradas en profundidad recopilan los testimonios de jóvenes colombianos y venezolanos como perpetradores, víctimas directas o indirectas de ciberacoso, específicamente a través de los formatos soportados por el sistema de mensajería instantánea WhatsApp.

Como respuesta a la problemática identificada y los hallazgos efectuados, se presenta el diseño teórico y práctico de una maqueta de realidad virtual y video en 360°, dirigida al público joven de Ecuador, cuyo propósito será trasladar las experiencias reales a una simulación inmersiva igual de cruda y lesiva como ha sido reportada, para generar conciencia respecto a que el ciberbullying –en cualquiera de sus formas– no es una broma.

**Palabras clave:** Ciberbullying, jóvenes, movilidad humana, WhatsApp, Ecuador.

## ABSTRACT

This research project aims to delve into the practices configured within the spectrum of cyberbullying, the most widespread mechanism of coercion by digital means today, from a specific approach to the ways in which it is exercised against social conglomerates more likely to suffer it, as is the case of migrant youth between 15 and 19 years old, settled in Imbabura and Carchi, provinces of Ecuador's Sierra Norte region.

A simple but precise methodological design allows detecting and characterizing in detail those representations of cyberbullying, by means of an approximation to homogeneous samples per opportunity, in correspondence with the defined study group. The application of in-depth semi-structured interviews collect the testimonies of young Colombians and Venezuelans as perpetrators, direct or indirect victims of cyberbullying, specifically through the formats supported by the WhatsApp instant messaging system.

In response to the problems identified and the findings made, the theoretical and practical design of a model of virtual reality and 360° video is presented, aimed at the young public in Ecuador, whose purpose will be to transfer real experiences to an immersive simulation that is just as raw and harmful as has been reported, to raise awareness that cyberbullying - in any of its forms - is not a joke.

**Keywords:** Cyberbullying, youth, human mobility, WhatsApp, Ecuador.

## **DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS**

Este trabajo de investigación se lo dedico, principalmente, al Creador y a mi madre, Rosa Elena Gudiño Chiriboga, puesto que, sin su ayuda y esfuerzo, nada de esto habría sido posible.

De igual forma, a mis hermanos, Braulio, Martha y Ligia quienes han sido parte –directa o indirecta– de mi educación y formación como un ser humano de provecho para esta sociedad.

Asimismo, a mi compañera de vida que ha estado conmigo en los momentos críticos y provechosos, sobre todo, en los más difíciles de estos últimos años. Nadie más que ella ha estado y conoce de cerca mis glorias y fracasos.

La conclusión de este proyecto es gracias a esa persona que creyó en mí, a quien admiro y a quien espero no defraudar: con eso me refiero a mi director de tesis, Ph. D. Jorge Vázquez; su acompañamiento y asistencia fueron verdaderos pilares, incluso cuando parecía que abandonaría este proceso.

Dedico mi investigación, a los amigos que encontré en este camino, llamado maestría: Karen, Laura, Franklin y Gary.

Lo único que les puedo decir a todos ustedes, como buen ecuatoriano, es un sincero ¡Dios les pague!, ¡Dios les pague, desde el corazón!

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>Resumen</b> .....	<b>1</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>2</b>
<b>Dedicatoria y agradecimientos</b> .....	<b>3</b>
<b>Índice de contenidos</b> .....	<b>4</b>
<b>Índice de tablas</b> .....	<b>6</b>
<b>Índice de figuras</b> .....	<b>6</b>
<b>1. Introducción</b> .....	<b>8</b>
<b>2. El nuevo mundo: ecosistemas sociales interconectados</b> .....	<b>12</b>
2.1. Hiperconectividad y adelanto de las tecnologías de la información y comunicación .....	13
2.2. El <i>homo technologicus</i> o sujeto conectado .....	16
2.3. Subjetividad: procesos de construcción y transformación individual y social en línea .....	20
2.4. Las identidades e identificaciones en el ciberespacio .....	22
<b>3. Niveles de intolerancia en la red: cyberbullying o ciberacoso escolar</b> .....	<b>23</b>
3.1. Conectados a la nube: relaciones sociales en línea .....	25
3.2. Formas virtuales de intimidación escolar en los sistemas de mensajería instantánea .....	27
3.2.1. Riesgos asociados a la interactividad .....	28
3.2.2. WhatsApp: la silenciosa app más utilizada para el acoso entre menores	30
3.3. Representaciones del cyberbullying y lo nuevo del ciberacoso escolar .....	32
3.4. Migrantes: la agrupación más vulnerable al ciberacoso .....	34
<b>4. Alteridad y sociedad en red: tecnologías como verdaderos instrumentos</b> .....	<b>36</b>
4.1. Perspectivas epistémicas en el estudio de la alteridad .....	37
4.2. La alteridad como propuesta configuradora de la identidad en la red .....	39
4.3. La tecnología como instrumento al servicio proactivo y significativo .....	40
<b>5. Experiencias inmersivas: sensibilizar al sujeto fragmentado</b> .....	<b>42</b>
5.1. Un recorrido histórico para entender las narrativas inmersivas .....	43
5.2. ‘Estar ahí’: más allá de transmitir una sensación .....	45
5.3. Panorámicas coexistentes: vídeo y fotografía en 360 grados .....	46
5.4. Telarañas inmersivas para generar conciencia .....	48
<b>6. Metodología</b> .....	<b>49</b>
<b>7. Análisis de la información y resultados</b> .....	<b>54</b>
<b>8. Maqueta</b> .....	<b>72</b>
8.1. Definición del proyecto .....	72

8.2. Objetivos .....	74
8.3. Justificación .....	75
8.4. Análisis de la audiencia .....	77
8.5. Requerimientos funcionales y técnicos .....	78
8.6. Niveles de interacción .....	79
8.7. Mapa de contenidos y navegación .....	79
8.8. Diseño y dinámica de funcionamiento de la maqueta .....	81
<b>9. Conclusiones .....</b>	<b>88</b>
<b>10. Recomendaciones .....</b>	<b>95</b>
<b>11. Referencias .....</b>	<b>96</b>
<b>12. Anexos .....</b>	<b>109</b>
Anexo I: Cuestionario para entrevistas .....	109
Anexo II: Transcripciones de las entrevistas .....	111

## ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Representaciones más comunes del ciberacoso.</i>	33
--	----

## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Factores de riesgo asociados al ciberbullying.</i>	30
<i>Figura 2. Concentración de población proveniente de Venezuela vs. casos confirmados de COVID-19.</i>	50
<i>Figura 3. Distribución etaria de los jóvenes entrevistados.</i>	55
<i>Figura 4. Distribución etaria de los adultos entrevistados.</i>	55
<i>Figura 5. Ocupaciones de los jóvenes.</i>	56
<i>Figura 6. Nivel de vulnerabilidad en redes sociales, percibido por los entrevistados.</i>	58
<i>Figura 7. Personas de confianza para contarles que están siendo acosados por internet.</i>	59
<i>Figura 8. Visualización/recepción de contenidos ofensivos, denigrantes o humillantes por edad.</i>	60
<i>Figura 9. Porcentaje de respuestas a la pregunta “¿Ha sido víctima de ciberacoso?”.</i>	61
<i>Figura 10. Redes sociales a través de las cuales se ha producido el ciberacoso.</i>	62
<i>Figura 11. Conocimiento sobre casos de ciberacoso a personas cercanas.</i>	64
<i>Figura 12. Relación con las personas que conocen que han sufrido ciberacoso.</i>	64
<i>Figura 13. Redes sociales a través de las cuales se ha producido el ciberacoso contra personas cercanas a los entrevistados.</i>	65
<i>Figura 14. Visionado, recepción, grabación y envío de videos con contenido de paliza feliz.</i>	69
<i>Figura 15. Sentimientos respecto de los contenidos ofensivos en redes sociales.</i>	71
<i>Figura 16. Prueba de YouTube para verificar que un smartphone soporta formatos de realidad virtual.</i>	78
<i>Figura 17. Mapa de contenidos y navegación del usuario en “Esto no es una broma”.</i>	80
<i>Figura 18. Detalle de la escena 1 de “Esto no es una broma”.</i>	81
<i>Figura 19. Detalle de la escena 2 de “Esto no es una broma”: menú principal.</i>	81
<i>Figura 20. Detalle de la escena 3 de “Esto no es una broma”: ingreso al chat grupal.</i>	82
<i>Figura 21. Detalle de la escena 3 de “Esto no es una broma”: enviar saludo.</i>	82
<i>Figura 22. Detalle de la escena 3 de “Esto no es una broma”: saludo en formato texto y continuación de la conversación.</i>	82
<i>Figura 23. Detalle de la escena 3 de “Esto no es una broma”: sin respuesta a memes.</i>	83
<i>Figura 24. Detalle de la escena 3 de “Esto no es una broma”: primera agresión y alerta.</i>	83

<i>Figura 25. Detalle de la escena 3 de “Esto no es una broma”: sin respuesta y mensaje de cierre.</i>	83
<i>Figura 26. Detalle de la escena 4 de “Esto no es una broma”: menú principal.</i>	84
<i>Figura 27. Detalle de la escena 4 de “Esto no es una broma”: primera serie de estados y alerta.</i>	84
<i>Figura 28. Detalle de la escena 4 de “Esto no es una broma”: visualización de estados y bandeja de entrada de WhatsApp.</i>	85
<i>Figura 29. Detalle de la escena 4 de “Esto no es una broma”: segunda serie de estados y alerta.</i>	85
<i>Figura 30. Detalle de la escena 4 de “Esto no es una broma”: menú de acciones y mensaje de cierre.</i>	86
<i>Figura 31. Detalle de la escena 5 de “Esto no es una broma”: menú principal.</i>	86
<i>Figura 32. Detalle de la escena 5 de “Esto no es una broma”: primer chat individual y alerta.</i>	87
<i>Figura 33. Detalle de la escena 5 de “Esto no es una broma”: menú de acciones.</i>	87
<i>Figura 34. Detalle de la escena 5 de “Esto no es una broma”: segundo chat individual y alerta.</i>	88
<i>Figura 35. Detalle de la escena 5 de “Esto no es una broma”: menú de acciones y mensaje de cierre.</i>	88

## 1. Introducción

Las consecuencias provocadas por la situación de emergencia sanitaria derivada del COVID-19 han afectado la prevalencia de dos fenómenos sociales a nivel mundial: la migración y la violencia a través de medios digitales. Sin embargo, es evidente que ambos sucesos ya estaban presentes en las sociedades de la prepandemia, pero no por ello dejan de ser preocupantes.

El proceso de reorganización y repensamiento social, cultural, laboral y educativa que se produjo a raíz de la extensión del virus se constituyó en una máxima de la población mundial, que propugnaba la superación de todos aquellos males que le aquejaban, con miras a la construcción de unas colectividades más justas, solidarias y empáticas. Y aunque no han faltado las muestras de que aquello no solo es posible sino necesario, tampoco se han hecho esperar las evidencias de que, más bien, algunos aspectos han recrudecido.

A pesar de que, desde la declaración de la pandemia por parte de la Organización Mundial de la Salud, la estimación de personas en condición de movilidad humana se redujo en unos 2 millones, debido a las restricciones de tránsito impuestas por las naciones (Portal de Datos mundiales sobre la Migración, 2021), las expresiones de odio hacia este conglomerado se convirtieron en una amenaza más. El Secretario General de las Naciones Unidas, Antonio Guterres, advirtió que “la pandemia continúa desatando un tsunami de odio y xenofobia, buscando chivos expiatorios y sembrando el miedo” (2020, párr. 2). La organización Human Rights Watch (2020) identificó la exposición de discursos que apelaban a la supremacía blanca, el ultranacionalismo, el antisemitismo y que alentaban teorías conspirativas xenofóbicas, al punto de estigmatizar a la población refugiada y extranjera, incluso si se trataba de figuras prominentes y líderes políticos de tal condición.

En este contexto, la digitalización que las circunstancias obligaron a poner en marcha para continuar con las rutinas laborales, familiares y académicas de quienes así podían hacerlo mientras duraban los confinamientos, hizo de las redes sociales y las diversas plataformas digitales unos elementos –todavía más– indispensables en la cotidianidad. Los jóvenes, por ejemplo, se vieron abocados a continuar su formación académica por medios virtuales. Algunos llevaron este proceso sin problemas, otros sufrieron los estragos de la brecha tecnológica pero, en general, todos estuvieron expuestos en mayor magnitud –ya no solo por sus edades y por el temprano acceso que tienen a dispositivos como celulares o tablets– a una serie de riesgos, capaces de surgir del mismo entorno escolar, como el ciberacoso.

La comprensión de dicho concepto como traslación del acoso al ciberespacio y sus herramientas se configura como una afrenta a la tendencia que, según Chou & Gaysynsky (2021), apunta a tratar a las redes sociales, especialmente, como algo separado del mundo real. Por tanto, es la muestra fehaciente de que, en realidad, estos medios representan una gran parte de la vida moderna, reflejándola y hasta moldeándola “activamente”, para que las acciones que ocurren offline sean de una u otra forma.

¿Qué ocurre cuando todas estas realidades confluyen en un mismo contexto? Ecuador ha sido un importante epicentro del flujo migratorio proveniente de Colombia y Venezuela, ya sea como país de paso o como nueva residencia de sus protagonistas y, por ende, un escenario que encierra una posible respuesta a la mencionada interrogante.

Para los colombianos, mudarse a Ecuador en busca de mejores condiciones de vida representa una transición casi natural, por su condición de países vecinos y cuyo inicio es situado por Rivera (2007) en el año 1824, cuando los territorios de la otrora Real Audiencia de Quito fueron anexados al Departamento de Cauca, aunque adquiere otro matiz a partir de 1987 aproximadamente, cuando la migración se produce de manera forzosa y las personas arriban en

calidad de refugiados, para huir de las diferentes formas de violencia que se desataron en su país.

Venezuela, en cambio, estaba acostumbrada a recibir migrantes de otros países sudamericanos, hasta que, a partir de 2015, “el tridente violencia, escasez y hambre” (Ferrero-Febrel y Alvarado, 2020, párr. 6) cambió la perspectiva y convirtió a la patria natal de Bolívar en exportadora de personas en condición de movilidad humana, desencadenando una crisis humanitaria sin precedentes en el continente.

Dentro de estos grupos, llegan jóvenes que se ven obligados a retomar el curso de sus vidas en medio de un contexto desconocido en absoluto, tanto por ellos, como por sus padres, otros familiares o amigos que les acompañan. Aquello implica, por ejemplo, que los menores en edad escolar se integren al sistema educativo nacional. Las estadísticas muestran que, en comparación con el total de población estudiantil, la cuota de niños, niñas y adolescentes extranjeros matriculados es bastante baja, pero no por ello insignificante. Al contrario, señalan Díaz de Perales y Perales (2020), preocupa que la falta de documentación de identidad es, en muchos casos, la causa para que no sean inscritos para continuar sus estudios, sabiendo que la normativa nacional permite la omisión de este requisito en casos excepcionales como estos.

El cambio radical que supone el proceso de adaptación a un nuevo país, nuevos maestros y nuevos compañeros de clase puede acarrear inconvenientes, ligados a la relación que el joven migrante establezca con el resto de la comunidad educativa a lo largo del tiempo, en función del bagaje cultural, social, académico y personal que le distingue y que, en mayor o menor medida, los demás irán conociendo, asimilando y formando un criterio positivo o negativo alrededor de aquello. Sin embargo, la complejidad de esta situación puede ser evitada mediante una alternativa facilitada por la generalización del modelo pedagógico online, a distancia, que les permite mantener un nexo con su país de origen, a través de la institución, los profesores y amigos que ya conocen, que siguen allí y que les reportan mayor confianza.

No obstante, cuando literalmente se ha dejado todo atrás, la inserción en un nuevo entorno educativo es necesaria, para no perjudicar su formación académica. Entonces, el correo electrónico, WhatsApp, Facebook Messenger, Microsoft Teams, Zoom y campus virtuales se convierten en las únicas herramientas de comunicación con sus docentes y compañeros. Pero además son los medios que les ayudan a estar en contacto con sus seres queridos en Colombia, Venezuela, en general, en el país donde residan, también tras migrar.

Y luego, esas mismas plataformas, como ya se explicó anteriormente, son susceptibles de convertirse en amplificadores de mensajes y actitudes xenófobas, enmarcadas dentro de las diversas modalidades de ciberbullying, ejercido entre coetáneos. Y es que, si bien la población más joven posee unas habilidades innatas para manejar los dispositivos tecnológicos disponibles en la actualidad, la formación psicológica y ética que debería acompañarlas no se efectiviza en los mismos niveles. La carencia de esas competencias sitúa a este colectivo en un estatus inicial de vulnerabilidad, que redobla su gravedad al sumarle el riesgo multidimensional que aporta la condición de movilidad humana.

Aunque ciertamente no existe un perfil acotado sobre las potenciales víctimas de ciberacoso, es evidente para entidades tan significativas como la ONU y la UNICEF que los jóvenes migrantes son blanco común de este tipo de agresiones, extensivas, en general, a aquellos individuos que se identifiquen con conglomerados prejuizados e históricamente denigrados. En esta línea, el presente proyecto de investigación tiene por objeto ahondar en la práctica de intimidación online más extendida: el ciberbullying. Una moldura referente, donde las posibilidades del adelanto informático transmutan en diversos perjuicios e incertidumbre para determinadas comunidades, en este caso específico, para aquellos jóvenes migrantes (15-19 años) radicados

en dos provincias de la frontera norte del territorio nacional ecuatoriano, precisamente el grupo social mayoritariamente afectado.

De manera más detallada, este estudio está guiado por cuatro objetivos que, en su conjunto, aportan a la comprensión panorámica de este problema y a la exploración de soluciones efectivas, basadas en el rescate de la empatía y el aprovechamiento de los recursos tecnológicos disponibles:

1. Caracterizar las formas específicas de ciberbullying que se despliegan en el modelo de convivencia virtual, a través de experiencias relatadas por las y los jóvenes migrantes que viven en la frontera norte del Ecuador, para diseñar una propuesta preventiva basada en situaciones reales de ciberbullying, con insumos de la realidad virtual.
2. Elaborar una perspectiva pormenorizada de las formas que adquiere el ciberbullying en el contexto de la interacción online, a través del análisis de chats y estados de WhatsApp.
3. Propender hacia la adquisición de capacidades cognitivas e instrumentales vinculadas a los lenguajes tecnológicos para comprender el sentido explícito/implícito de sus contenidos y establecer relaciones coherentes y críticas a través de su uso.
4. Desarrollar un prototipo que, a través de tecnología de realidad virtual, proyecte escenas de ciberbullying como un instrumento inmersivo que pueda ser aplicado en los diversos niveles escolares con fines de prevención y concientización.

En función de estos propósitos, la indagación detecta y ahonda sobre aquellas representaciones del ciberbullying a partir del modelo de convivencia virtual expuesto, que se analizan desde el acercamiento metodológico a una muestra homogénea de usuarios, conforme al grupo de estudio seleccionado. Para ello, se recurre a la aplicación de un cuestionario de entrevista individual que, gracias a sus amplias posibilidades de adaptación a distintos niveles de profundidad de la información, aporte con perspectivas respecto de las experiencias en las que como receptores han participado y de las acciones que han advertido, por medio del sistema de mensajería instantánea WhatsApp.

Para Castro-Santander y Varela (2013), en el contexto latinoamericano se han incrementado los esfuerzos investigativos por conocer e interpretar esta conducta de intolerancia, que afecta al sector de la escolaridad en sus diversos niveles. No obstante, según Pérez-Rodríguez, Delgado-Ponce, García-Ruiz y Caldeiro (2015), son escasos los trabajos que analizan hasta qué grado conocemos y comprendemos todos los elementos, situaciones y significados que se derivan de los nuevos procesos de comunicación e interacción que subyacen en esta sociedad tecnologizada, especialmente en grupos de edad más vulnerables como la infancia y adolescencia.

Conforme al pensamiento de Del Rey, Ortega y Fera (2009), dichas indagaciones parecen hallarse en una etapa -todavía- inicial, en un ecosistema tecnológico en constante permutación, cuya estructura rizomática suscita variadas maneras de replantear su estudio. En este respecto, Kowalski, Limber y Agatston (2010) plantean un examen dilatado que no solo contemple los medios a través de los cuales se canaliza el ciberbullying, sino también todas aquellas conductas y representaciones asociadas a esta problemática social.

En este sentido, la especificidad en cuanto al grupo social y la plataforma digital de comunicación que se ha decidido enfocar responde a la necesidad de superar las miradas someras sobre este fenómeno, para otorgar mayores luces sobre los numerosos matices que tiene cuando se ejerce sobre una u otra persona, en un contexto u otro, en una red social u otra, tomando en cuenta los rasgos definitorios de cada ítem, que hacen que la interactividad –y en

este caso, la agresión cibernética– se produzca a través de formatos e interfaces distintos, con un direccionamiento más personal o eminentemente público y con diversas perspectivas de ataque, según la situación y los recursos de los que dispongan la víctima y el victimario.

Por su naturaleza, esta investigación se configura como un producto innovador y sugerente, no solo en el ámbito ecuatoriano sino en todas aquellas regiones que acogen a personas en condición de movilidad humana (que prácticamente podría ser el mundo entero). Propiciando un acercamiento actualizado y pormenorizado en relación con otras investigaciones de carácter similar. La autora Guevara Riera (2019) califica como escasos a los estudios que prometen datos de prevalencia de este fenómeno social en los distintos países, e incompletos a aquellos análisis comparativos entre las naciones latinas.

En contraste y por lo expuesto, el proyecto en cuestión adquiere valor al intentar ahondar en la problemática desde dos frentes que integran los perfiles y conductas del sujeto inter-conectado y uno de los principales canales emergentes al que estos recurren. Ambos, orientados a la generación de propuestas significativas que, por medio de los mecanismos inmersivos adecuados, puedan hacer frente al asunto aquí descrito.

## 2. El nuevo mundo: ecosistemas sociales interconectados

Hablar de un nuevo escenario equiparable con la realidad física que se vive cotidianamente, en términos de un mundo completamente innovador y complejo no es, en absoluto, exagerado.

De hecho, guarda tantas similitudes con ella que resulta aplicable el término de ecosistema, al que se le debe sumar la naturaleza de digital. Este concepto, según Santamaría González (2010), se entiende como un entramado de elementos interconectados que se relacionan mutuamente en un espacio determinado, sin embargo, Heredia Jerez (2019) destaca la presencia de “servicios y productos [...] que están creados para generar una gran satisfacción y experiencia al cliente” (p. 12), que se configura como una visión reduccionista. Al respecto, se podría establecer una clara analogía con la realidad por sí misma: en el gran ecosistema en el que conviven seres humanos, animales, plantas, microorganismos y tantos otros especímenes vivos, estos necesitan de la presencia de entes abióticos, inertes; por tanto, el ecosistema digital también debería englobar a ambos tipos de participantes, es decir, a los productos, servicios, herramientas, programas, repositorios..., pero principalmente a los usuarios que accederán a ellos y los aprovecharán para los más diversos fines.

Empero, en palabras de Scolari (2013), se puede establecer una extrapolación de dicho concepto en función de dos dimensiones; esto es, entendiendo a los medios como ambientes o especies que interactúan entre sí. Se trata de dos teorizaciones que, de alguna forma, ya fueron expuestas con anterioridad al *boom* tecnológico actual, por McLuhan. No obstante, el autor pone límites a la relación con una ciencia que se fija en los seres vivos, tal como hiciera Dimmick una década atrás, al aclarar que la evolución mediática, por lo general, no puede explicarse con leyes universales, peor aún si estas son puramente lineales o mecánicas.

De forma especial, apunta la equiparación con las teorías evolutivas que enmarcan los procesos biológicos y ecológicos como un ejemplo de la mayor complejidad que reviste la comprensión de la transformación de los medios de comunicación a lo largo del tiempo, puesto que aquellos que se conocen como nuevos medios, no son simples ramificaciones de los tradicionales, sino el resultado de una serie de relaciones entre todos ellos, haciendo posible una serie de análisis mucho más profundos al respecto (Scolari, 2013).

Nygren, Leckner & Tenor (2018), en cambio, centran sus cavilaciones en la realidad local, donde ese ecosistema mediático se ha convertido en un sistema híbrido. En su seno, los medios de comunicación –los nuevos y los clásicos, es decir los *legacy media*– compiten entre sí, al tiempo que generan relaciones de interdependencia. Los roles cambian y dan paso a noveles patrones que son igualmente válidos y aplicables en ambas categorías, añaden los autores. Pero también precisan que es dentro de ese sistema donde los medios encuentran nuevos espacios y, por tanto, se desarrolla una también novedosa ecología local.

En torno a estas perspectivas, se puede hacer una consideración, susceptible de explicación, nuevamente a través de una metáfora. Se ha citado en el título de este primer capítulo, la noción del nuevo mundo que hace ya varios siglos se aplicó al territorio americano cuando fue descubierto y colonizado por navegantes del Viejo Mundo, pero para efectos de este estudio, hace referencia a un continente –por así llamarlo– ilimitado en términos de tiempo, geografía y población, al que cibernautas de diversos puntos del Globo han arribado para establecerse y, de cierta forma, vivir allí.

Esto implica que, en primer lugar, el impresionante adelanto tecnológico suscitado durante las últimas décadas, especialmente, motivó la definición de una nueva dimensión a la que es posible trasladar y adaptar las rutinas y actividades que las personas llevan a cabo en la realidad

tangible. En otras palabras, una migración de las relaciones individuales, sociales y comunitarias hacia lo digital, constituida como alternativa ante lo que López-García (2005) define como “el debilitamiento del Estado-nación” (p. 9), que insta a una ciudadanía –con claro deseo y sentido global– a insertarse en ese nuevo mundo sin fronteras.

Luego, se trata de centrar la atención en lo que ocurre dentro del ecosistema digital: son tantas las interconexiones que se pueden establecer entre sus componentes que, al igual que en la naturaleza, aunque a mayor escala, hay ecosistemas más específicos, dinámicos e internamente heterogéneos que coexisten armoniosamente en el ciberespacio. Ejemplos de ello son las diversas plataformas sociales –ya sean informativas, de entretenimiento, científicas, educativas, artísticas, etc.– en las que los usuarios pueden participar de forma simultánea, inclusive.

De igual modo, es importante destacar que esa confluencia de escenarios, actores, relaciones, temas y mecanismos de interacción social apoya la construcción individual de una identidad multidimensional, tal como sucedería en la realidad. Siguiendo la lógica tan propia de los ecosistemas digitales que insta a generar alianzas y compartir (Heredia Jerez, 2019), todos los intereses, personajes, actividades, hechos y eventos por los que cada usuario demuestra interés en los entornos virtuales configuran lo que se podría llamar ciberidentidad y que, claramente, adquiere una primera inspiración y fundamento en la personalidad e identidad natural de la persona.

Tomando en cuenta estos particulares, en este apartado se abordará una serie de temáticas que configuran un panorama sobre la situación de las nuevas tecnologías, en cuanto a su influencia y aplicación dentro de los diversos entornos sociales inmersos dentro de la gran red mundial.

Todo esto, desde el punto de vista particular de los potenciales riesgos y consecuencias negativas de estos aspectos. Se tratará de analizar, en correspondencia con el objeto de estudio elegido, la efectividad de la autorregulación, destinada a “fomentar confianza” (Santamaría González, 2010, párr. 10) respecto al uso de las herramientas y oportunidades de socialización que ofrece Internet, con el fin de evitar perjuicios para los distintos tipos y grupos de personas que se congregan en este mundo digital.

### *2.1. Hiperconectividad y adelanto de las tecnologías de la información y comunicación*

Las condiciones instauradas por el advenimiento de la sociedad contemporáneo entrañan un vertiginoso crecimiento de las tecnologías de la información y comunicación. Como señalan Reig y Vílchez (2013), la situación que actualmente vive la humanidad se corresponde fácilmente con una escena borgiana que representa un “un mundo de pantallas conectadas, de conversaciones interminables, de imágenes y sonidos en continuo movimiento, de ágoras bulliciosas y en apariencia caóticas: la era de la hiperconectividad” (p. 9).

Dicho concepto describe un estado de conexión permanente “a los entornos digitales, a través de diferentes dispositivos tecnológicos, especialmente de los teléfonos inteligentes e Internet” (López Blanco, 2015, p. 4). Esto es posible gracias a dos fenómenos correlacionados, expuestos por los mismos autores: la incesante innovación tecnológica que, al tiempo, produce un efecto de apropiación en sus usuarios, ya sean individuales o colectivos.

De acuerdo con sus mentalizadores, Quan-Haase & Wellman (2005), la hiperconectividad se entiende como la “disponibilidad de las personas, para comunicarse donde sea y en cualquier momento” (p. 285). Para ellos, este es sólo uno de los fenómenos suscitados por el antes insospechado protagonismo de la comunicación mediada por computadoras, junto con la

virtualidad local y la glocalización. Claramente, se trata de una realidad donde lo local e individual recibe influencia de las tendencias globales y, al tiempo, trasciende hacia una socialización tan amplia, que se vuelve mundial, en fracciones de segundo, en tiempo real y, lo más importante, sin dejar la base geográfica local desde donde se establece la comunicación.

Sin embargo, es importante reconocer, al igual que Zarzalejos (2018a), que la capacidad humana para comprender las potencialidades de cada nuevo eslabón que aparece dentro de la cadena evolutiva de la tecnología en varios ámbitos, así como su asimilación positiva y su utilización son relativamente nuevas. De hecho, añade que la sociedad pasó, en poco tiempo, de una visión totalmente favorable, a una perspectiva recelosa sobre Internet y sus aplicaciones, pero que, sin problema, es una concepción que puede trasladarse a toda la producción tecnológica en general.

Empero, la adquisición de consciencia respecto a lo favorable y peligroso no ha frenado el ímpetu creativo y el deseo de mejora constante del ser humano en relación con sus desarrollos tecnológicos. Tal es así que la hiperconectividad se ha reforzado, especialmente a partir de la aparición de la web 2.0, que supone un cambio de paradigma: del volcado de información y la unidireccionalidad, hacia la interactividad y la participación.

Aquella inmersión favorecida por este progreso, otorga una cuota de poder al cibernauta, permitiéndole ejecutar las funciones y operaciones como emisor y como receptor, por igual. Este principio se refleja, de forma protagónica, en las redes sociales, plataformas de la web destinadas a “estar en contacto permanente con otros usuarios y construir comunidades o grupos de comunicación” (Ayala Pérez, 2015, p. 250), en función de “aficiones, intereses, problemáticas o afectos” (Area y Pessoa, 2012, p. 16) compartidos por la mayoría de ellos.

Asimismo, es necesario considerar como factor determinante para el imperio de la hiperconectividad, el exponencial crecimiento de las cifras en torno al acceso y uso de Internet y redes sociales a nivel mundial. Según We are social & Hootsuite (Kemp, 2020a), de los 7,75 billones de habitantes del planeta, más de 4,5 billones de personas usan Internet, mientras que quienes usan redes sociales –aproximadamente, durante 2 horas y 24 minutos a lo largo del día– ya superaron los 3,8 billones y la población en línea llegó hasta el 60%.

Inclusive, desde un punto de vista local, centrado en Ecuador, para corresponder al contexto donde se inserta el presente estudio, es notable la prevalencia de la hiperconectividad. En el primer mes de 2020, Kemp (2020b) destaca entre los datos de We are social & Hootsuite, que hay exactamente el mismo número de usuarios de Internet que de usuarios activos de redes sociales: 12 millones de personas. No obstante, en comparación con el año anterior, los autores de este análisis señalan que no ha cambiado la estadística respecto a Internet, en tanto que la referente al empleo de plataformas sociales ha aumentado en un 6,8%.

Ahora bien, dentro de las numerosas posibilidades que Internet ofrece en cuanto a redes sociales, de acuerdo con Ayala Pérez (2015) considera que existen cuatro grandes tipos de estas: las megacomunidades –que incluirían a Facebook, MySpace y Twitter–, las redes abiertas para compartir archivos multimedia –tales como YouTube, SlideShare o Flickr–, las redes temáticas o microcomunidades específicas –a saber, Ning, Elgg o Google Groups– y los sistemas de mensajería instantánea tradicional por SMS o en línea por WhatsApp.

No obstante, como se mencionó en párrafos anteriores, los peligros que rodean a todos estos insumos comunicacionales parecen crecer de forma directamente proporcional a la disponibilidad de estos y al incremento general de población con acceso a Internet y sus

servicios: mientras más conectados estemos, a más riesgos directos e indirectos nos exponemos. El más notorio podría ser resultado de la interacción entre un par de factores propios de la hiperconectividad: la persona dispone de los materiales tangibles e intangibles para conectarse con el mundo, y la comunidad –ya sea su grupo más próximo o la sociedad ampliada– donde se inserta, le ofrece las condiciones para ello e incluso, le exige participar de esa dinámica. De este modo, la conexión permanente ya no es sólo una oportunidad, sino una necesidad, que finalmente puede convertirse en adicción y dependencia.

Zarzalejos (2018a) aclara que, aunque ni siquiera la Organización Mundial de la Salud reconoce tal denominación, sino sólo la ocurrencia de “un uso excesivo de Internet” (p. 11), este nuevo medio se ha convertido en un caldo de cultivo para un concierto de delitos que también se han visto en la necesidad de mudarse al ciberespacio: “algunos de factura especialmente preocupante como el ciberacoso que se está convirtiendo en una plaga” (p. 12).

Al igual que él, Vidalón (2018) se muestra preocupado al aseverar que el actual estado de hiperconectividad supone también una vulnerabilidad de la misma magnitud, en varios ámbitos y en doble vía: por un lado, para los usuarios y por otro, si se considera que el concepto configurado por Quan-Haase & Wellman puede ser también objeto de ella. Su criterio apunta hacia lo que ocurre con la información y las opiniones que circulan a través de las redes sociales, rodeadas de un aura de posverdad, que puede poner al borde del abismo a individuos y organizaciones por igual.

Lo cierto es que, lejos de la posibilidad de que la sociedad interiorice las amenazas, se halla el hecho cada vez más contundente del avance irrefrenable de nuevas tecnologías conectables, que impide alcanzar a especialistas y a cibernautas ‘de a pie’, el conocimiento y una real comprensión de sus antecesoras, para evitar cualquier tipo de peligro o procurar el establecimiento de alternativas legales, derechos o soluciones ante ellos. Es más, en este sentido, la probabilidad de riesgo aumentaría también de forma exponencial, en tanto que la oportunidad de salvar valores éticos disminuiría dramáticamente, dejando casi en indefensión a los seres humanos.

Por ejemplo, hace apenas 30 años –nótese que al abordar temáticas como la que aquí se discute, se demuestra el inclemente paso del tiempo que hace obsoletas rápidamente a las tecnologías– la llegada de la telefonía móvil 1G revolucionó su entorno, pero no alcanzó un nivel de difusión y penetración tan amplio (Scaliter, 2017). Por su parte, el 5G, calificada como “la Cenicienta de la tecnología” (párr. 1) llega en 2017, a un mundo ya hiperconectado, al que aportará cumpliendo con un objetivo bastante ambicioso: “pulverizar récords de velocidad de navegación” (párr. 1). Esto implica que, además de permitir la conexión a la telaraña mundial, metafóricamente hablando, no dejará pasar una sola respiración completa o un parpadeo antes de que obtengamos los resultados que buscamos en ella.

Esto, a pesar de constituirse como un innegable e importante progreso, no implica que ocupemos menos tiempo conectados, sino que incrementemos las actividades en línea, ya que el tiempo alcanzaría para hacer más cosas en menos tiempo, ya sea por separado o de forma simultánea. Y una de las hipotéticas consecuencias que traería puede ser la vulneración del derecho a la desconexión digital de los ciberusuarios, porque aún no se ha comprendido que “la posibilidad de conectividad permanente no debe ir aparejada a la disponibilidad permanente” (Secretaría de Salud Laboral y Medio Ambiente UGT-CEC, 2018, p. 17).

Ante este tipo de dilemas, queda como alternativa lo señalado por Carlos Padrón, en una entrevista con Zarzalejos (2018b), para saber distinguir lo positivo, lo negativo y lo que se

puede mejorar, para hacer de este escenario hiper e interconectado, uno verdaderamente apropiado para la vida, tal como en la dimensión física:

tiene aspectos positivos y el mayor es que estimula la creatividad y ayuda al conocimiento. Todos los peligros que encierra esta potencia tecnológica deben ser neutralizados con contramedidas también tecnológicas, de manera que en el problema está la solución. Y eso deben tenerlo en cuenta los Estados, las sociedades y los individuos. Estamos en una situación de crisis, y las crisis son el caldo de cultivo de la creatividad (Zarzalejos, 2018b, p. 38).

La premisa que defina a este estado de hiperconectividad debe ser, entonces, una hipercreatividad que genere equitativamente tecnología, valores, derechos, obligaciones y soluciones para que la existencia humana en el universo digital adquiera un sentido de humanidad, aunque esto también siga siendo un desafío para su subsistencia convencional.

## 2.2. *El homo technologicus o sujeto conectado*

La vida en la Red ocupa una parte importante de nuestro tiempo y de nuestras actividades cotidianas, influyendo indudablemente en nuestro comportamiento humano y en las relaciones con los demás. A pesar de la abismal diferencia que puede existir entre la presencia de tecnología en la sociedad actual y la que esta ha tenido durante el proceso evolutivo del ser humano, hay puntos en común que unen a dichas épocas.

Tal es así que no parece ajeno a la realidad plantear una metáfora entre el *homo sapiens*, resultado de un larguísimo trajinar de millones de años –y que todavía no acaba–, y lo que se podría considerar como el fruto de la gran capacidad de permeabilidad y masificación que han alcanzado, especialmente, las tecnologías del ámbito digital. Y es que las especies –todas– no sólo evolucionan por las condiciones que su ambiente les presenta, como el enfriamiento o calentamiento del clima, citado por Cela-Conde y Ayala (2018), sino que también, como los mismos autores señalan, lo hacen en función de las herramientas que tiene a su disposición o crea, para afrontar aquello que no puede controlar. No es extraño, por ello, aceptar que “Somos, desde tiempos ancestrales, desde la invención del propio fuego, de la primera herramienta, *cyborgs*, mezcla de hombres y tecnologías que aumentan nuestras posibilidades” (Reig, 2013, p. 24), asumiendo el rol de extensiones de su cuerpo y su pensamiento.

“Las herramientas nos hicieron humanos” (p. 1), manifiestan, y siendo testigos de la situación reinante, se podría añadir que también nos transformaron en un nuevo eslabón de nuestro propio desarrollo:

el *homo technologicus*, una nueva especie de humano convertido en esclavo de la tecnología. Sí, el *homo technologicus*, que piensa que la tecnología es un fin en sí mismo en lugar de un mero instrumento. Y esto tiene sus consecuencias porque, evidentemente, no somos robots (Univadis, 2018, párr. 2).

Efectivamente, la especie humana se ha mejorado a sí misma, de las más variadas formas: adoptando cambios físicos, fisiológicos, cognitivos y, por tanto, comportamentales, psicológicos, sociales..., que ya se convierten de a poco, en estos tiempos, en marcas particulares del *homo technologicus*. Un ejemplo es la investigación de los australianos David Shahaar y Mark Sayers, llevada a cabo entre 2016 y 2019, que daba cuenta sobre la aparición de “pequeños picos en forma de cuernos” (Kim, 2019, párr. 6) en la zona posterior del cráneo de jóvenes de entre 18 y 30 años, debido posiblemente al continuo uso del celular. Y otro, es la

incidencia del uso de los ordenadores, como causa de enfermedades como la tendinitis, la bursitis o el síndrome de túnel carpiano (Garmendia García, Díaz Silva y Rostan Reis, 2014).

Si bien los hallazgos del estudio son insuficientes para otros expertos, seguramente en décadas futuras, las indagaciones apuntarán de forma más clara y contundente, a la existencia de una correlación entre el empleo de dispositivos móviles, computadoras o Internet y la aparición de nuevas capacidades físicas y mentales en las personas, así como hoy Cela-Conde y Ayala (2018) afirman que la construcción de herramientas de caza aportó al desarrollo de “áreas del córtex y del cerebelo relacionadas con la destreza manual” (p. 19).

Es cierto que aún no ha sido necesario reeditar los libros de anatomía, pero, atendiendo a otras varias consideraciones derivadas de estudios multidimensionales respecto a las características individuales y sociales del todavía contemporáneo y vigente *homo technologicus*.

Sobre ello, hay que empezar expresando que a través de todos los medios y plataformas de los que dispone, el atributo que mayoritariamente ejerce con su uso es la habilidad comunicativa, la sociabilidad, cuya complejidad es, por cierto, también una consecuencia de su ciclo evolutivo. En este sentido, cabe la denominación ofrecida por Reig (2013), de un “hiperindividuo o individuo conectado” (p. 23), al que se puede añadir la cualidad de extendido y, por tanto, global.

En este punto, merece especial mención el papel de las generaciones que viven su niñez, adolescencia y juventud durante este acelerado siglo XXI. Se trata de grupos bastante más familiarizados con los diversos dispositivos, aplicativos y lenguajes, propiciados por la red global, que sus antecesores inmediatos (padres, tíos, abuelos, especialmente), lo cual, cabe mencionar, no significa que estén correcta y completamente capacitados para su uso o que estén exentos de sus riesgos. Estos rasgos los convierten en una especie de referentes para descifrar al *homo technologicus*.

Dos grupos son esencialmente importantes en este análisis: los denominados *millenials*, nacidos entre 1981 y 1995, y los integrantes de la Generación Z, es decir, los nacidos entre 1995 y 2015, según Matesanz (2015). Estos últimos, por ejemplo, reportan gran importancia porque se caracterizan por dos cuestiones fundamentales: “se trata de la primera generación que ha incorporado Internet en las fases más tempranas de su aprendizaje y socialización”, además de que puede ser la generación “peor informada que la anterior, pese a su gran facilidad de acceso a fuentes del saber de todo tipo” (Aguilar Romero, 2017, p. 10).

Dadas estas condiciones, ambos conglomerados etarios han desarrollado habilidades, perspectivas y hábitos para adaptarse a ella, tales como las que reseña Matesanz (2015): el manejo de múltiples pantallas, hasta cinco en el caso de los más jóvenes, predilección por la creación y difusión de contenidos para la web, la comunicación basada en imágenes, son autodidactas, prestan poca atención, ejercen constantemente el *zapping*, cuidan con recelo su privacidad digital y pueden pasar varias horas manejando “Internet como robots” (párr. 16).

Sin embargo, características como las mencionadas son perfectamente extrapolables a las personas de las demás generaciones. Amador Menéndez Velázquez (Hernández Velasco, 2017), científico español ganador del Premio Internacional de Ensayo Jovellanos 2017, asevera, por ejemplo, que la hiperconectividad a la que el ser humano está sometido puede reducir su capacidad de concentración y rendimiento, en comparación a los niveles y resultados que presenta al leer en formato físico. Siendo así, no se podría hablar de una evolución del *homo sapiens* en su paso al *homo technologicus*, sino más bien como un retroceso

En este respecto, Reig (2013) describe otras implicaciones que demuestran los cambios en doble vía que el uso de la tecnología provoca en la humanidad. Apoya, por un lado, la hipótesis de Menéndez Velázquez, señalando que “una dieta cognitiva paupérrima, en pequeñas y rápidas dosis” (p. 26), propiciada por la instantaneidad y superficialidad de los datos que circulan en Internet, limita el análisis pormenorizado y crítico de la información, así como una propensión hacia las “elecciones superficiales y expectativas de gratificación inmediata, falta de paciencia” (p. 26).

Pero al mismo tiempo, la autora reconoce la ocurrencia del denominado Efecto Flynn, que considera que el desarrollo de la inteligencia humana, del cociente intelectual, a nivel personal y colectivo, aumenta progresivamente conforme pasan los años y puede ser que, en la actualidad, reciba una influencia importante de la tecnología reinante. Incluso, añade que “podríamos incluso acelerar el proceso. Así, parece que son parciales las interpretaciones que apuntan a que Internet hace un uso trivial de nuestras capacidades cognitivas. Ocurre lo contrario, cuanto más utilizamos Internet más se activa nuestro cerebro” (p. 26).

La hiperconectividad descrita más detalladamente en el subtema precedente es también la causa primordial para que este mundo –a diferencia de lo que sucedía hasta hace pocos años– sea muy cautivante y tenga un atractivo de grandes magnitudes. Debido a este fenómeno, explica Reig (2013), la atención se dispersa más fácilmente y tiende siempre a lo nuevo, aunque carezca de importancia, frente a algo antiguo, aunque valioso.

Ahora bien, esa dispersión no significa solamente que se pierde en banalidades, sino que se divide para que el individuo ejecute varias actividades a la vez; es decir, que el *homo technologicus* es multitarea. Eso sí, por más nativos digitales que sean los usuarios de la tecnología, fisiológicamente es imposible que pueda atender integralmente –comprender, concentrarse y centrar todas sus capacidades– a más de un asunto:

lo que suelen hacer es simultanear tareas cuando ambas requieren bajas dosis de atención. Pero cuando estudian o deben concentrarse, la tarea secundaria, aparentemente paralela, resulta ser repetitiva, monótona, trivial. [...] El cerebro no puede procesar dos tareas de alta exigencia cognitiva a la vez. Puede, como mucho, si ambas tareas son exigentes, alternar entre las dos, pero poco más. (Reig, 2013, pp. 27-28).

Desde una dimensión personalizada, a decir de la autora, aspectos como la memorización, la alfabetización, el consumo de contenido mediático –de los medios tradicionales y los nuevos–, el aprendizaje y el entretenimiento no han sido perjudicados, sino revolucionados por el influjo de las herramientas tecnológicas de *hardware* y *software* de las que dispone la sociedad global (Reig, 2013). En todos estos casos puntuales, resulta que los insumos digitales desarrollaron “una nueva forma de aproximarse a lo cotidiano” (Fernández, 2003, p. 1), a saber: extendiendo la memoria hacia un soporte que contiene y comparte al instante las respuestas que se buscan –Google, con más exactitud–, facilitando la discusión sobre lo que se ve y oye en la radio o la televisión, de forma simultánea, innovando el entorno educativo, los roles de sus actores y los métodos con que se enseña y aprende, y ofreciendo novísimas y variadas formas de diversión en línea, que tienen una estructura compleja, pero una interfaz accesible y atractiva.

En el ámbito de las relaciones interpersonales, en cambio, Menéndez Velázquez asegura que es realmente positivo el poder comunicarse al instante con cualquier persona, no así, el hecho de que, en un diálogo presencial, los participantes estén tan ocupados revisando sus teléfonos celulares, “desperdiciando ese momento” (Hernández Velasco, 2017, párr. 21).

No obstante, para Reig (2013), sí es posible apuntar más ventajas sociales de las que se podrían denominar como hipercomunidades. Tres de ellas son la extensión de la participación, la generación colectiva de información y conocimiento y la socialización ampliada. Todas, en primera instancia, guardan relación con el acceso a una interconexión global, sencilla e instantánea y, a la capacidad de los individuos conectados, de asumir un papel antes impensado: ser emisores y receptores, al mismo tiempo y bajo todas las condiciones, en sus interacciones persona-persona y persona-máquina, inclusive.

En la primera esfera, referente a la participación, Delfino, Baramendi y Zubieta (2019) sugieren que hay una tendencia a tomar parte en asuntos sociopolíticos, mayoritariamente en línea, que en su entorno *offline*. Asimismo, destacan la relación complementaria que existe entre el deseo de saber –la curiosidad– en torno a la política y el activismo social, “la exposición y adquisición” (p. 201) de la información de este tipo.

Dicho nexo se evidencia precisamente en el estudio que las tres autoras llevaron a cabo, tomando como referencia una muestra de 502 personas de entre 18 y 67 años, domiciliadas en el casco urbano bonaerense: los *millennials* se conectan más y ejecutan más actividades sociales en línea, en relación con la Generación X y los *baby boomers*. Estos últimos incluyen en mayor proporción los temas políticos en sus conversaciones en línea, pero son los *millennials* los que efectúan actividades de esa naturaleza en mayor magnitud.

De estos hallazgos es posible deducir que los ciberusuarios han adaptado la vivencia de su ciudadanía, gracias a herramientas como las mismas redes sociales o los foros de debate, los blogs, las entrevistas interactivas, las encuestas, entre otras. Empero, no es un ajuste integral, puesto que el concepto de ciudadanía digital implica, en general, la adquisición de todas aquellas competencias fundamentales para el desenvolvimiento de la persona ante las diversas tecnologías y la participación es sólo una forma de hacerla efectiva. Otras dimensiones de acción en este sentido tienen que ver con la transparencia, la implicación ciudadana y una mejor calidad de las opiniones que se forman (Reig, 2013).

Por otra parte, al abordar la cuestión de las redes sociales como elementos indispensables dentro de la cotidianidad del *homo tecnologicus*, hacer referencia a lo colaborativo se vuelve obligatorio. La construcción conjunta de información, conocimientos y significados se configura como el espíritu de la sociedad y la tecnología 2.0: basta con mirar la experiencia de Wikipedia, por citar una de las más simbólicas en este ámbito, para descubrir que los entramados establecidos entre los habitantes del ciberespacio pueden ser favorecidos por este tipo de herramientas que motivan el ejercicio de la cooperación y el esfuerzo conjunto, con miras a obtener resultados positivos para el equipo. En resumen, que propician una revolucionaria manera de trabajar, enseñar, aprender e incluso, participar financieramente en proyectos de toda índole (Silva y Reygadas, 2013; López Golán, 2018).

Finalmente, acerca de las relaciones sociales en internet, Reig (2013) apunta a que “de hecho, hoy las relaciones no se mantienen sólo a través de las interacciones online, sino que se sustentan en una combinación de interacciones *on* y *offline*” (p. 48). De este modo, existe cierta criticidad respecto al argumento de Menéndez Velázquez, ya que la alternancia de formas comunicativas presenciales y tecnológicamente mediadas se asume como una necesidad adaptativa al contexto en que se produce la interacción: si se trata de algo puramente presencial, se priorizarán los insumos del mismo tenor; pero si el diálogo es de carácter glocal (Fundación del Español Urgente, 2019) –por ejemplo, una videoconferencia a la que se atiende desde la comodidad del hogar, pero cuyos demás interlocutores se hallan en otros puntos del planeta–

se hibridarán los recursos dialógicos para lograr una comunicación efectiva dentro de una sociedad cada vez más expandida.

Al igual que en la realidad tangible, el *homo technologicus* requiere el cuidado de su salud. Por ello, la principal recomendación la ofrece Menéndez Velázquez (Hernández Velasco, 2017): “el primate conectado tiene que aprender a desconectarse” (párr. 23). Pero también, es necesario tomar medidas en cuanto a lo que Serrano Puche (2013) se refiere como dieta digital, que

al igual que las dietas alimenticias, es más eficaz cuando se afronta de manera positiva, es decir, no como la mera privación de una serie de elementos, sino como un modo inteligente de consumir mejor la información apropiada y de desarrollar hábitos saludables (p. 170).

En su opinión, no hace falta recurrir a una decisión que restrinja radicalmente la conexión a internet, sino que el hiperindividuo sea capaz de gestionar todos los aspectos relacionados con sus actividades digitales: tiempo, usos, consumo de información, seguridad, privacidad... Esta rutina de nutrición en el ciberespacio debe atender a cuatro aspectos, principalmente, según Serrano Puche (2013), para evitar una intoxicación u obesidad digital e informativa: ejercer mayor y mejor control mental de la atención para cuidar “la forma y cantidad de información consumida” (p. 169), observar el abundante flujo de información que recibe de modo constante y procesar sólo aquello que sea indispensable e importante, recurrir a los insumos digitales que permitan filtrar y clasificar la información del entorno, y equilibrar la socialización *on* y *offline*, a través de desconexiones periódicas de la tecnología.

### 2.3. *Subjetividad: procesos de construcción y transformación individual y social en línea*

Los procesos mediante los cuales se estructura la subjetividad, son ahora múltiples y, evidentemente, novedosos. De acuerdo con Marcuse (1969), las necesidades creadas tienen una incidencia en la construcción de la subjetividad. Hoy en día, el sujeto fragmentado se constituye a partir de un sinfín de aristas o nichos. Es decir, de cada uno de los significantes dispersos que son establecidos de manera social.

Citando a Barthes, en González Aguirre (2012), es imperioso mirar aquella resignificación de los procesos para delegar ese sujeto completo por uno abierto y creativo sobre sí mismo. Un escenario de construcción –dinámico– que posiciona distintas formas de socialización. Puesto que, sin duda alguna, el entorno virtual/digital se ha convertido en la parte fundamental de la interacción de millones de personas. Así, durante los dos últimos decenios ha modificado nuestra forma de comunicar e interrelacionarnos.

Ciertamente, al describir al *homo technologicus* en el subtema anterior, ya se ha descrito la transformación que ha vivido a nivel individual, que es el detonante para su adaptación social y la posterior evolución general de todo el conglomerado humano. Por este motivo, es indispensable analizar las interacciones que permiten esa movilización colectiva hacia la innovación, que está basada en la construcción de sentido y subjetividades.

De acuerdo con D’Angelo Hernández (2004), de forma particular, en el actual escenario “la solución a la relación dicotómica entre objetividad y subjetividad tiende a resolverse a través del concepto de intersubjetividad” (p. 2), según el cual, un sistema se define por las relaciones recíprocas entre sus componentes. Asimismo, considera que todas las prácticas individuales y grupales constructoras de significado otorgan “énfasis en la intervención de los sujetos en la configuración de lo social” (p. 2). Esto último es, entonces, la clave del gran ecosistema digital en el que habitan hoy los seres humanos: si bien la tecnología –aparatos, software, códigos,

internet– es el contexto general donde estos confluyen, su cimiento, las personas y sus interrelaciones cargadas de valores y actitudes subjetivas son su motor.

Efectivamente, la transformación social no viene dada sólo por un cambio formal del concepto y las funciones de las distintas comunidades que participan hoy de lo que McLuhan denominó como “aldea global”, sino también por una reconfiguración de su vivencia. Aunque compartió esta noción con años de anticipación, respecto a su materialización, no se equivocó al señalar en una entrevista, publicada por Jofré (2000): “en realidad, una aldea no es una cosa ideal, porque la gente sabe demasiado acerca de los demás. [...] En la aldea global eléctrica la gente sabe demasiado, y ya no hay lugar donde esconderse” (p. 158). Ese querer saber sobre los ‘vecinos’ del ciberespacio sirve de inspiración, por ejemplo, para la aparición y empleo de las redes sociales, como facilitadoras para la formación de aquella aldea en la que todavía no hay una jurisdicción que la gobierne (Ayala Pérez, 2012).

En este talante, Castells (2013) remarca el sentido de la tecnología como “cultura material” (p. 134), que ha dado origen a “una nueva estructura social, la sociedad de las redes globales, caracterizada por la aparición de una nueva cultura, la cultura de la autonomía” (p. 135) que, por un lado, enfatiza en la individualidad, pero que no existe sin la reticularidad social. De este modo, la sociabilidad se convierte en la regla básica de la novel composición del mundo digital, “a través de la búsqueda de personas afines, en un proceso que combina interacción virtual (*online*) con interacción real (*offline*), ciberespacio con espacio físico y local” (p. 136).

Así pues, las tecnologías de la información han forjado cambios fundamentales en toda la sociedad posibilitando el paso de la era industrial a la era de redes. Vivimos en una sociedad en la que las redes de información global resultan infraestructuras esenciales. [...] Internet ha cambiado el comercio, la educación, el gobierno, la salud e incluso la forma de relacionarnos afectivamente; podría decirse que está siendo uno de los instrumentos principales de cambio social en la actualidad (Dentzel, 2013, p. 241).

Siguiendo a Ramírez Grajeda y Anzaldúa Arce (2014), la subjetividad se entiende como una apropiación de todos los elementos de la cultura que, interiorizados, generan criterios personales en torno a ellos; pero contraponen y otorgan mayor importancia al rol del sujeto humano como fuente original de sentido y no a la cultura como precedente para ello, ya que, finalmente, esta se construye en función de las actividades humanas.

Dada esta situación y tomando en cuenta las reflexiones de Castells sobre la tecnología antes mencionadas, es posible determinar que a nuevos modos y experiencias culturales basadas en las herramientas disponibles en el ciberespacio y desarrolladas por los ciberusuarios, corresponden nuevas oportunidades y formas de aceptación y comprensión para extenderlas a todo el conglomerado que allí se reúne. La formación en competencias digitales será, en este ámbito, fundamental para alcanzar una apropiación integral que también ponga de manifiesto el dominio de otro tipo de habilidades, conocimientos y actitudes propias de la cotidianidad.

Sin embargo, no se trata sólo de la cultura que, aunque vasta, no resulta suficiente para explicar un tema como este. Quizás el ámbito más importante en la transformación individual y social parte de las teorizaciones de Foucault, citado por García Pelayo (2011), que dan cuenta del concepto de subjetividad, bajo la idea de una construcción progresiva del sujeto, marcada por las condiciones históricas que se suceden. En este sentido, el entendimiento de la subjetividad se define por el protagonismo de individuos con nuevos rasgos, propósitos, valores, pero siempre pensantes y capaces de generar, como en la realidad física, agrupaciones

especializadas, comunidades de aprendizaje y hasta grandes movimientos activistas, como ocurrió en la llamada Primavera Árabe (García Pelayo, 2011).

#### *2.4. Las identidades e identificaciones en el ciberespacio*

Dentro del actual contexto hiperconectado, la forma de vida que las personas desarrollamos en el ciberespacio se llama “*lifestreaming*” (Ayala Pérez, 2015, p. 252). Se concibe, en su traducción literal, como un flujo en tiempo real que, en vez de entregar un *podcast* o una serie de Netflix, transmite episodios de la vida de cada individuo a través de diversas plataformas. Un ir y venir de datos que permiten, como nunca antes, saber quién es y qué hace cada uno y, en consecuencia, formar redes de contactos en función de las similitudes existentes entre las identidades y personalidades digitales que confluyen en el ciberespacio.

Mota (2015) subraya la influencia de esta atmósfera informática en aquella dinámica de correspondencia. En tanto que es realmente significativa la apropiación del entorno y los mensajes simbólicos por parte de los sujetos interconectados, que demuestran así su identificación con personas, valores, grupos y acciones. En los canales de interacción adyacente no solo se consumen contenidos, sino que, efectivamente, se despliegan aquellas nuevas prácticas, lenguajes, formas de identificarse y representarse.

Un movimiento proactivo, como lo denominó Castells (1998), en el que, asimismo, trasmudan y dinamizan las relaciones comúnmente frecuentadas, las mismas que son mediadas a través de los tipos de plataformas que ofrece la web. Dichas articulaciones son flexibles y se resuelven en ilaciones espaciotemporales desiguales. Como señalarían Margulis y Urresti (1998), en relación con esta disolución, los sujetos encuentran nuevas maneras de asociarse, donde prima la necesidad de juntarse y reconocerse. Esta identidad virtual se establece a partir de la sumatoria de nuestra presencia distribuida en los escenarios rizomáticos (Turkle, 1998). En efecto, es la cotidianidad trasladada al entorno virtual.

La formación de la identidad como los demás procesos sociales asociados a ella son de vital importancia, especialmente durante la adolescencia, puesto que, conforme avanza su desarrollo psicosocial, experimenta, agrega y desecha elementos a lo largo de cuatro etapas, influidas por sus relaciones familiares y con sus iguales (Valero, Pérez y Delgado, 2013), que culminan con la adquisición definitiva de una identidad construida en función de valores, actitudes y propósitos aceptados por sí mismos. Sin embargo, se podría considerar la construcción de la identidad digital como un quinto paso, propiciado por la hiperconectividad y que necesita de un tratamiento muy cuidadoso.

La definición de esta dimensión es también algo crítico. Reig (2013), al respecto, señala: “como nunca antes en la historia, la Red permitió la posibilidad de reinventarnos a nosotros mismos a través de la creación de nuevas identidades y las herramientas nos permitieron poder proyectar una imagen de nosotros mismos más completa” (pp. 64-65), lo que, al tiempo, supone un riesgo de que las personas asuman, no una identidad mejorada y ampliada, sino una falsa y sesgada. Cabe aclarar, por supuesto, que la omisión de ciertas “características no deseables” y la potenciación de rasgos deseables, por parte de “personas desfavorecidas” (p. 65), pueden resultar positivas a la hora de entablar relaciones sociales, pero no tiene que ver con que, por ejemplo, un ciberdelincuente se haga pasar por alguien que absolutamente no es.

Lo cierto es que, en nombre del espíritu de colaboración que la Red actual mantiene desde la aparición del paradigma 2.0, como ya se ha reseñado anteriormente, la construcción de la identidad ahora también acepta la intervención directa de los demás ciberusuarios, ya no sólo

como fuente de influencia sobre el individuo: hoy, la identidad está compuesta también porque “aquella información que otras personas introducen en la Red y que versa sobre nosotros” (Fernández Cabello, 2012, p. 36).

En este sentido, una publicación de Fundación Telefónica y Ariel (2013), considera que los componentes de la identidad digital, tanto los que se exponen voluntariamente como los que se deducen o son reportados por los ciberlugares donde hemos interactuado, demuestran la superficialidad de los límites entre lo público y lo privado. “Es preciso, pues, que el propio usuario sea el que tenga el control sobre la compartición de sus datos y que, por lo tanto, se requiera siempre su consentimiento en las operaciones relacionadas con su identidad” (p. 16). De este modo, como en la cotidianidad, podrá asumir la administración de su reputación en línea, incluso teniendo en cuenta todos los elementos proporcionados por otros usuarios, por medio del aprovechamiento de la misma tecnología desarrollada para estos efectos.

Por su parte, la identificación, como proceso derivado de la identidad, ayuda a reafirmar ese conjunto de características distintivas individuales. En el ámbito social, actúa como imán entre los miembros de un grupo plenamente conformado o sobreentendido, aunque también, según Fernández Cabello (2012), “trae consigo aspectos negativos que igualmente se encuentran dentro del mismo proceso como son los temas de estereotipia, prejuicio y la discriminación” (p. 33), en relación a otras agrupaciones o inclusive, a los propios integrantes que emitan mensajes contrarios a la ideología interna.

No obstante, la llamada generación “we” (Reig, 2013) que impera en la actualidad, se caracteriza por la compartición de “valores mucho más allá de lo material” (p. 69), como la sostenibilidad o la realización individual/social. Un aspecto que, adicionalmente, contribuye al desarrollo de habilidades sociales, interpersonales y emocionales, como ocurriría con los grupos de iguales que se forman presencialmente. Aunque en oposición, puede suceder que alguien –del conglomerado o del contexto inmediato– sufra rechazo o sea ignorado, provocando problemas a nivel psicológico, personal y social, inmediatos o a mediano plazo, en desmedro de sus competencias para establecer vínculos y comunicación con los demás.

### **3. Niveles de intolerancia en la red: ciberbullying o ciberacoso escolar**

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) reveló algo impactante, usando las propias palabras de niños y adolescentes de todo el mundo, sobre el entorno digital en el que se desenvuelven diariamente: “Internet se ha convertido en un sitio sin bondad” (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2019, párr. 5). La deducción, entonces, es que, de manera increíble, las nuevas generaciones no solo son conscientes del doble filo de una herramienta tan poderosa como la red global, sino que además, ya conocieron la hostilidad que encierra y se acostumbraron a ella.

De hecho, una de las formas en las que el conocimiento de los riesgos de Internet ha llegado a los más jóvenes es el llamado ciberbullying o ciberacoso. En palabras de Guevara Riera (2019) y Tokunaga (2010), este fenómeno se define como una acción que una persona –identificada plenamente o no– ejerce con violencia e intención, en varias ocasiones a lo largo del tiempo, dentro o fuera del contexto y horario escolar, usando diversas tecnologías, contra un igual en indefensión.

Menesini & Nocentini (2009) detallan además que el ciberbullying encierra un trato hostil, propio de la naturaleza agresiva de este comportamiento; en tanto que ofrecen una mirada crítica

sobre el real grado de conciencia con el que actúa el perpetrador de la agresión, dado que existe la posibilidad de que este no comprenda a plenitud la seriedad del daño que causan sus actos. De hecho, las autoras consideran que la forma indirecta en la que se ejerce puede dificultar la evaluación sobre la intención o reacción que motiva esta clase de ataques.

La ONU (2019), inclusive, califica a este fenómeno como “una experiencia cada vez más común para estos usuarios” (párr. 4) y, según el Instituto Interamericano de Derechos Humanos (2014), es una de las formas de acoso escolar más extendidas en el mundo. Una realidad preocupante que se explica debido al uso de internet, que transporta este tipo de prácticas dañinas a una dimensión amplificadas en términos de espacio, alcance y daños potenciales (UNICEF, 2015). Su gravedad hace que Ramos de Souza Costa Ferreira & Ferreira Deslandes (2018) lo cataloguen incluso como un problema de salud pública, que debe ser objeto de estudio e interés para varias disciplinas.

Ciertamente, es una situación esparcida a escala internacional, aunque con matices y diferencias puntuales, que llega a afectar globalmente a 1 de cada 10 jóvenes (UNESCO, 2019). Y dentro de este grupo generacional, son los estudiantes de mayor edad los que tienen más posibilidades de sufrir ciberacoso, en relación a los menores, en los que el acoso físico tiene mayor prevalencia, según los estudios de la misma entidad.

En términos de porcentajes, se pueden citar un par de ejemplos: el caso de Europa y el de Sudamérica. Hasta 2014, las cifras recogidas por la UNESCO en siete países del llamado Viejo Continente, indicaban que, desde el 2010, el ciberacoso subió del 7% al 12%, entre los adolescentes de 11 a 16 años. En tanto que, una revisión de Garaigordobil-Landazabal, Mollo-Torrico y Larrain Mariño (2019) identificó que, a partir de 2009, el porcentaje de víctimas de ciberbullying en la población adolescente de entre 8 y 17 años, de varios países de América del Sur, va desde el 5% hasta el 58%, de acuerdo a los registros de las investigaciones analizadas.

Más precisamente en Ecuador, el escenario que aquí se indagará, los datos proporcionados por UNICEF (2015), el 9,4% de los educandos de nivel básico superior y bachillerato –que tienen entre 12 y 17 años– fueron víctimas de este tipo de agresiones, configurándose como una de las formas más comunes de violencia escolar en el país. Por su parte, un estudio llevado a cabo por la ONG Internacional Bullying Sin Fronteras (2018) registró un incremento del 20% en esta cifra; lo que supondría, siguiendo las cifras del Ministerio de Educación (2017a; 2017b), que de los 3624439 estudiantes matriculados en primaria y secundaria, hasta diciembre de 2017, más de 1 millón 65 mil fueron acosados a través de los medios digitales.

Y si aquel dato ya resulta alarmante, la cuarentena declarada a nivel mundial por la expansión del COVID-19 ha recrudecido la incidencia de estos casos, y Ecuador no está exento. De hecho, el periodista Tomás Ciuffardi (2020), en un reportaje de investigación, reseña que Bullying Sin Fronteras (2020) ubica al país sudamericano en el noveno puesto, entre aquellos que más actos de ciberbullying han registrado, con 14 mil denuncias en lo que va del año. En tanto que la Dirección Nacional de Policía Especializada para Niños, Niñas y Adolescentes (Dinapen) ha recibido 7500 reportes, poco más de la mitad de la medición externa.

Así las cosas, esta modalidad de acoso entre iguales se configura como una amenaza campante en el radar de los más jóvenes, ya identificada y combatida, pero aún sin una estrategia de solución clara, integral y totalmente efectiva. Sin embargo, es evidente que la investigación constante en torno a esta problemática es una de las aristas desde las que se puede contribuir a conocerla mejor, por ello, este capítulo está orientado a entender la dinámica del ciberacoso, el

panorama en el que se produce, los mecanismos de los que se sirve y un grupo social particularmente afectado por este problema.

### 3.1. Conectados a la nube: relaciones sociales en línea

La sociedad contemporánea es un contexto que se transforma a sí mismo de forma constante, alcanzando un nivel de complejidad cada vez mayor. Una parte de ese proceso evolutivo que se efectúa sin pausa está orientado hacia la modificación de diversos aspectos de la vida humana. Es ciertamente evidente que todo desarrollo tecnológico es el punto de partida para un cambio en los hábitos, las costumbres, las formas de interacción, etc., de las personas. Y, claro está, su ámbito de acción abarca también a las relaciones humanas y a su fundamento, es decir, la comunicación.

En el ámbito social, los diferentes modos de comunicación que han emergido en la web han conducido a un cambio radical en la esfera social y han marcado un antes y un después en cómo entendemos las relaciones interpersonales, la expresión personal y la privacidad (Fundación Telefónica, 2016, p. 3).

No obstante, cabe reconocer que con las palabras citadas no se está describiendo algo del todo extraño para los seres humanos, porque la naturaleza de ese trastorno que la sociedad ha sufrido es, en esencia, una réplica de lo que sus miembros conocen y hacen, hacia un entorno digital. Por poner un ejemplo, se puede mencionar el concepto de red, entendido como ese nuevo escenario donde la gente confluye. Al respecto, González Fernández, Zayas y Guil (2015) recurren a la historia de la humanidad para recordar que, desde tiempos remotos, las personas “siempre han establecido redes: han conformado grupos más o menos estructurados en torno a algo en común. Lo que ha permitido este cambio es la incorporación de la tecnología a este comportamiento tan típicamente humano” (p. 37). Por tanto, añaden, la incursión de nuevos medios técnicos como internet, otorgó a esas innovadoras redes, un carácter multidimensional, participativo, multiplicador y vinculante.

Ahora bien, el ejercicio de esas relaciones en línea requiere de un par de elementos también presentes en la cotidianidad, como los que ya se mencionaron en párrafos anteriores, pero adquieren especial relevancia –generando también, especial preocupación en torno al tema que aquí se aborda– dos de ellas: la identidad y la privacidad.

En el caso del primer factor, se distingue su particular definición para participar del ciberespacio, a manera de perfil. Tapia (2016) indica que este refleja la forma en que “cada usuario hace su *performance* o su construcción pública del yo” (p. 198), constituida a partir de datos que quedan a merced de cada uno, concediéndole la posibilidad de moldearla a su manera, ya sea aumentando detalles, omitiendo otros y modificándola según sus necesidades. Además, ayuda a los cibernautas a “expresar quiénes son, cómo son, qué preferencias y actividades disfrutan, o describir de alguna forma cuáles son las situaciones sociales por las que atraviesan” (p. 198).

El nudo crítico de la identidad digital reside en el rol de los demás en su conformación individual, a través de las opiniones de los otros sobre lo que una persona dice o hace, pero también de las “piezas digitales” (Magro Mazo, 2014, p. 9) que estos comparten sobre el usuario en cuestión. De acuerdo con el mismo autor, será a partir de esos componentes de autoría propia y ajena, que se asigne una mejor o peor reputación digital a cada identidad. Esa reputación se caracteriza por ser acumulativa a lo largo del tiempo y por la imposibilidad de controlar el uso de la información que la compone.

Esto último deja entrever el problema que conlleva la exposición de datos personales en internet, sobre todo si se hace en los diversos tipos de redes sociales que actualmente existen. Aparece, entonces, un debate sobre unas fronteras muy poco –o nada– definidas entre lo público y lo privado en este tipo de canales de comunicación. Pero eso no es todo, puesto que, en adición, hay que tomar en cuenta la aplicación de dichos contenidos, es decir, qué se hace con ellos en el ecosistema digital, el uso que le dan sus propietarios y terceras personas.

El gran dilema es la potencial pérdida de control de aquella información que Fundación Telefónica (2016) cataloga como compartida de forma voluntaria y que reviste especial interés para esta investigación. Las diversas expresiones de la identidad y personalidad digital de los ciberusuarios constituyen compendios de “información que queda expuesta a los demás e información que tiene un gran contenido emocional, lo que en algunas ocasiones puede ser utilizado en su contra” (p. 4). En el caso particular del ciberacoso, un ejemplo podría ser la denigración de un estudiante a partir de una fotografía que este haya subido a sus redes sociales, donde sus iguales le critican, se burlan y replican la imagen con el mismo afán.

En situaciones como la descrita es un poco más fácil determinar que esa difusión del contenido ajeno es inapropiada y atenta contra la dignidad de quien lo creó, pero en otras ocasiones, se advierte, no es posible saber “cuál es el ciclo de vida de dicha información ni las reglas que aplican para proteger su privacidad” (p. 4) y sus derechos.

Los límites y controles son incluso más profusos en cuanto a la publicación y diseminación de este tipo de materiales. Para Dussel (2011), investigadora y educadora mexicana, es imprescindible que los niños y adolescentes aprendan a distinguir con claridad qué ocurre en la realidad física y qué en la virtual pero, sobre todo, a saber que lo bueno y malo lo es en ambos contextos:

La frontera entre los ámbitos escolares y los extraescolares nunca fue del todo firme, pero hoy, claramente, resulta más porosa. El tiempo escolar está invadido por lo no escolar y viceversa. Los chicos sacan fotos o graban escenas de clases para difundirlo a través de las redes sociales. Y no se trata solamente de pensar en sus implicancias para el acoso o la burla entre compañeros. Se trata también de reflexionar acerca de algo más complejo que es dónde y de qué modo estamos presentes en cada lugar que ocupamos, dada esta nueva posibilidad de estar conectados a muchos espacios simultáneamente (pp. 40-41).

Otro aspecto que llama la atención sobre las nuevas formas de relacionarse en línea es su naturaleza. En palabras de Tapia (2016), si se comparan las relaciones que denomina verdaderas con las que se dan en el espacio virtual, llamadas conexiones, se aprecia una diferencia muy marcada en la manera en que inician, se desarrollan y se disuelven. Al más puro estilo de esa Modernidad Líquida que anunciaba Bauman, dice la autora, “las conexiones se establecen a demanda y pueden cortarse a voluntad, pudiendo ser disueltas antes de convertirse en detestables. [...] Son de fácil acceso y salida, se caracterizan por ser sensatas, higiénicas, fáciles de usar, amistosas con el usuario” (p. 199). Lo curioso es que el ejercicio del ciberbullying pareciera transmutar esa evanescencia de las relaciones, volviendo difícil su término, ya que no está supeditado a la voluntad del afectado. Por el contrario, todo su proceso de establecimiento ocurre en función de la decisión unilateral del acosador y sin un viso de consideración por el criterio de la víctima. Una muestra más de la particularidad de este problema y del ciberespacio.

### 3.2. Formas virtuales de intimidación escolar en los sistemas de mensajería instantánea

Aunque resulta algo lamentable, parte de la mencionada mudanza/adaptación de los aspectos de la vida tangible a la digital implica también el traslado de los problemas sociales que aquejan a las personas. Entre ellos, ciertamente, se encuentra el acoso escolar, que halla su equivalencia en el ya definido ciberbullying o ciberacoso.

Sin embargo, como se mostrará en el siguiente apartado, este concepto es mucho más amplio de lo que parece, puesto que encierra un número considerable de formas en las que se presenta; de la misma forma en que estas prácticas se sirven de varias herramientas incluidas en la web. Así, por ejemplo, García-Maldonado, Joffre-Velázquez, Martínez-Salazar y Llanes-Castillo (2011) encuentran que este tipo de acoso es susceptible de llevarse a cabo a través de mecanismos como

el envío de correo electrónico (SMTP), la transmisión de archivos (FTP y P2P), las conversaciones en línea (IRC), la mensajería instantánea y la transmisión de contenido y comunicación multimedia, telefonía (VoIP), televisión (IPTV), los boletines electrónicos (NNTP), el acceso remoto a otros dispositivos (SSH y Telnet) o los juegos en línea, sin dejar de lado las muy populares redes sociales, como MySpace, Facebook y Twitter (p. 117).

Para Hernández y Solano (2007), es particularmente preocupante la precocidad con la que los niños y adolescentes acceden a un celular y, por ende, a los servicios de correo electrónico y mensajería instantánea. Esto, según las autoras, influye directamente sobre su capacidad de uso de dichos medios sincrónicos, generando una predilección por ellos, para establecer procesos de comunicación y colaboración. “Es importante para estos jóvenes porque cubre una clara necesidad de comunicación continua con sus iguales. La tecnología pone a su disposición un modo sencillo y barato de mantener una conversación continua con los amigos” (Bringué Sala y Sádaba Chalezquer, 2008, p. 78).

Cabe aclarar que el conocimiento de estas tecnologías no es un problema por sí mismo. De hecho, es una ventaja que los miembros de las últimas generaciones tienen sobre sus padres y abuelos. Lo negativo es el tipo de mensajes que se distribuyen a través de ellas y la forma en que los más jóvenes los consumen, es decir, casi siempre, sin mayor dificultad ni censura. Se trata de contenidos que muestran actos de violencia simbólica o explícita, pornografía, intimidaciones y acoso, creación de identidades falsas, engaños a través de sectas, entre otros (Hernández y Solano, 2007). Acciones que pueden aprenderse y replicarse con facilidad, debido a la influencia de sus incitadores sobre los niños y adolescentes.

Es precisamente la versatilidad de la mensajería instantánea la que genera un sentido de preferencia en este grupo etario: la comunicación es inmediata y fluida y se puede llevar a cabo por medio de diversos tipos de códigos, como el texto, las imágenes, los emoticones, los videos, los audios o notas de voz, las videoconferencias o llamadas de voz por internet, inclusive. Y de acuerdo con las autoras ya mencionadas, el ataque más presente en este servicio tiene que ver, de hecho, con la “usurpación de la identidad, de manera que alguien adopta tu identidad con un *nick* similar al tuyo y empieza a desprestigiar tu imagen, acosando a otros, diciendo mentiras, siendo grosero” (Hernández y Solano, 2007, p. 31).

No obstante, para Bringué Sala y Sádaba Chalezquer (2008), en este espectro hay que considerar también la posibilidad del anonimato de los adolescentes, como escudo para ocultar aquello que les incomode por algo más aceptable por su círculo de amigos y, por tanto, por una personalidad diferente a la suya. Aunque, ciertamente, parece ser un fenómeno no muy común,

puesto que, según el testimonio proporcionado por los participantes del estudio que los autores impulsaron en Iberoamérica, en este tipo de escenarios “no tiene sentido tratar de ser otra persona” (p. 78) porque existe confianza entre los interlocutores, pero un porcentaje menor de los consultados “declara que a veces finge cuando chatea” (p. 78).

Pero también se han identificado otras modalidades de ciberacoso, como las señaladas por la Junta de Castilla y León (2020), que se relacionan con el acoso sexual –en este caso, proveniente de un igual, un compañero o compañera de la escuela o el colegio, un miembro del grupo de amigos...– y la formación de conversaciones grupales, ya sea para denigrar a una persona o incluso para hacerla sentir excluida, al no permitir su ingreso o su participación en ellas.

Por su parte, Vera Mora y León Acurio (2017) enfatizan en cuatro acciones que tienen lugar en este escenario: *harassment*, *sexting*, *flaming* y *stalking*, por sus denominaciones en inglés, que se corresponden con la denigración frecuente, el envío y esparcimiento de mensajes de tenor sexual, la difusión masiva de insultos y los mensajes para controlar permanentemente a alguien con quien se ha iniciado una relación sentimental, en su orden, perpetrados por medio del correo electrónico y, con mayor asiduidad, de los chats.

Los mismos García-Maldonado, Joffre-Velázquez, Martínez-Salazar y Llanes-Castillo (2011) lograron señalar las siete formas más comunes en que se materializa la intimidación vía mensajería instantánea, a saber:

mensajes de texto recibidos en el teléfono móvil; fotografías o videos realizados con las cámaras de los móviles, y posteriormente usados para amenazar a la víctima; llamadas acosadoras al teléfono móvil; mensajes de correo electrónico insultantes o amenazantes; salas de chat en las que se arremete contra uno de los participantes o se le excluye socialmente; el acoso mediante los programas de mensajería instantánea; y páginas web donde se difama a la víctima, se descarga información personal a la red o se hacen concursos en los que se ridiculiza a los demás (p. 120).

Asimismo, con base en un estudio realizado por la Universidad de Oviedo (Redacción Asturias 24, 2016), no resulta exagerado determinar que el solo hecho de poseer cuentas en redes sociales aplicaciones de mensajería instantánea como WhatsApp, Messenger o Line constituye un factor de riesgo para la niñez y adolescencia e implica una mayor probabilidad de ser víctimas de un tipo severo de ciberbullying.

Esta conclusión fue corroborada por una investigación sobre ciberacoso entre los adolescentes de la región latinoamericana, elaborada por la compañía ESET y que fue publicada en 2013 (Ramos, 2014): “un 82,7% de personas fue acosada por las redes sociales, un 23,1% por mensajería instantánea” (párr. 8).

### 3.2.1. Riesgos asociados a la interactividad

En una investigación como la que aquí se desarrolla, orientada hacia el análisis de un grupo social tan particular como el de los adolescentes, no se puede desconocer el rol protagónico que estos desempeñan en la sociedad contemporánea. Pues, como efectivamente apuntan Sádaba Chalezquer y Bringué Sala (2010), junto con los niños, bien pueden ser considerados, más que el futuro, el presente mismo.

Y es que las personas que se hallan en estas etapas vitales tempranas constituyen la justamente denominada generación interactiva. Aunque tienen otros tantos nombres, concedidos por la

literatura científica que se ha desarrollado en torno a ellos, uno de los que más se ajusta a sus características y que refleja la esencia de lo que se abordó en párrafos anteriores, es el de Generación IM –acrónimo de mensajería instantánea por sus siglas en inglés–, en referencia al hecho de que, para ellos, “el e-mail (correo electrónico) es una aplicación del pasado” (García Fernández, 2009, p. 18) y, por tanto, recurren a aplicaciones móviles que permiten una comunicación instantánea y sincrónica. Interactiva, al fin, puesto que genera una relación mediada.

Pero eso no es todo. Otra de las preferencias que caracterizan a esta generación y que va de la mano con sus deseos constantes de comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir (Bringué Sala y Sádaba Chalezquer, 2008), es el uso del celular. Cuando se reflexiona sobre la interactividad, no se puede decir que encierra una afectación unilateral de las máquinas hacia el usuario porque, como señala García Fernández (2009), “este también está continuamente configurándola” (p. 18), al tiempo que precisa una consecuencia determinante en la forma de entender este nexo: la tecnología no siempre es el problema, sino más bien, el comportamiento que la persona adquiere con su utilización y los propósitos que puede perseguir con ella.

De acuerdo con Rodríguez de Dios (2014), una incorrecta gestión de esta categoría de medios y la información que se comparte en ellas puede acarrear graves riesgos, especialmente para los menores de edad, entre otras razones, porque no cuentan “con los recursos suficientes” (p. 4) para hacer frente a estas adversidades.

Esta autora señala que el intercambio que propicia esta interactividad puede conducirles hacia la transferencia intencional o no de materiales sensibles, que desembocaría en una pérdida de su privacidad y perjuicios contra su reputación en el ciberespacio. Aun a pesar de ello, reseña, hay un porcentaje minoritario –pero no por ello menos importante– de niños y adolescentes que restan importancia a estos riesgos y, además, no sabe cómo sortearlos.

Y es que los actos de acoso no son los únicos peligros a los que este grupo etario están expuestos, sino, también a las consecuencias emocionales y actitudinales que estos provocan. Así las cosas, de acuerdo a las consideraciones de Bringué Sala y Sádaba Chalezquer (2008), hay que tener en cuenta dos categorías: los riesgos pasivos y los activos. En la primera están incluidas aquellas conductas provenientes de otras personas –ya sean conocidos o desconocidos– que puedan incidir sobre ellos, tan solo por ser usuarios de un celular, redes sociales, etc. Por ejemplo, en Iberoamérica, los casos más comunes apuntan hacia las llamadas o mensajes de extraños, la exposición a contenido inapropiado y a engaños.

En tanto que los riesgos activos son, más o menos, la contraparte de los pasivos, puesto que se refieren a las acciones efectuadas por los propios usuarios a través de los medios digitales. Aquí se cuenta la dependencia y el aislamiento en la habitación que particularmente el celular puede generar y que, en cierta forma, resultan contraproducentes frente a su capacidad de ampliación de la socialización y comunicación, en un contexto donde las fronteras geográficas, temporales e incluso lingüísticas no existen.

Dentro de este panorama, se puede citar una serie de factores de riesgo adicionales, que incrementan la posibilidad de convertirse en víctima de ciberacoso. En este ámbito, Sánchez Pardo et al. (2016), estos “permiten predecir el desarrollo de la conducta de ciberacoso, lo que sitúa a los sujetos en una posición de vulnerabilidad” (p. 25) y predisposición para convertirse en víctima o acosador, sobre todo, cuando hay “acumulación o concentración” (p. 25) de varios de los que mencionan en su investigación, como se muestra en la Figura 1:

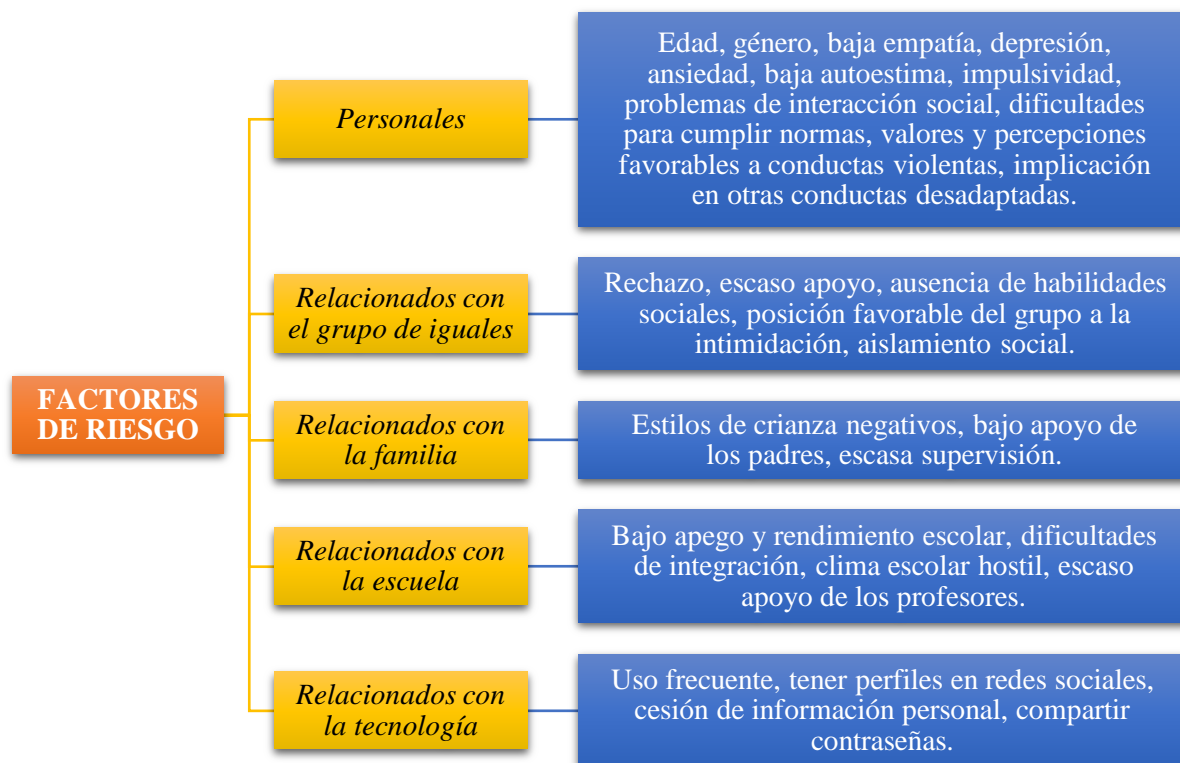


Figura 1. Factores de riesgo asociados al ciberbullying.  
Fuente: Elaboración propia, a partir de Sánchez Pardo et al. (2016, p. 26).

Adicionalmente, y de especial interés para este estudio, es el hecho de que los más jóvenes reconocen “haber utilizado el celular para ofender a alguien” (Bringué Sala y Sádaba Chalezquer, 2008, p. 119), siendo una práctica más presente en Venezuela, Chile y Argentina, aunque no necesariamente mayoritaria, de acuerdo con los datos obtenidos.

Ahora bien, esto último entraña un doble peligro, como explica Rodríguez de Dios (2014): tanto para quienes ejercen las ofensas, como para quienes las reciben. Ciertamente, las consecuencias más graves, tales como “ansiedad, depresión, estrés, trastorno del sueño, sentimientos de ira y frustración, irritabilidad, ideas suicidas, intentos de suicidio e incluso suicidios consumados” (p. 5), aparecerán en la víctima, pero también se ha demostrado que sus acosadores tienen una alta probabilidad de sufrir problemas psicosociales y psicopatológicos, en el transcurso de su vida; por un lado, como resultado de las agresiones infligidas constantemente a otros, aunque asimismo, pueden ser preexistentes y, por ende, la causa de sus actos violentos.

### 3.2.2. WhatsApp: la silenciosa app más utilizada para el acoso entre menores

Siendo la mensajería instantánea el medio digital más propenso a ser un vehículo del ciberacoso entre los menores de edad, el espectro de herramientas específicas que pueden ser usadas es amplio. Así, por ejemplo, Bringué Sala y Sádaba Chalezquer (2008) consideran a los chats privados y públicos, y a Messenger como las principales plataformas, en general, se trata de poner el foco sobre la mensajería instantánea como la protagonista de este problema.

En este enfoque, es igualmente preciso señalar a WhatsApp como el mecanismo donde se focaliza el mayor número de casos de ciberbullying, con respecto a la variedad de redes sociales existentes (López, 2016; Palmer Padilla, 2017). De hecho, según un amplio estudio llevado a

cabo por Fundación Mutua Madrileña y Fundación ANAR (2017), los mensajes por WhatsApp representan el 75,3% frente al 37,6% de las redes sociales, en función de su uso para ejercer el ciberacoso entre menores de edad. Una cifra por demás alarmante.

La elevada prevalencia del ciberbullying en este sistema de mensajería se debe, principalmente, a dos factores que ya se han abordado en detalle: la capacidad de envío/recepción de mensajes multimedia y los altos niveles de acceso y uso a teléfonos móviles y a esta aplicación, en específico, para efectos de este análisis.

En este respecto, Lucio López, Prieto Quezada y Carrillo Navarro (2018) reseñan que WhatsApp es particularmente fácil de usar “por cualquier persona con algo de conocimiento en esta red social” (p. 207), debido a que la información se envía de forma primaria como texto, aunque los otros formatos soportados también se pueden utilizar de manera sencilla y rápida.

Y, por supuesto, la llamada Generación Interactiva, por su naturaleza, posee saberes más que básicos sobre esta y otras tantas herramientas de la web interactiva; una característica que, sin embargo, no quiere decir que este grupo etario diferencie claramente si el uso que les da es bueno o malo. Incluso, agrega De Pedro (2019), los comportamientos propios de los adolescentes pueden confundir hasta a un adulto sobre el enfoque de un acto realizado a través de estos medios: “en los grupos de WhatsApp de menores es muy común los insultos a modo de broma” (párr. 4). Esta idea es apoyada por Fundación Mutua Madrileña y Fundación ANAR (2017) al remarcar en su informe, la necesidad de contextualizar los comportamientos “en la adolescencia, que se caracteriza por la tendencia a la impulsividad y al poco control de impulsos, por falta de madurez” (p. 84).

Así como resulta posible al menos lo que Palmer Padilla (2017) describe como una debilidad que puede desembocar en graves perjuicios si no se controla a tiempo: la posibilidad de que cualquier persona puede enviar un mensaje a otro usuario, por lo que advierte que “el número móvil es un dato privado, y hay que procurar no publicarlo ni meterlo en páginas que no sean de confianza” (p. 84).

De hecho, estas acciones preventivas ayudan a reducir los riesgos de sufrir alguna de las que Lucio López et al. (2018) denominan “nuevas violencias”, no precisamente originadas con esta aplicación móvil, pero sí ejercidas de manera recurrente a través de ella, en especial, el envío de material pornográfico y los actualmente tan populares memes, con objetivos dañinos e hirientes. En el primer caso, lo que ocurre es que una persona difunde imágenes o videos de connotación sexual en los que aparece un amigo o amiga, una expareja, un compañero o compañera, entre sus contactos, sin previo aviso y ciertamente sin ninguna autorización, con la clara intención de dañar la reputación e imagen de la otra persona.

Los memes, por su parte, son “fotografías, videos, dibujos formas gráficas que aparentan ser vehículos de buen humor, pero que esconden la burla y la ridiculización” (pp. 207-208) de un individuo o una organización, inclusive. Y añaden que “quien hace un meme transforma una imagen construyendo una nueva desde su propia subjetividad. Así, quien crea un meme, puede llegar a pensar que está haciendo algo divertido, cuando en realidad hace daño y, por tanto, genera violencia” (p. 208).

En este ámbito, Fundación Mutua Madrileña y Fundación Anar (2017) confirman que la “difusión de fotos y videos comprometidos” y “difusión de información personal” (p. 84) son los actos específicos de ciberacoso más recurrentes en la población estudiada, con un 20,2% y

11,7%, respectivamente. Mecanismos a los que se suma “el pirateo de una cuenta personal” (p. 84), con un 8,5% de prevalencia entre los menores de edad consultados.

Sin embargo, los autores consideran en adición una forma de violencia simbólica y pasiva: ignorar mensajes o dejarlos “en visto” y sin respuesta, es decir, “la indiferencia” (p. 208), que causa en el emisor del mensaje una sensación de ser ignorado por su receptor, afectando negativamente, en consecuencia, su autoestima y su autoconcepto.

### *3.3. Representaciones del ciberbullying y lo nuevo del ciberacoso escolar*

Si bien en los anteriores subtemas de este capítulo se ha realizado ya un acercamiento a las diversas modalidades en que el ciberbullying puede materializarse, en dicha enumeración se han incluido las formas más comunes y tradicionales que se han podido documentar en las investigaciones citadas hasta este punto, llevadas a cabo en el entorno regional e internacional.

No obstante, el espectro de conductas de acoso a través de medios cibernéticos abarca a otras tan peligrosas como las señaladas y que, inclusive, guardan una mayor correspondencia con la naturaleza del ciberacoso, que es su ejecución en grupos de iguales, en este caso, de menores de edad. En este respecto, no se trata de una situación aislada, sino de un fenómeno social producto de “una desorientación cultural, de una conformación de nuevas identidades, de exclusión social, de globalización, de aferrarse a las pocas identidades disponibles o estallar en fragmentos”, en palabras de Skliar, citado por Briuoli (2007, p. 83). Pero también, siguiendo a Velázquez Reyes (2009), estos episodios de violencia se pueden llegar a entender como formas de constitución de la subjetividad juvenil actual, aunque incorrectas, ciertamente.

Además, cabe apuntar que últimamente, las pesquisas llevadas a cabo en diferentes contextos abogan por analizar el fenómeno desde el punto de vista de las conductas que implica, más que del medio a través del cual se efectúan. De forma particular, porque, según Guevara Riera (2019), ya “no tiene sentido disociar el teléfono móvil e Internet como dos formas de ciberacoso” (p. 5), debido a que la irrupción de los *smartphones* o teléfonos inteligentes “supone la fusión en un mismo medio de todo el proceso de ciberacoso” (p. 5).

En el ámbito escolar, el acoso se convierte en un fenómeno psicosocial, producto de un complejo contexto de relaciones comunicativas interpersonales (Salmivalli, Lagerspetz, Österman y Kaukiainen, 1996), donde se han sumado las tecnologías de la información y comunicación como amplificadores directos de dichas situaciones de conflicto (Tokunaga, 2010), estableciendo roles donde un sujeto interconectado aprende a dominar y otro a resignarse a esta dominación (Del Rey y Ortega, 2007).

Así, esta problemática adopta una dinámica envolvente que le permite ejercerse fuera de las fronteras del contexto escolar y, por tanto, más difícil de sortear para la víctima. Su nivel de intensidad se incrementa en función de las múltiples vías por las que puede llegar la acción violenta, pues ya no solo se trata de golpes o insultos en el aula de clase o en el patio de una institución educativa durante el horario académico, sino de ofensas que se adaptan al carácter multiformato y multiplataforma de internet, los ordenadores y los celulares, y además, se emiten a cualquier hora y sin importar dónde se encuentren sus actores. Aunque, como menciona Guevara Riera (2019), se mantienen constantes en relación a otros tipos de acoso presencial, la tendencia a mantener una actitud pasiva y el silencio sobre lo que acontece, la repetición de actos violentos durante un período determinado de tiempo y, sobre todo, un vínculo de dominio-sumisión entre víctima y victimario.

En este sentido, las principales representaciones del ciberbullying que se han identificado son las que se describen a continuación (Tabla 1), tomando en cuenta los aportes de Mendoza López (2012) y Kaspersky Team (2016), que aglutinan genéricamente las teorizaciones de otros autores citados en párrafos anteriores:

Tabla 1  
Representaciones más comunes del ciberacoso.

<b>Tipo</b>	<b>Definición</b>	<b>Modalidades derivadas</b>
<i>Insulto electrónico</i>	Intercambio agresivo e intenso entre dos o más personas, en conversaciones privadas o públicas.	Troleo: Incitación a una respuesta enérgica y agresiva, a través de insultos cada vez más subidos de tono.
<i>Hostigamiento</i>	Generación de alteración emocional en una persona, con palabras y acciones reiteradas que el resulten molestas, ejercidas por medio de mensajes de texto, correos, chats...	-
<i>Denigración</i>	Difusión de imágenes, textos o videos despectivos y falsos contra una persona, a través de páginas web, redes sociales, correos electrónicos o mensajes privados.	-
<i>Suplantación</i>	El ciberagresor se hace pasar por su víctima, ingresando a sus perfiles reales u otorgándole una identidad distinta, para causarle problemas con sus amigos, enviando información maliciosa.	<i>Fraping</i> : Acceso no consentido a los perfiles en redes sociales que posea una persona, para publicar a su nombre, mensajes inapropiados y, por ende, dañar su reputación.  Perfiles falsos: El acosador usa perfiles falsos, direcciones de correo electrónico o teléfonos de otras personas, o bien falsos, para mantenerse en el anonimato.  <i>Catfishing</i> : Robo de fotografías u otro tipo de información personal que un usuario haya subido en sus perfiles de redes sociales, para crear un perfil falso con su mismo nombre o haciéndole pasar por otra persona.
<i>Desvelamiento y sonsacamiento</i>	Revelación de una información comprometedor sobre la víctima.	Bajo engaño: el acosador se gana la confianza de la víctima para conseguir que revele información personal que luego será difundida maliciosamente.
<i>Exclusión y ostracismo</i>	La exclusión implica que una persona no sea tomada en cuenta dentro de un grupo de amigos, o que sea expulsada de allí. El ostracismo se refiere a no responder un mensaje de una persona o no hacerlo pronto, evidenciando menosprecio.	-

(Continúa en la siguiente página)

<b>Tipo</b>	<b>Definición</b>	<b>Modalidades derivadas</b>
<i>Ciberpersecución</i>	Envío constante de mensajes electrónicos amenazantes para perseguir a alguien.	-
<i>Capturas momentos</i>	Difusión maliciosa y no consentida de material fotográfico o audiovisual sobre aspectos íntimos de una persona.	-
<i>Paliza feliz o happy slapping</i>	Grabación de una agresión (golpes, hostigamientos, travesuras...) contra la víctima, para compartirla en los medios electrónicos.	-

Fuente: Elaboración propia, a partir de Mendoza López (2012) y Kaspersky Team (2016).

Otro aspecto importante para comprender esta problemática tiene que ver, sin duda, con sus protagonistas. Sánchez Pardo et al. (2016) destacan la confluencia de tres actores: el agresor, la víctima y los testigos, que son efectivamente los mismos roles presentes en el acoso escolar y otras formas de violencia de este tipo.

Respecto a cada uno de ellos, los autores precisan algunas características que explican de manera más precisa la dinámica del ciberbullying. Así, de acuerdo con la evidencia recopilada, los acosadores, por lo general, provienen de familias disfuncionales, presentan un déficit axiológico importante, un alto nivel de impulsividad, bajo rendimiento escolar y ausentismo, necesidad permanente de dominación, tendencia a usar la violencia directa o indirectamente.

Por su parte, la víctima evidencia algunos rasgos asociados con los factores de riesgo de tipo personal, expuestos en el subtema correspondiente, tales como baja autoestima, dificultades para relacionarse socialmente y para defenderse, uso escaso de redes sociales, con antecedentes de sobreprotección y de victimización. Sin embargo, hay ocasiones en que “el perfil de las víctimas es antagónico al descrito, dominando rasgos como el éxito social y académico [...] puesto que el acosador no soporta el éxito o superioridad de la víctima, que acaba convertida en chivo expiatorio de su frustración” (p. 22). Y asimismo ocurre que su rol puede mutar hacia el de agresor, contra sus mismos acosadores u otras personas, a manera de venganza, pero también, anotan los autores, como un método para “canalizar la ira y el sentimiento de impotencia” (p. 22).

Por último, el que para Guevara Riera (2019) considera que es el participante más crucial dentro de esta relación agresiva. Sánchez Pardo et al. (2016) coinciden al señalar que reviste “una gran relevancia en la aparición y el mantenimiento de las conductas de acoso cara a cara como virtual. De hecho muchos de estos comportamientos no se producirían si no contaran con su participación” (p. 23). Se trata de una persona que no agrede, pero apoya al agresor; simpatiza, “pero nunca participa directamente con él” (Guevara Riera, 2019, p. 8), es neutral frente a una agresión; se muestra a favor de la víctima, pero no evita el acoso, aunque la defiende activamente y le ayuda como puede.

### *3.4. Migrantes: la agrupación más vulnerable al ciberacoso*

Si bien es cierto, el ciberacoso es una práctica reprobable, orquestada por cualquier persona y de igual forma, orientada hacia otra, hay grupos de menores de edad que por su condición social económica, sexual, religiosa, familiar o migratoria u otro tipo de factores individuales tienen

más probabilidades de convertirse en víctimas de esta problemática. Se trata de perfiles específicos que los agresores prefieren como detonantes para llevar a cabo sus ofensas.

En este contexto, de acuerdo con varios autores (Fundación Mutua Madrileña y Fundación ANAR, 2017; Kowalski, Limber y Agatston, 2010; Crespo Balderrama, Donoso Vargas y Gómez Díaz, 2019; Palmer Padilla, 2017), los grupos de mayor riesgo ante este flagelo son: los niños, niñas y adolescentes con discapacidad, los migrantes, los que se autoidentifican como parte de una etnia o cultura diferente a la mayoritaria y, particularmente, las chicas.

Sin embargo, un reporte de las Naciones Unidas (2016) resalta que los estudiantes migrantes tienden a ser incluso más vulnerables a este tipo de acoso, respecto a sus coetáneos nativos, lo cual desencadena una serie de consecuencias irreversibles en su desarrollo y búsqueda de nuevas oportunidades. Y así lo ratifica UNICEF (2018), en un informe donde se señala que, si bien las TIC desempeñan un rol esencial para los jóvenes migrantes y refugiados como equipos de apoyo para su comunicación y desplazamiento, más bien se transforman en las principales vías de circulación del ciberacoso que se ejerce en su contra.

Algunos datos recogidos en América del Norte y Europa por la UNESCO (2019), en efecto, demuestran que aquellos niños y adolescentes que son considerados “diferentes en cualquier forma” (p. 7) son más propensos a ser víctimas de acoso. En este sentido, factores como los que se mencionó en párrafos anteriores son especialmente determinante en territorios donde, por ejemplo, exista una cantidad importante de pueblos y nacionalidades nativos o que, en el caso que aquí se describe, sean destinos comunes de familias en condición de movilidad humana.

Uno de esos países es Ecuador. De acuerdo con un estudio publicado en 2019 por la Agencia de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR), la nación sudamericana acoge a 104574 personas en condición de refugio o similares y, además, tiene pendientes por resolver 25025 solicitudes de refugio. A estas cifras se suman las consecuencias del reciente éxodo de ciudadanos venezolanos: son 374045 los que llegaron a su territorio. Así las cosas, el país atravesado por la línea equinoccial reporta más de medio millón de personas en situación de migración, 503644 para más exactitud.

Por su parte, el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) de Ecuador (2020a) afirma que “los extranjeros de nacionalidad venezolana son los que registran un mayor porcentaje de entradas al país”, con un 24,9%, de entre las 2 millones 44 mil entradas internacionales reportadas a nivel nacional durante el año pasado, y les siguen los estadounidenses (19,7%), colombianos (15,2%), peruanos (7,1%), españoles (5,9%) y chilenos (2%).

Otros datos importantes a considerar en este ámbito, presentados por el mencionado ente indican que los extranjeros llegaron mayoritariamente por vía aérea (56,1%), pero un impresionante 41,4% lo hizo por tierra. Esto se evidenció de manera especial a raíz del fenómeno migratorio venezolano: la falta de recursos económicos para costear un viaje en avión o en bus, inclusive, obligó a estos ciudadanos a recorrer a pie los caminos que les llevarían a su destino; cruzando toda Colombia para llegar a Ecuador y establecerse ahí o, en casos más extremos y dramáticos, usando a Ecuador como país de paso, para continuar hacia Perú, Chile o Argentina.

Asimismo, cabe destacar que tan solo un 7,4% ingresa alegando motivos de residencia, así como también una cifra de especial interés para esta investigación: un 8% de extranjeros que entra al país tiene menos de 10 años, y un 9,6% tiene entre 10 y 19; es decir, que constituirían un grupo de alrededor de 350 mil personas. Ciertamente, los niños y adolescentes no son

mayoría entre los foráneos que arriban a territorio ecuatoriano, puesto que más de la mitad son adultos de 20 a 49 años.

La Constitución vigente en Ecuador desde 2008 garantiza el ejercicio de los derechos de las familias en condición de movilidad humana y los correspondientes a cada uno de sus miembros. Una de esas garantías es la educación, de modo que los niños y adolescentes pueden insertarse en el sistema educativo nacional. Prueba de ello es que para el periodo lectivo 2018-2019 del régimen Sierra-Amazonía, el Ministerio de Educación reportó que 5600 estudiantes extranjeros fueron inscritos en centros académicos públicos, de los cuales, 4480 eran de nacionalidad venezolana y estaban domiciliados, principalmente, en provincias de la región norte del país como Imbabura y Carchi (Redacción Sociedad, 2018). En tanto que, para el año lectivo 2019-2020 del régimen Costa-Galápagos, las autoridades de dicha cartera de Estado señalaron que la realidad es similar, puesto que de los 238 mil alumnos inscritos, 16 mil son extranjeros y, de ellos, 12 mil provienen de Venezuela (Redacción Guayaquil, 2018).

#### **4. Alteridad y sociedad en red: tecnologías como verdaderos instrumentos**

Tal y como se ha mencionado en anteriores apartados, las concepciones clásicas sobre las relaciones sociales y la comprensión de la individualidad y la alteridad han cambiado debido al constante y cada vez mayor influjo de la tecnología. Sin embargo, cuando se abordan problemáticas que involucran cualquier tipo de correlación entre personas y su traslación al ámbito digital, resulta importante dirigir la mirada más allá de lo singular, hacia la comprensión del otro, desde el rol que desempeña y en función del fenómeno que se analiza.

En este contexto, cabe hacer también un examen a todo el contexto que rodea al proceso social que se estudia, puesto que reporta insumos relevantes para llegar a dicho entendimiento de lo que significa, lo que hace, lo que siente y piensa una persona respecto de otra. El medio y las condiciones internas y externas son, de igual forma, capaces de incidir sobre las posibilidades de un individuo. Con más razón todavía si un conjunto de herramientas –en este caso, la tecnología en sus diversas formas: internet, redes sociales, mensajería instantánea...– es el elemento que, en principio, transmuta todo a su alrededor. Así, González Fernández et al. (2015) creen “que el modo en el que cambian los medios de comunicación modifica asimismo el concepto del ser social, de las interacciones interpersonales y de la propia red de relaciones” (p. 36).

Si bien ya se han descrito con detalles la perspectiva que hoy tiene la sociedad respecto de las relaciones que sus miembros establecen en entornos virtuales, así como las facilidades que estos han otorgado para el establecimiento de la comunicación, será en este capítulo donde se profundizará en el conocimiento de quienes conforman una red nunca antes vista, a partir de las específicas condiciones en las que se desarrollan sus interacciones con los demás, sobre todo, si existen conductas agresivas o violentas de por medio, considerando la temática que trata esta investigación.

En la red, el reconocimiento y la construcción de lo interhumano son posibles gracias a un despliegue de relaciones con otros que están fuera del alcance de mi mirada. Allí surgen las figuras del otro sobre el cual tengo responsabilidades éticas: el alejado, el desconocido, el extraño (Ure, 2017, p. 193).

De ahí que esa falta de confianza y de conocimiento pleno sobre la otra persona puede derivar en dos problemas para los usuarios que confluyen en el ciberespacio: por un lado, una mayor exposición a engaños, estafas y actitudes inapropiadas por parte de extraños y por otro, la

posibilidad de llevar a cabo cualquier acto bajo el anonimato, inclusive en perjuicio de alguien más. En suma: puede llevar a un individuo a ser la víctima o el acosador.

Una pregunta, entonces, es inevitable: ¿es posible hablar de alteridad en un entramado de nombres, conexiones, identidades, que además de ser confuso es incierto en su veracidad? Y es que cada persona se encuentra ahora frente a un escenario infinito donde el yo puede mutar a discreción, al tiempo que los otros también crean, modifican, esconden o adaptan su propio yo para encontrar un espacio en él, que puede estar al alcance de ciertos espectadores que, de igual forma, no siempre son como dicen o lo que dicen ser.

#### *4.1. Perspectivas epistémicas en el estudio de la alteridad*

Para comprender mejor lo que se ha reflexionado en torno a la alteridad, es preciso comenzar su abordaje desde lo conceptual. Córdoba y Vélez-De la Calle (2016) consideran que esta noción implica el “descubrimiento que el yo hace del otro, lo que hace surgir, no solamente una amplia gama de imágenes del otro, sino también visiones múltiples del yo” (p. 1003). Esto hace que “una persona a través de la interacción con el otro puede conocer aspectos del otro que antes no sabía, creando imágenes e ideas sobre el otro que antes se desconocían y pudiendo de esta manera llegar al reconocimiento del otro” (p. 1003) y, como consecuencia, a entablar el diálogo y una relación de cualquier tipo.

Ahora bien, Ure (2017) sitúa a la alteridad en un plano filosófico y sitúa su primera aparición a principios del siglo XX, de la mano de cuatro pensadores: Heidegger, Rosenzweig, Buber y Lévinas. El principal aporte de los estudios iniciales realizados sobre este concepto “consiste en el reconocimiento del otro hombre como fin en sí mismo, al cual no se debería ignorar y con el cual me reúne un destino conjunto” (p. 195). A la larga, reconoce el autor, dicha reflexión se convirtió en los cimientos de los desarrollos intelectuales venideros.

Es una práctica sociocultural, un problema filosófico, pero también ético, añade Bachmann-Medick (2017), en el que se considera al otro como algo anterior a cualquier identidad, pero que, al mismo tiempo, es autónoma y que debe ser reconocida y preservada.

A pesar de que en aquella época los fenómenos relacionados con la globalización y lo masivo aún no se configuraban a través de realidades como las que actualmente se viven, la alteridad entendida desde el punto de vista de “la irreductibilidad del otro a objeto fundamenta el rechazo a cualquier forma de masificación, en la que el hombre se vuelve impersonal” (p. 196). En contraposición a esa cosificación de los individuos, que fomenta “el dominio, la posesión y la legitimidad de uso” (Ure, 2017, p. 196), las reflexiones más centradas en los sujetos proponen el reconocimiento, “la aceptación, la validación y la promoción del ser del otro” (p. 197).

De acuerdo con la paráfrasis que Córdoba y Vélez-De la Calle (2016) hacen de autores como Jaramillo, Aguirre y Cornejo, esa perspectiva singularizadora de la alteridad constituye una puerta de entrada hacia el plano relacional, tan necesario para el género humano y tan propio de él, propiciando inclusive el encuentro intercultural entre las personas. Se trata entonces de un principio en el que se ponen “frente a frente dos concepciones diferentes de la vida” (p. 1003), no necesaria y solamente correspondientes con pueblos o colectivos sociales numerosos, como señalan las autoras, sino también a la puesta en común de grupos más pequeños y, en su mayoría, de un par de personas.

De hecho, Bachmann-Medick (2017) considera que en pleno siglo XXI, con el advenimiento de la globalización, todo individuo se encuentra naturalmente expuesto a un sinnúmero de existencias, innovaciones tecnológicas y ambigüedades. Esta nueva realidad, explica, cambia el concepto clásico de alteridad, hasta el punto de concebir al otro desde su propia posición y

no desde suposiciones, posibilidades y normas predeterminadas; reafirmando, de este modo, el sentido de preservación de la singularidad.

En este contexto, emerge una cuestión fundamental que explica un tipo particular de relacionamiento entre seres humanos y que, además, guarda relación directa con el tema del presente estudio: cuando ambos interlocutores actúan voluntariamente en función del sentido básico sugerido por la noción de alteridad, la integración, el diálogo en armonía serán posibles; caso contrario, se dará paso a una relación de dominación y alienación (Córdoba y Vélez-De la Calle, 2016).

En la práctica, cualquier conducta que se identifique como ciberacoso carece de todo sentido de alteridad, de preocupación o de una mínima consideración por la otra persona, lo cual da lugar inexorablemente a que persista una relación interpersonal, basada en la sumisión, la violencia y ningún resquicio de armonía o empatía. Una condición extrapolable a toda situación donde esta noción filosófica no tiene cabida.

La evolución del concepto que ocupa a este subtema ha conservado su esencia más genuina: la prevalencia de un sentido humano e individualizado del otro, en relación con el yo, es decir:

su insistente exhortación a la humanización de lo social y la condena a formas relacionales que despersonalizan a los hombres. En particular el colectivismo, que concibe al individuo como parte de un todo que lo engloba y que es medida de su valor, y la violencia de la imposición de una subjetividad sobre otra” (Ure, 2017, p. 198).

Y dentro de este punto de vista, caben dos paradigmas de pensamiento en torno al otro, en medio de la red mundial y sus implicaciones en todos los ámbitos de la sociedad. Así por ejemplo, Ure (2017) explica que “si la red es la expresión más reciente de lo interhumano”, las relaciones que se efectúan en el ciberespacio “los plenifican en tanto personas” (p. 200). Por tanto, la visión que corresponde a esta época trae inserta una adaptación de los tres postulados que el autor entiende como la base de las relaciones interpersonales: “a) la exclusividad y b) la bidireccionalidad de la relación, y c) la inmediatez de la presencia del otro” (p. 200).

Ciertamente, el uso de los canales de comunicación digitales ayuda a potenciar los puntos indicados, pero finalmente los trastoca por completo. Esto ocurre de manera especial con la exclusividad, a tal punto de convertir a la persona en un interlocutor que, en ciertas ocasiones, debe repartir su atención para comunicarse con más de un receptor, cada uno en diversos planos, sin que ello afecte a las demás conversaciones, y porque además “cada relación [...] está ya abierta a nuevas relaciones” (p. 201), ahora más que nunca, debido al carácter amplificador de estos medios, que redirecciona los mensajes que cada uno emite hacia múltiples puntos.

Al mismo tiempo, dicho fenómeno afecta directamente al sentido de bidireccionalidad, puesto que en una sociedad hiperconectada, la comunicación ya no solo se establece en la modalidad de uno a uno, sino también de uno a muchos y viceversa. Y en adición, existe la posibilidad de que la retroalimentación, aunque mediada, sea transmitida y receptada en tiempo real, incidiendo sobre la inmediatez que, en condiciones presenciales, está dada por la proximidad física, pero que en el ecosistema digital, se materializa por la capacidad que tienen sus herramientas para sobrepasar fronteras de todo tipo (geográficas, temporales, generacionales...).

Este particular opera, precisamente, gracias a la descentralización del discurso. Como bien ejemplifica Ure (2017), se trata de un contacto donde la distancia física se compensa con la conexión con varios nodos que permiten el acercamiento inmediato del emisor con su receptor deseado, o bien con receptores intermedios que también pueden estar interesados en el mensaje, hasta que alcance al interlocutor definitivo.

Finalmente, la segunda consideración que se debe hacer para comprender cómo se vive la alteridad en los vertiginosos tiempos actuales, es preciso seguir las teorizaciones de Enrique Dussel, pensador argentino, citado por Córdoba y Vélez-De la Calle (2016), enmarcadas en lo que él llama transmodernidad. Partiendo de la idea de que la relación con los otros exige más que solo una serie de palabras compartidas, Dussel plantea la importancia de conocer efectivamente a las personas hacia quienes se dirige la comunicación, teniendo en cuenta su contexto desde varias aristas, que permitan su concepción como sujeto integral.

La idea, remarcan las autoras, es generar espacios de diálogo real, donde los protagonistas no sean exclusivamente los eruditos y académicos, sino el conjunto de personas que poseen un conocimiento tradicionalmente desterrado al olvido y al silencio, por las más diversas y a veces absurdas razones. Dussel piensa, por ejemplo, en las mujeres, los indígenas, los afrodescendientes, los que luchan por la emancipación de sus pueblos, los perseguidos, los pobres..., cuyos aportes ayuden a

despertar la solidaridad con las víctimas de la Modernidad que luchan con la esperanza de otro mundo, de un «altermundismo» [...], que sea planetario, postcapitalista y que permita la co-realización del centro/periferia, mujer/ varón, diversas razas, diversas etnias, diversas clases sociales, humanidad/naturaleza, cultura occidental/culturas del mundo periférico no occidentales, etc.; no por pura negación, sino por su incorporación desde la Alteridad [...], para que el otro mundo sea posible [...]; un nuevo proyecto histórico basado en una nueva bondad y en el interés de los oprimidos como horizonte de liberación que surge de una antropología y una metafísica de la sensibilidad.

#### 4.2. La alteridad como propuesta configuradora de la identidad en la red

Tal y como se ha especificado en el primer capítulo de este marco teórico, la construcción y definición de la identidad es un proceso que llama especialmente la atención cuando ocurre de forma íntegra en el espacio digital y sus protagonistas son las generaciones más jóvenes: “interesa la influencia de las TIC en la configuración de la identidad del joven usuario; también la oportunidad que brinda Internet de construir identidades ficticias a la hora de navegar por determinados contenidos” (Bringué Sala y Sádaba Chalezquer, 2008, p. 215).

Sin embargo, aunque la ciencia psicológica dicta que la configuración identitaria se materializa interna e individualmente, no es menos cierto que es susceptible de recibir influencia externa, de los otros: padres, hermanos, amigos, modelos universales, figuras que llaman su atención...

Se trata de una situación en la que el deseo de encajar con lo aceptado por los demás y de descifrar la forma en que ellos verán al individuo no son las únicas razones por las que cada persona mira alrededor mientras se autoconstruye desde la identidad. De hecho, Ruiz (2009) aclara que

la Alteridad y su relación con la identidad estriba en que el centro de ésta es siempre su relación y referencia con lo otro o los otros. Nos comprendemos en función directa de las categorías que empleamos para evaluar y distinguir a los demás. El otro es *esto*, por lo tanto *yo soy aquello* otro (p. 100).

No obstante, de acuerdo con el mismo autor, la percepción del otro puede tornarse negativa, en tanto su identidad se contraponga a lo que es concebido como normal o regular por quien lo analiza. Es decir, cuando rompe con la perspectiva de la mayoría y, por tanto, debe ser “rechazado, violentado en su diferencia o eliminado de mi horizonte de comprensión de manera simbólica o vital” (p. 100). Y es en estos casos donde pueden aparecer las diferencias que llevan, sin remedio, a todo tipo de confrontaciones, como el ciberacoso. Así, para Bringué Sala y Sádaba Chalezquer (2008), el reto es lograr “la aceptación de la diversidad entre los sujetos o

la disposición a dialogar con el otro que es diferente” (p. 297), para entender que la visión individual del mundo no es la única y tampoco es necesariamente siempre la correcta o la mejor.

Empero, los adolescentes son propensos a caer en el juego censorador de sus iguales y de los mismos canales de comunicación contemporáneos, como bien detallan Del Prete y Redon Pantoja (2020), al situar a la narrativa personal del sujeto conectado en un plano donde, sí o sí, está supeditada a una narrativa plural, que finalmente la absorbe.

Según las citadas autoras, la mayoría de veces, “los valores y prioridades que transmiten los medios, las ideologías, la cultura popular, las actividades sociales” (p. 2) definen lo que la persona puede hacer en el entorno digital y, por si fuera poco, “conllevan implicaciones e interpretaciones socioculturales que orientan y organizan la práctica social” (p. 2).

Aquello se podría interpretar desde dos visiones, de acuerdo a como opere en la práctica: puede ser un mecanismo de censura, manipulación, dominación y alienación si el individuo en construcción acepta –sin discusión– lo que la comunidad le exige ser y hacer; o, si este toma el control de la situación y asume la completa responsabilidad sobre la definición de su identidad, puede convertirse en una oportunidad valiosísima, para llevar a cabo dicho proceso por medio de un reconocimiento en los otros y de una elección libre de las características que puede, quiere y necesita para sentirse realizado.

La alternativa para solventar o prevenir estos conflictos es, precisamente, desarrollar una identidad más flexible, abierta y respetuosa de la gran diversidad que existe en el mundo físico y, más aún en el ciberespacio, que aglutina millones de expresiones basadas en los códigos identitarios de los seres humanos que allí se encuentran. De modo particular, tomando en cuenta que el otro con quien, en cierto momento deberemos interactuar a través de los medios tecnológicos, será un sujeto cuya identidad presentará unos u otros rasgos, que a priori nos resultarán desconocidos y que, inclusive, podrían mutar de un momento a otro, aunque, como ya se ha dicho, esto no sea lo más recomendable.

Desde la perspectiva del respeto a la Alteridad, el otro es la garantía de que aún hay esperanza de asomar nuestra cabeza a un plano más vasto, exento de las limitaciones típicas de la vista miope de los ancianos necios que aconsejan a nuestra cultura, que nos susurran un mensaje de miedo que no siempre rechazamos (Ruiz, 2009, p. 101).

En este sentido, Ure (2017) actualiza las teorizaciones de Jaspers y Marcel, que ya en el siglo pasado afirmaban que, al establecerse una relación comunicativa entre dos sujetos, se garantiza la autenticidad de cada uno frente al otro, “más aún, dado que se llega a ser sí mismo en la comunicación” (p. 196), no antes ni después; y es allí donde se pierde el rastro del egocentrismo y el solipsismo, al poner en común lo que les representa, abriendo la puerta hacia una efectiva y total comprensión mutua, a partir de lo que el otro es.

#### *4.3. La tecnología como instrumento al servicio proactivo y significativo*

Es un hecho que las tecnologías de la información y la comunicación, conforme a su acelerado avance, han facilitado la interactividad social y han acercado a las personas, sin importar cuestiones de tiempo o lugar que les separen. Por ello, queda claro que han sido las causantes de una completa transformación en todo lo concerniente a los modos en que las personas se relacionan.

En este respecto, Grané Terradas (2015) acota que, al disolverse las costumbres tal y como las conocemos, “se abre el espacio de la alteridad mediatizada por los medios de las tecnologías de la comunicación. Se produce una individualización continuada y la modificación de nosotros mismos, de nuestras emociones, deseos, necesidades y capacidades” (p. 1362),

pero que resulta un tanto más complicada, debido a la naturaleza también compleja de los nexos persona-mundo, que se establecen en la gran red mundial.

La formación de la identidad es parte de los microprocesos que implican esas nuevas formas de vinculación social y, en concordancia con lo señalado en el subtema precedente, el mismo autor refuerza la idea de que “difícilmente encontraremos una filosofía, una psicología, una teoría en la que se afirme que la identidad proviene de uno mismo. No hay identidad sin alteridad” (p. 1363).

Empero, resulta importante también analizar el papel de la tecnología, no desde sus funcionalidades esta vez, sino como un medio en sí mismo, con completa capacidad para influir sobre la comprensión entre los individuos, a todo nivel. Y es que no solo se trata de conocer al otro y dialogar, sino de ponerse en los zapatos del otro, como reza el dicho popular, para interiorizar la identidad y el contexto del interlocutor.

Se trata de un desafío que no se logra superar únicamente a través de las aplicaciones relacionadas con las videoconferencias, la mensajería instantánea, las llamadas de voz o las conversaciones en grupo, sino también de la generación de experiencias que exploten todos aquellos recursos digitales que así lo permitan.

La idea central es poder sentir y experimentar el mundo desde la perspectiva de alguien diferente, cuya especificidad pueda verse reflejada en un género, etnia o sexualidad distinta a la nuestra. La interfaz como intermediario permite, a diferencia de lo que podría pensarse, una inmediatez con el otro que se espera sea reflejada, como dice el creador de este proyecto, en una respuesta emocional y provocar reacciones que se pueden compartir para generar ejercicios de empatía y reflexión (Laboratorio de Investigación en Arte y Tecnología, 2016, párr. 3).

La progresión hacia este punto surge como una necesidad de profundización de las ciberrelaciones, en medio de una sociedad en la que “con un clic establecemos una relación y con otro la terminamos” (Parra Herrera, 2019, p. 405). Así como tantos otros aspectos de la vida cotidiana de las personas se han trasladado a lo digital, el cimientamiento de las relaciones sociales –de amistad, de pareja, de colaboración...– no tiene por qué ser diferente, más débil o inexistente, aun a pesar de la liquidez que caracteriza a estos medios. Se trata, dice Grané Terradas (2015), de “conseguir un auténtico sentir de conexión entre las personas” (p. 1372), mientras se lucha, tolera o reflexiona sobre el otro.

A decir del último autor mencionado, estos medios de comunicación y las posibilidades creativas que permiten desarrollar “no sólo ofrecen nuevas formas de experiencia social: la red global de significación penetra profundamente la misma estructura psíquica del sujeto” (p. 1362). Y no solo eso, puesto que por sí mismos pueden ser considerados como vías para llegar hacia “una nueva forma de Alteridad, un otro-Tecnológico” (p. 1365), que inclusive es capaz de reemplazar o materializar a ese otro sujeto que el usuario espera encontrar.

En este ámbito, se destaca la posibilidad de una “inmersión en el otro, y particularmente los aspectos fantasiosos del otro” (p. 1372), facilitada por la denominada simulación mediática y la fantasía, con miras al establecimiento de un “diálogo intersubjetivo inconsciente” (p. 1372) que encamine a los interlocutores hacia la comprensión mutua.

Puede parecer algo extraordinario lograrlo, pero lo cierto es que ya existen casos exitosos de prácticas basadas en ese sentido inmersivo y empático, así como en las más diversas situaciones y los más variados personajes, que serán objeto de estudio pormenorizado en el capítulo que se presenta a continuación.

## 5. Experiencias inmersivas: sensibilizar al sujeto fragmentado

Aquella inmersión que se abordó en líneas anteriores supone una oportunidad, no solo de reforzar la identidad personal de cada individuo sino también de que se adopte momentáneamente una nueva identidad correspondiente a un determinado personaje, situado dentro de un cierto contexto que pudiera reportar especial interés para la persona.

Cabe, en primera instancia, realizar una aproximación conceptual en torno a la inmersión. De acuerdo con Bockholt (2017), aunque el uso de este término se ha popularizado en la actualidad, no se le ha dedicado mucho tiempo a su definición, como a su aplicación, al tiempo que propone la idea de que “significa introducirse por completo en otro mundo (artificial), en contraste con la metáfora de una ventana a través de la cual se observa lo que pasa desde fuera” (p. 1).

Sin embargo, el autor también hace una puntualización importante: la naturaleza artificial de los contenidos inmersivos no quiere decir que sea un requisito que esta sea evidente, sino que más bien alcance un nivel de fidelidad tan alto como sea posible, para que el usuario se olvide “de que está en un mundo artificial” (Bockholt, 2017, p. 2), goce de una experiencia sensorial completa e interactúe con ese entorno virtual.

Por su parte, González Tardón (2010) apunta a una particularidad: por más real que parezca una escena inmersiva, el participante sabe que es algo irreal, acepta las normas por las que se rige ese mundo imaginario, actúa y provoca el desarrollo de la historia, pero al mismo tiempo, conoce que puede dejarlo y volver al mundo real en cuanto desee.

Además, este tipo de herramientas se caracteriza por ofrecer un escenario imaginario, “capaz de activarse mediante la utilización de la primera persona en primer lugar” (Gárgoles, 2018, p. 242). Se trata de una modalidad donde la mirada en primera persona es la clave para generar ese sentido de pertenencia a la narrativa que se desarrolla, pero con ella no basta; puesto que, si se pretende potenciarlo, recurrir a “un cuerpo virtual” (p. 242) incrementa estas posibilidades, al igual que “vivir la experiencia desde primera persona asimilando los movimientos de la escena supone mayor inmersión y empatía en comparación con las experiencias desde fuera, es decir, desde un punto de vista externo” (p. 242).

Empero, todos estos rasgos solo explican la parte más genérica de la inmersión, pero queda claro que el abanico de propósitos para los que se puede emplear es realmente amplio, tomando en cuenta el principio de empatía que propone González Tardón (2010), para garantizar la consecución de dichos objetivos. La empatía se trata, en palabras del autor, de la capacidad de comprender –e incluso predecir– los pensamientos, sentimientos, las conductas y decisiones del otro, tanto en el mundo real como virtual.

Por lo general, esta habilidad se pone en marcha a partir de observaciones y experiencias propias, adquiridas con anterioridad, que permiten hacer proyecciones en torno a los demás, cuando se enfrentan a una situación en particular. “Después, es necesario proyectarnos dentro de ese sistema de hipótesis para ver el mundo como creemos que la otra persona lo ve y predecir qué hará o cómo se sentirá cuando ocurran ciertos sucesos” (González Tardón, 2010, p. 314), dando al usuario la oportunidad de estar expuesto a hechos que quizás nunca vivirá en la realidad tangible.

Es así que una de las principales orientaciones que se da a estas herramientas digitales tiene que ver con la concientización acerca de problemas sociales recurrentes, tal como la violencia de género, el ciberbullying o la migración, pero también con acercamientos prácticos, especialmente beneficiosos para la formación profesional en carreras como la medicina, la ingeniería, la psicología, etc. Y para este y otros enfoques, cuenta con una serie de mecanismos, que se analizarán en el presente apartado y en función del tema protagonista del estudio, como la realidad aumentada, los videos en 360 grados, la realidad virtual, la inteligencia artificial, los

*chatbots* (Bockholt, 2017; Herranz de la Casa, Caerols Mateo y Sidorenko Bautista, 2019), entre otros, para materializarlos.

En todo caso, como manifiesta Javier Escorihuela, CEO de Isostopy, citado por Barrio (2017), “no hay que pensar en aplicaciones superambiciosas sino en cosas que resuelven problemas muy concretos y reales” (párr. 6), a través de esa identificación plena con la otredad.

### *5.1. Un recorrido histórico para entender las narrativas inmersivas*

De acuerdo con Jiménez (2014), los orígenes más remotos de las narrativas inmersivas se remontan a mediados del siglo XIX, cuando el británico Charles Wheatstone creó el estereoscopio, una ilusión óptica compuesta por “dos fotografías casi idénticas pero que se diferencian en el punto de captura de la imagen y son observadas de manera separada por cada ojo, entonces, el cerebro las mezcla en una sola imagen creando un efecto tridimensional” (p. 2) y que, a la larga, se convertiría en el fundamento funcional de los visores de realidad virtual.

No fue hasta la siguiente centuria, en 1950, que el cineasta estadounidense Morton Heilig diseñó Sensorama, “la primera experiencia multisensorial virtual [...] con un aspecto que nos recuerda a las actuales máquinas de videojuegos (Arcades)” y que “combinaba video, audio, vibración, viento e incluso olores empacados” (Olguín Carbajal, Rivera Zárate y Hernández Montañez, 2006, p. 11).

Y, según reseña Ortega (2016), fue en 1961 cuando apareció una especie de casco, equipado con sensor magnético que determinaba la posición de la cabeza en un entorno, y que es considerado como “el primer sistema de realidad virtual” (p. 2) propiamente dicho, gracias a la Philco Corporation, luego de varios años de desarrollo.

No obstante, será recién durante la mitad de esa década, que el concepto de realidad virtual salte a la palestra científica de forma oficial, a través de Ivan Sutherland que, en adición, puso las bases del diseño de gráficos en tres dimensiones, por computadora y de igual forma contribuyó a la historia de estos dispositivos, con un lápiz digital y un casco más perfeccionado que monitoreaba los movimientos de la cabeza y que fue nombrado como Espada de Damocles (Jiménez, 2014; Viciosa, 2019).

En cambio, en la década de los ochenta, la Administración Nacional de Aeronáutica y el Espacio (NASA) se inmiscuyó en esta área de trabajo. El resultado fue la obtención y prueba de sus propios cascos de realidad virtual que, a decir de Stephen Ellis (NASA, 2004), tenían errores y eran bastante incómodos; en suma, estaban todavía lejos de parecerse a los que actualmente se usan:

Los cascos RV y sus sistemas ópticos eran demasiado pesados. Los computadores eran demasiado lentos. Los sistemas de reacción al toque a menudo no funcionaban. La única cosa que siempre era real con respecto de la RV eran los dolores de cabeza y los mareos, efectos secundarios muy comunes de los cascos de los años 80 (párr. 3).

A partir de entonces, la innovación en este campo no se ha detenido, aun a pesar de que, por algunos años, el entusiasmo por la realidad virtual decayó y reapareció alrededor de 2014, con el firme propósito de “masificar y simplificar el uso de esta tecnología, por la mayor cantidad posible de personas en el mundo”, como señalan Herranz de la Casa et al. (2019, p. 179).

Compañías como Facebook, Google, Microsoft y tantas otras pertenecientes al sector de la producción de tecnología para uso masivo, al igual que otras empresas u organizaciones independientes han permitido clarificar, a través de sus materiales y contenidos inmersivos, las diferentes formas que pueden adoptar y la multiplicidad de usos que puede tener en la vida humana.

En este sentido, Cano (2018) destaca, por ejemplo, a la Realidad Aumentada como un mundo virtual que enriquece y expande la perspectiva del usuario, sin limitarse a reproducir la realidad de forma exacta.

Escartín (2000) pone su atención en la Realidad Virtual y la comprende y define como “una simulación tridimensional en computadoras que proporciona información sensorial (visión, sonido y/u otros)” (p. 2), que tiene como propósito, hacer sentir a alguien que está en un determinado sitio. Y, dentro de ella Herranz de la Casa et al. (2019) distinguen a la Realidad Virtual Virtual (RV2) y la Realidad Virtual Real (RVR), cuya referencia reside en la forma en que se generan sus contenidos: enteramente con un *software* especializado o con equipos especiales de grabación, respectivamente; pero también, mencionan a los videos en 360° como un rasgo inherente a ambas.

Bockholt (2017), por su parte, incluye a la Realidad Mixta, que “hace referencia a los vídeos en los que se combinan y se superponen secuencias en tiempo real dentro del contenido de realidad virtual” (p. 4), usando a personas que actuarán teniendo como fondo una pantalla verde, que será reemplazada por imágenes digitales.

Mientras que, respecto de los usos de la tecnología inmersiva, Jiménez (2014) expone los siguientes: en la medicina, está ayudando a pacientes con fobias graves a enfrentar sus peores miedos, por medio de simulaciones virtuales controladas, un procedimiento que desemboca en una importante reducción de los síntomas; también a pacientes que deben someterse a tratamientos dolorosos e intensos, para que soporten esas molestias, mientras juegan con nieve en un entorno digital; y a personas que han sufrido alguna amputación y sufren de los llamados dolores fantasmas en el sitio donde estaría ese miembro, creando “un entorno virtual donde el paciente pueda simular mover el miembro amputado. Esto nos demuestra el poder que tiene nuestro cerebro de generar información hasta de entornos virtuales” (Jiménez, 2014, p. 4).

Otra de las funcionalidades que ofrece la realidad virtual y que reporta gran interés para el autor es la simulación con fines de entrenamiento, especialmente si se trata de vuelos u operaciones militares, donde sea importante exponer a los practicantes a condiciones extremas para mejorar sus aptitudes, sin necesidad de arriesgar su vida.

Al ser una herramienta muy versátil y adaptable, para Ortega (2016) es relevante también su aplicación en el ámbito del entretenimiento: los videojuegos son, quizás, la muestra más conocida de aquello, aunque no precisamente la más exitosa. Nintendo y SEGA fueron las compañías que se esforzaron en su momento por introducir productos como Virtual Boy o SEGA Activator al mercado, pero tuvieron poquísimo éxito.

Algo que no ha sucedido, por ejemplo, con la industria del cine y la televisión en los últimos tiempos, en sus correspondientes experimentaciones con los contenidos inmersivos. Y es que no solo han dedicado películas y series al tratamiento de cómo podría ser la realidad virtual, como en el popular film *The Matrix*, sino que se han sumado a la generación de productos de este tipo –inmersivos o, al menos, interactivos– para su audiencia. Por citar un par de ejemplos: *Bandersnatch*, la única producción interactiva de Netflix, o las piezas y programas de enfoque social, cultural, científico, deportivo y musical que algunas estaciones televisivas públicas europeas han creado para ser consumidas a través de gafas de realidad virtual (Pérez Seijo y Campos Freire, 2016).

En todas estas experiencias el común denominador es que el espectador se siente realmente implicado en lo que está viendo, ya sea a través de periféricos 3D como las Google Cardboard –lo que algunos llaman realidad virtual de bajo coste– o utilizando una segunda pantalla (tablet o smartphone) para interactuar con la televisión y moverse por el escenario con total libertad, sin estar limitado por un punto de vista único (Lobo, 2015, párr. 3).

## 5.2. *'Estar ahí': más allá de transmitir una sensación*

Cuando se describen los diversos tipos de narrativas inmersivas que tienen cabida en los más variados espacios de la sociedad, como los que se mencionaron en el subtema anterior, se tiende a englobar todo lo que ellas implican en un único término: inmersión.

No obstante, la inmersión es la responsable de una pequeña parte que, ciertamente, sin la confluencia de otros factores, no produciría una experiencia integral de pertenencia y localización para el usuario, en el contexto virtual que se hubiese creado. De hecho, para Jiménez (2014), la inmersión, literalmente dicha, solo propicia que el usuario perciba los estímulos que genera el entorno virtual donde se va a insertar.

Por ello, el autor enumera dos características adicionales que configuran el panorama completo de lo que debe incluir la realidad virtual. Se trata de la interacción y la imaginación, que hallan su reflejo a través de opciones que permitan al usuario interactuar en tiempo real con los elementos del escenario artificial y construir realidades nuevas e imaginarias, en función de lo que se percibe en la virtualidad.

En general, hay una convención teórica en torno a esta cuestión, debido a que las realidades digitalmente creadas suponen un cambio de paradigma, acorde al sentido colaborativo y participativo que prima en la actualidad, que dota a los cibernautas de una capacidad de acción nunca antes vista, convirtiéndolos en agentes activos y protagonistas del gran abanico de procesos que allí se desarrollan.

Así las cosas, la idea que debe poner en práctica la realidad virtual pasa por crear y ofertar experiencias creíbles y que realmente permitan al participante sentirse envuelto por ese nuevo contexto que, al tiempo, le conferirá una identidad particular para desenvolverse: la suya propia o la de otra persona, en cuyos zapatos deberá ponerse para responder a una situación específica.

En este tenor, González Tardón (2010) hace hincapié en que, también con base en un sentido fundamental de familiaridad, la realidad virtual, aumentada o mixta a la que se expondrá el individuo debe ser manejada fácilmente, con pocos botones y comandos que, a su vez, no le exijan un gran dominio, todo esto con el fin de reducir al máximo las posibles distracciones técnicas y maximizar la atención del sujeto sobre cada detalle de la escena, que le servirá como insumo para su desempeño.

Asimismo, para complementar eficientemente la sensación de realidad, Fundación Telefónica (2018) recomienda sumar “guantes, controles, sistemas de sonido y hasta vestimenta tecnológica con sensores” (párr. 7) al casco y las gafas, es decir al equipamiento que deberá llevar la persona y que, en concordancia con lo ya expresado, solo requieran de ser colocados en el cuerpo, para funcionar y amplificar el realismo.

De este particular se desprende una consideración que aporta a la humanización de los relatos inmersivos, realizada por Sora y que es reseñada por Zelcer (2019): dado que el cuerpo juega un rol decisivo en las simulaciones, debe concebirse como un todo y no desde el punto de vista de un conjunto de órganos sensoriales que actúan en solitario. Sobre todo, porque aquello significaría mutilar virtualmente, sin intención ni razón, el cuerpo de quien se sumerge en la historia, restándole fidelidad y margen de acción. Y, en adición, porque supone un acercamiento donde es imperativa la invitación a tocar o percibir, en contraposición con el clásico paradigma que ha primado en lugares como los museos, donde no está permitido hacerlo (Otero y Flores, 2011).

Con este antecedente, a la importancia que reviste el empleo de recursos visuales, sonoros, táctiles y de cualquier otra naturaleza, se añade la necesidad de administrar “la gestualidad y el desplazamiento en el espacio” como “un factor de construcción temporal de la imagen” (Sora,

2016, p. 8), para mejorar las condiciones temporales y espaciales de la experiencia simulada, tanto a nivel de su ejecución, como de su percepción.

Gracias a toda la gama disponible de elementos multimedia, Zelcer (2019) recalca la capacidad que adquieren las imágenes móviles, los sonidos y la respuesta de los sensores para crear “una sucesión de acontecimientos con la sensación de «estar allí»” (p. 24), con tal nivel de precisión y sincronización, que cuando apenas ejecute un movimiento con la cabeza, vea clara e inmediatamente lo que hay adelante, atrás, arriba, abajo y a los lados: “por esa razón, la sensación es la de estar dentro de la escena que se está observando” (p. 24).

Asimismo, Pérez Seijo y Campos Freire (2016) ponen en relieve las posibilidades de desarrollo que ofrecen, tanto los videos e imágenes en 360 grados, como el formato en 3D que, a pesar de constituirse evidentemente como mecanismos de interactividad, debido a su carácter mediado, la forma en que se presentan a través de dichos canales, favorece la presencia personal y directa del individuo, rompiendo la denominada cuarta pared, que medios como el celular o el ordenador imponen con sus pantallas.

La pandemia declarada por la acelerada expansión de la COVID-19 representó, a nivel mundial, la oportunidad perfecta para poner a prueba toda clase de herramientas que permitieran a las personas establecer un contacto virtual con sus amigos, familiares y compañeros de trabajo, mientras cada uno cumplía con el confinamiento. Luego, se implementó el teletrabajo, una modalidad laboral que, para el sector gubernamental, educativo o administrativo resultaba novedosa, pero posible, por la naturaleza de las labores que desempeñan.

En ambos casos, la necesidad de comunicarse y de llevar a cabo alguna tarea determinada en coordinación con otras personas, generó un crecimiento exponencial en el uso de las videoconferencias con grupos más o menos grandes. Pero de la misma manera, ha impulsado varias iniciativas basadas en la realidad virtual y, además, encaminadas hacia una compensación más radical de la falta de cercanía física, por medio de sus mecanismos conocidos: “para estar ahí, aunque no sea físicamente. Para aparentar pero seguir manteniendo las formas” (Sánchez, 2020, párr. 4). En palabras de Otero y Flores (2011), para aprovechar las posibilidades de la RV para crear un “sentido de comunidad desarrollado mediante la interacción, mucho más acusado en las aplicaciones multiusuario” (p. 191).

En Europa, por mencionar algunas, está Two Reality, una empresa que desarrolló y lanzó un servicio propio de reuniones y videoconferencias inmersivas con “altos niveles de interacción, comunicación no verbal y capacidad de inmersión entre sus participantes” (Sánchez, 2020, párr. 5), donde los asistentes adoptan forma de avatares; Virtway, por su parte, centra su atención en los organizadores de ferias y otros eventos masivos, para permitirles efectuar dichos encuentros en versión 3D. También están Engage VR, rumii y meetingRoom, que ofrecen conexiones en remoto para equipos de trabajo, como si estuviesen en el mismo lugar físico y con complementos como pizarras interactivas.

Y si se trata de la educación, cabe destacar que, al menos en España, también ha merecido el apoyo de una empresa local Kuantiko Studios, a través de VR Angel, un *software* “que permite que un grupo de alumnos se pueda conectar a través de gafas de realidad virtual a una clase a distancia tutorizada por su profesor, quien controla en todo momento dónde está la atención de sus alumnos” (párr. 9).

### *5.3. Panorámicas coexistentes: vídeo y fotografía en 360 grados*

La contemporaneidad trajo consigo un sinfín de transformaciones que continúan su marcha indetenible hacia la superación de las propias evoluciones que propuso al poco tiempo de llegar.

Una de ellas es, sin duda, la predilección por lo visual y, como consecuencia de ello, la proliferación de las pantallas y la división de la atención entre todas ellas.

Pérez Tornero (2008) advierte que el medio de comunicación tradicional que más ha mutado para adaptarse a la nueva era, es la televisión. Aunque “fue masiva y centralizada, se está transformando y variando para acomodarse a las nuevas exigencias y condiciones de los nuevos contextos. Esto conlleva transformaciones en los sistemas de producción, distribución y recepción; en los programas, géneros, y contenidos en general; y en las formas de comercialización y financiación” (p. 16). Y una de las principales modificaciones que afecta a prácticamente todos los sistemas y contenidos pasa por la influencia de la red global, que aloja ahora las diversas etapas creativas y que, por sí fuera poco, se constituye como una extraordinaria plataforma de difusión.

Para Lovato (2014), “el video, por lo tanto, ocupa un lugar central como formato para informarnos, aprender y entretenernos en la web. Se agrega a este fenómeno el hecho de que muchos usuarios acceden a la web y consumen videos desde dispositivos móviles: *smartphones* y *tablets*” (p. 62), una muestra del carácter primordial que han adquirido, al punto de que los cibernautas han forzado a los productos digitales a adoptar una estructura más dinámica, descentralizada y complementaria, definida bajo el concepto de comunicación transmedia.

El contexto multipantalla, empero, no ha logrado superar el efecto de la cuarta pared que la televisión y el cine establecieron, es decir, la separación física y obvia entre el mundo real y el virtual, por medio de esas mismas pantallas. Cabe la aclaración, porque cuando se habla de inmersión, la opción de hacer clic en una lámina sensible al tacto no es suficiente, en absoluto.

Como alternativa a esta limitación, aparecen las narrativas inmersivas, que eliminan las barreras tangibles para ser parte de una interacción y, por el contrario, ponen a disposición una serie de elementos para envolver al usuario en ese proceso. Ya se han mencionado las diferentes categorías de realidad artificial; no obstante, para Seijo-Pérez y López García (2019), entre todas las posibilidades inmersivas, “el vídeo 360° es el formato más empleado por los medios de comunicación”, puesto que “estos productos implican un menor tiempo de producción y edición, así como la inversión económica que requieren es, por lo general, menor” (p. 4). Y aún más accesible, tanto económica como tecnológicamente, es su equivalente estático: la fotografía en 360°, que requiere prácticamente de los mismos equipos e inclusive, de menor tiempo para su obtención.

Ambas modalidades se reconocen como panorámicas inmersivas, debido a la amplitud con que muestran una situación, un lugar o cualquier elemento, y que son capaces de ofrecer hasta una superación de los límites biológicos de la vista humana.

Si bien es cierto, la mayor y más plena experiencia inmersiva en 360° implica el uso de gafas de realidad virtual o un sofisticado casco diseñado para el mismo fin, la extensión de la gama de contenidos soportados por los ordenadores y los teléfonos celulares inteligentes ha abierto la puerta hacia una experiencia menos inmersiva, pero no por eso menos válida: la navegación por fotos y videos en 360°, a través de una pantalla, sin necesidad de otros aparatos ni de girar en el propio terreno para obtener una vista completa del contexto.

En la mayoría de casos donde se adopta el modelo esférico para estas panorámicas, su sentido omnidireccional “permite disponer de más información en comparación con el vídeo [y la fotografía] tradicional, y su inmersión característica fortalece el sentido de presencia del espectador” (Herranz de la Casa et al., 2019, p. 180). La diferencia con la disposición no inmersiva es, entonces, la ausencia de sensación de pertenencia, que se ve compensada por el mayor nivel de accesibilidad de los cibernautas, que no requieren de artículos adicionales.

En todo caso, sea cual sea la visualización elegida, se suma una ventaja destacada por Pérez Tornero (2008). El autor señala que una de las consecuencias de ese cambio de hábitos y formas de consumo de lo audiovisual, es el salto de la mirada de un foco de atención a otro, así como de una pantalla a otra; por tanto, las imágenes y audiovisuales en 360° serán efectivas portadoras de contenidos, porque ofrecen las personas, una vista rápida, completa y detallada de lo que el emisor desea que observe.

#### *5.4. Telarañas inmersivas para generar conciencia*

Hace ya 25 años, Ivan Sutherland, uno de los mayores pioneros de la realidad virtual, sentenció: “queremos usar todos los canales para comunicarnos con el ser humano que la mente ya sabe interpretar” (Viciosa, 2019, párr. 7). Y, claro está, siendo un adelantado a su tiempo, las posibilidades de comunicación que imaginó, le habrán parecido numerosas y extraordinarias, aunque como él mismo reconoce, dudaba de la forma en que serían útiles a la sociedad.

Un análisis actualizado específicamente desde el presente más inmediato permite darle la razón a Sutherland, puesto que la multifuncionalidad del proceso comunicativo abre varios frentes de aplicación para las narrativas inmersivas. Si bien ya se ha mencionado al conjunto más destacado y recurrente de experiencias de realidad virtual, aumentada y mixta, en torno a la educación, el trabajo, el entretenimiento, las simulaciones médicas y militares y el tratamiento de afecciones psicológicas, dichas áreas no alcanzan a cubrir las finalidades que diariamente se materializan a todo nivel.

Por ejemplo, quedan pendientes los mensajes informativos y persuasivos. Dentro de los primeros, es importante considerar al periodismo inmersivo, definido por Vaz Álvarez (2019) como una modalidad de relato reporterial audiovisual donde “el usuario se integra en la historia como testigo privilegiado, con un mayor grado de libertad y control sobre el relato, dependiendo del tipo de tecnología empleada a tal fin” (p. 375).

Pérez-Seijo y López-García (2018) apuntan a que este nuevo tipo de ejercicio periodístico se constituye como una evolución de los géneros interpretativos que, como es conocido, exige mayor tiempo, rigurosidad, exclusividad y profundización de los hechos que se van a narrar. Un criterio ratificado por la revisión que hace Domínguez-Martín (2015) sobre experiencias arquetípicas de periodismo inmersivo: qué siente un preso de Guantánamo mientras interrogan a su vecino de celda, un hombre que sufre un coma diabético en espera de alimentos, un emigrante que está a punto de ser abatido por la policía en la frontera con México o un habitante de Aleppo, epicentro del conflicto sirio. Todos ellos, basados en casos reales y que incluso utilizan material auditivo, visual y contextual proveniente de cada suceso o proporcionado por testigos que los presenciaron.

En una publicación posterior, Pérez-Seijo y López García (2019) discuten las implicaciones éticas de emplear material sensible y gráfico para abordar y visibilizar este tipo de problemáticas, por más que este sea el resultado de una investigación exhaustiva. “¿Puede justificarse su publicación como una acción de sensibilización y concienciación social?” (p. 2), se preguntan, y a manera de respuesta, recomiendan no usarlo y, en último caso, advertir al receptor o al participante de la experiencia inmersiva que se topará con ese tipo de contenido. No se justifica de ningún modo, añaden, si la intención es jugar con las emociones del público.

Ahora bien, hay que reconocer que el sentido ético, humano y profesional debe primar en cualquier circunstancia y, además, que resulta totalmente posible elaborar mensajes persuasivos –la segunda categoría que se ha traído a colación– sin necesidad de usar insumos que, por su crudeza, pueden ser contraproducentes, sin que ello signifique una minimización del problema que se desea explicar.

Uno de los mecanismos que se pueden aplicar para tal fin tiene que ver con lo que reseña Sánchez Laws (2017) y que puede usarse por igual en el periodismo inmersivo. Se trata de lograr que el receptor del mensaje sea capaz de atestiguar las emociones de los demás y generar un sentido de empatía hacia ellos. Apoyada en diversos estudios multidisciplinarios, la autora destaca la relevancia y efectividad que reporta este sentimiento en el ámbito de la concientización, habiéndose comprobado que los seres humanos lo usan como un mecanismo de acción. Esto significa que, por ejemplo, la empatía propicia la recolección de información sobre algo en particular, que luego será procesada para ayudar a otros individuos a enfrentar una determinada situación.

En este contexto, cabe citar un par de iniciativas direccionadas a combatir flagelos sociales tan preocupantes como la violencia género y el ciberacoso. Aunque ambos pueden alcanzar niveles de gravedad muy altos y generar desenlaces fatales, los gestores de los proyectos “No mires para otro lado” y “Asignatura Empatía” encontraron una forma efectiva y realista de comunicar sus riesgos, sin abusar de la sensibilidad del público.

Radio y Televisión Española (2018) explica que “No mires para otro lado”, una propuesta gubernamental, es una campaña compuesta por tres videos en formato 360°, que sitúan a la persona como víctima, testigo pasivo y espectador activo de una situación de violencia de género, que ocurre en un restaurante, un parque y el patio de la casa de los protagonistas, respectivamente, a manera de insultos, agresiones físicas y psicológicas.

En tanto que Samsung VR España (2017) describe a “Asignatura Empatía” como un proyecto de realidad virtual que evidencia cómo se ejerce el acoso a través de medios digitales contra un alumno, a raíz de una anotación fallida en un partido de básquetbol y su necesidad de usar un inhalador, debido a una enfermedad. Su fortaleza, indica la empresa tecnológica, es el uso de “códigos de comunicación afines a los alumnos del siglo XXI, donde se integra el mundo real y digital, siguiendo códigos de lenguaje con los que se sienten identificados” (párr. 1).

A pesar de los debates que siempre suscita la cuestión ética en relación al uso de la tecnología, los medios que esta ofrece y sus contenidos, por sí mismos, demuestran que no riñen con los principios axiológicos fundamentales que rigen la vida cotidiana. De hecho, como bien destacan Herranz de la Casa et al. (2019), la realidad virtual “es la tecnología para generar empatía [...] pues conecta humanos entre sí de una forma profunda, lo que permite una mayor comprensión, conexión y compasión, y que al final deriva en un usuario mucho más humano” (p. 180).

## **6. Metodología**

La presente investigación versa respecto a los tipos de ciberbullying que se ejercen sobre la población migrante asentada en el territorio ecuatoriano, más específicamente, en las provincias de Imbabura y Carchi. Solamente desde enero hasta julio de 2020, el Ministerio de Gobierno registró 10506 ingresos de ciudadanos venezolanos al país. De ellos, 3897 entraron por el Centro Nacional de Atención Fronteriza Rumichaca, ubicado en la provincia de Carchi que, de este modo, se convierte en el puerto terrestre que más cantidad de migrantes venezolanos recibe. Junto a esta provincia, Imbabura se constituye como la segunda de la Sierra Norte que reporta mayor concentración de migrantes venezolanos en todos sus cantones –a diferencia de Esmeraldas y Sucumbíos, donde se establecen en ciertas jurisdicciones–, de acuerdo con datos de Response for Venezuelans (2020), calculados a partir de “la distribución del registro migratorio de la población y los registros de matrículas educativas de personas procedentes de Venezuela en Ecuador” (p. 1), y que se muestran en la Figura 2.

Concentración de población proveniente de Venezuela vs casos confirmados COVID -19<sup>5</sup>

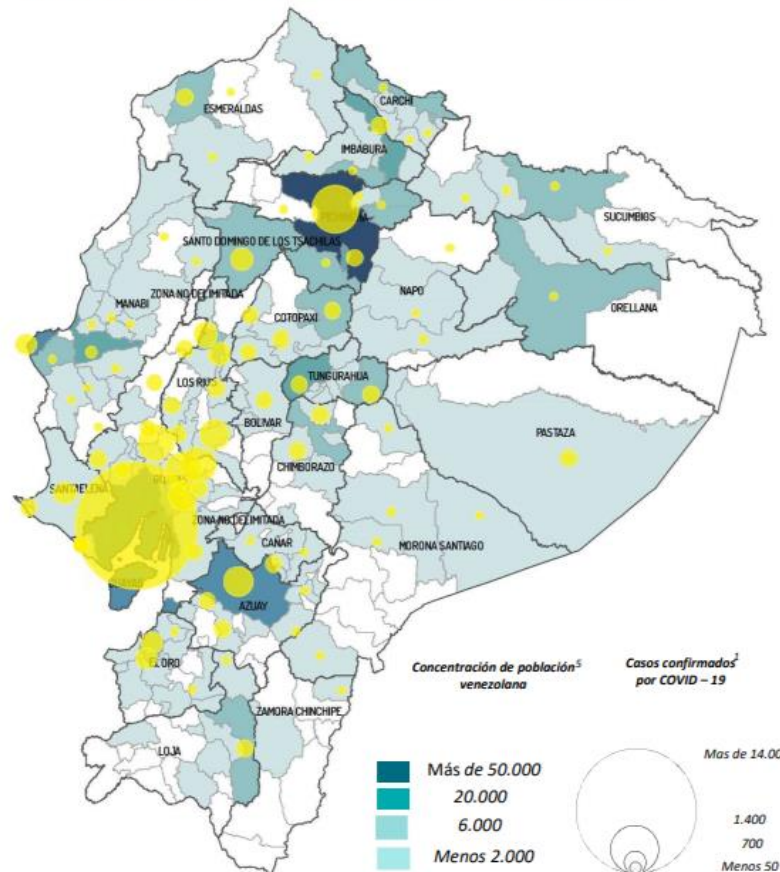


Figura 2. Concentración de población proveniente de Venezuela vs. casos confirmados de COVID-19. Fuente: Response for Venezuelans (2020).

Tal y como se explicó en los apartados anteriores, con este trabajo académico, será posible examinar el impacto del éxodo colombo-venezolano, motivado por el persistente conflicto armado y la permanencia de Nicolás Maduro en el poder, respectivamente; así como de otros procesos migratorios con origen en diversos países. Se trata de un fenómeno del que también es partícipe la población más joven de dichos países, que se traslada en compañía de sus familiares o, en ciertos casos, solos.

Para centrar el foco de atención de este estudio en los jóvenes, se debe entender que, por su edad, al llegar a un nuevo país de residencia, les corresponde, por derecho, asumir el rol de estudiantes, tanto de nivel primario, secundario como superior. En el caso de Ecuador, el artículo 9 de la Constitución vigente desde 2008 garantiza que “las personas extranjeras que se encuentren en el territorio ecuatoriano tendrán los mismos derechos y deberes que las ecuatorianas” (p. 16), lo cual incluye a los menores de edad, el goce de su derecho a la educación.

No obstante, el ambiente escolar puede convertirse en epicentro de agresiones físicas, verbales, psicológicas o sexuales, inclusive, ya sea de forma directa y personal o bien, a través de los medios digitales. Siendo la comunidad en condición de movilidad humana uno de los grupos sociales con mayor propensión a sufrir acoso y ciberacoso en el contexto educativo, resulta importante realizar un acercamiento a esta problemática, desde una perspectiva personal y actual, enfatizando en los últimos 2 años (2019 y 2020), cuando se intensificó el flujo migratorio, especialmente desde Venezuela.

Así, a partir de la información que se recolecte por medio del diseño metodológico que se describirá más a detalle a continuación, los objetivos que guían este estudio son:

1. Caracterizar las formas específicas de ciberbullying que se despliegan en el modelo de convivencia virtual, a través de experiencias relatadas por las y los jóvenes migrantes que viven en la frontera norte del Ecuador, para diseñar una propuesta preventiva basada en situaciones reales de ciberbullying, con insumos de la realidad virtual.
2. Elaborar una perspectiva pormenorizada de las formas que adquiere el ciberbullying en el contexto de la interacción online, a través del análisis de chats y estados de WhatsApp.
3. Propender hacia la adquisición de capacidades cognitivas e instrumentales vinculadas a los lenguajes tecnológicos para comprender el sentido explícito/implícito de sus contenidos y establecer relaciones coherentes y críticas a través de su uso.
4. Desarrollar un prototipo que, a través de tecnología de realidad virtual, proyecte escenas de ciberbullying como un instrumento inmersivo que pueda ser aplicado en los diversos niveles escolares con fines de prevención y concientización.

Por sus características, los flujos de interacción aquí analizados se convierten en agentes facilitadores de la construcción de significados. Por tanto, la idea es comprender las funciones que se amplifican de este desarrollo tecnológico en la construcción de la subjetividad. De tal forma, la investigación en cuestión se perfila desde la dualidad cuali-cuantitativa, puesto que se nutre de la compleja dinámica discursiva y numérica valorativa. Un estudio que prorrumpo entre los rasgos esenciales del fundamento comunicacional para trasladarse hacia un esquema referencial para el caso señalado.

En correspondencia con ello, para Hernández-Sampieri, Baptista-Lucio y Fernández-Collado (2010), este enfoque comprende un acercamiento a la realidad objetiva, desde la perspectiva cuantitativa; y a la realidad subjetiva, desde la disposición cualitativa, que se resumen en un contexto intersubjetivo como resultado del aprovechamiento de una óptica mixta del proceso indagatorio. En este orden de las ideas, en la presente investigación se usará una muestra homogénea, donde las unidades de estudio seleccionadas mantienen rasgos característicos semejantes. Según Hernández-Sampieri et al. (2010), el propósito de este mecanismo de selección es centrarse en un determinado tema para resaltar situaciones específicas de un grupo humano.

Dado que el objeto de estudio corresponde a un fenómeno social, que requiere de un abordaje cuidadoso pero profundo, al mismo tiempo, la perspectiva cualitativa-descriptiva se constituye como eje medular de los procesos investigativos que se van a desarrollar. Lo cuantitativo será, de hecho, una consecuencia complementaria que aporte a la construcción de una panorámica situacional actualizada sobre el acoso cibernético.

Precisamente, para efectivizar el presente estudio, la población que deberá participar tiene relación con las personas en condición de movilidad humana, de nacionalidad venezolana o colombiana, que se encuentren domiciliadas en las provincias de Carchi e Imbabura. Pero de manera más puntual, su enfoque precisa una limitación etaria, para centrar la atención en los jóvenes de entre 15 y 19 años de edad.

Asimismo, al tratarse de una investigación sujeta a un fenómeno recurrente a través de los años, la delimitación temporal de esta investigación indagará, por motivos de actualidad y

proximidad, sus vivencias respecto al ciberbullying, ocurridas entre enero de 2019 y diciembre de 2020. De este modo, se garantiza que los participantes tendrán referencias claras respecto de los actos de los que pudieron ser víctimas, que permitan obtener una descripción más precisa acerca de cómo y en qué medida se materializa el ciberacoso en el contexto ecuatoriano, contra la juventud migrante.

De acuerdo con datos del INEC (2020a) mencionados previamente, unas 350 mil personas de edades comprendidas entre los 10 y los 19 años se establecieron en el país durante este año. Debido a que dicho conglomerado es evidentemente numeroso y en función del carácter cuali-cuantitativo de la investigación, así como para elegir las técnicas a utilizar, se vuelve necesario recurrir a un muestreo no estadístico, es decir, cuyos casos seleccionados no necesariamente representen proporcionalmente a la población, pero que, al tiempo, sean tan significativos como para aportar “un sentido de comprensión profunda del ambiente y el problema de investigación” (Hernández-Sampieri et al., 2010, p. 385).

Siguiendo las teorizaciones de Hernández-Sampieri et al. (2010), una muestra homogénea resulta conveniente, puesto que “las unidades que se van a seleccionar poseen un mismo perfil o características, o bien comparten rasgos similares” (p. 388), que en este caso se refieren a la edad, condición, localización geográfica-temporal y exposición al fenómeno a estudiar. En efecto, como añaden los autores, el propósito de usar esta clase de muestreo “es centrarse en el tema por investigar o resaltar situaciones, procesos o episodios en un grupo social” (p. 388), que se corresponde con la verificación de la incidencia del ciberacoso en los jóvenes migrantes.

De igual modo, se intentará aprovechar también la existencia de muestras por oportunidad, es decir, de grupos ya existentes con antelación al inicio de este proyecto que, en espacios determinados dentro de ambas provincias analizadas, “se reúnen por algún motivo ajeno a la investigación, lo que nos proporciona una oportunidad extraordinaria para reclutarlos” (Hernández-Sampieri et al., 2010, p. 389). En este respecto, se consideran en Imbabura al Albergue Municipal de Ibarra, el Mercado de Atuntaqui, el Hostal El Retorno y el Parque Ciudad Blanca, y en Carchi a la sede de la Misión Scalabriniana asentada en Tulcán. Se trata, en todos los casos, de lugares públicos y particulares donde ciudadanos extranjeros y sus familias confluyen para pernoctar, alimentarse y/o trabajar. Sin embargo, se deja igualmente abierta la posibilidad de que participen aquellos sujetos de estudio que, aunque no se encuentren en los mencionados sitios ni formen parte de colectivos preestablecidos, tengan predisposición para otorgar información relevante en torno al tema que ocupa a esta pesquisa.

En este sentido, se considera que el método más adecuado para llevar a cabo esta indagación es el analítico-sintético. Puesto que el ciberacoso se evidencia a través de actos puntuales que una persona ejerce sobre otra, con diversos matices, la atención debe ponerse sobre las “identidades y diferencias” implícitas en los testimonios individuales relativos a este fenómeno y “que a su vez establecen interacciones que dan las características del todo” (Rodríguez Jiménez y Pérez Jacinto, 2017, p. 186). De este modo, será posible contrastar cada aporte y comprenderlo como parte significativa y constitutiva de este problema.

Precisamente así es como opera su complemento, es decir, la síntesis. Una vez que se han extraído las particularidades de cada experiencia propuesta por los participantes, “se integran dichas partes para estudiarlas de manera holística e integral” (Rodríguez, 2007, p. 15). El objetivo será configurar lineamientos generales “con validez particular para el suceso o realidad que se investiga” (Calduch Cervera, 2014, p. 32), que expliquen la incidencia y las formas del ciberbullying en un grupo demográfico particular. De este modo, el conjunto de principios obtenidos de forma individual

“facilita el conocimiento tanto de la estructura como de la dinámica interna de una realidad internacional como una totalidad” (Calduch Cervera, 2014, p. 31).

Por su parte, la elección de la entrevista como técnica de obtención de información responde a la necesidad de propiciar la descripción de un fenómeno determinado, a partir de los aportes de aquellos sujetos directamente involucrados, que sean capaces de presentar variadas perspectivas en torno a lo que se indaga. Si se considera la posibilidad de que estos pueden haber estado expuestos –en mayor o menor medida– ante las diversas manifestaciones del ciberbullying y que, por lo tanto, valoran el nivel de apoyo emocional que perciben y reciben de las personas de su entorno, este espacio se considera apropiado para generar un ambiente de empatía, confianza y privacidad, que motive su libre expresión (Ortega Barón y Carrascosa, 2018). Será el establecimiento de este proceso dialógico el que permita resaltar la singularidad para propender hacia la detección de los contrastes que encierra el criterio de cada entrevistado y, de este modo, “articular modelos de significación de lo social” (Hamui-Sutton y Varela-Ruiz, 2013, p. 56), nacidos de la amalgama de opiniones que sea posible recolectar.

Para efectos de la presente pesquisa, la entrevista será personalizada, semiestructurada y de profundidad. Su pertinencia radica en las apreciaciones de Hernández Sampieri et al. (2010), respecto a que “las entrevistas, como herramientas para recolectar datos cualitativos, se emplean cuando el problema de estudio no se puede observar o es muy difícil hacerlo por ética o complejidad (por ejemplo, la investigación de formas de depresión o la violencia en el hogar)” (p. 403), tal y como ocurriría con el ciberacoso.

Esta técnica permitirá abordar de forma muy detallada el testimonio de cada individuo del grupo de estudio seleccionado, configurándola como mecanismo para expandir al máximo la información cualitativa disponible, con miras a la construcción de la maqueta derivada de este proyecto de investigación. Precisamente por el nivel de especificidad y sensibilidad de la información que se va a recabar, pero también por el requerimiento metodológico definido para esta investigación, que considera la participación de jóvenes menores de edad, de entre 15 y 17 años, será necesario solicitar, de forma escrita, la autorización de sus padres o tutores para entrevistarlos y hacer uso de los datos proporcionados, con fines estrictamente académicos.

Para dar cabida a las eventualidades que pudieran ocurrir durante el desarrollo de las entrevistas, es necesario que estas tengan un carácter semiestructurado, de modo que incluyan, por una parte, preguntas de base, que permitan responder a cuestiones genéricas y primordiales respecto al tema que aquí se analiza; y, además, las interrogantes particulares que cada caso exija, en función de la persona entrevistada, una experiencia específica o cualquier otro tópico de interés para el investigador.

De ahí que la personalización será clave para adecuar con libertad ese compendio de consultas, a la realidad del entrevistado y la necesidad de información del entrevistador. En efecto, un diálogo semiestructurado garantiza un equilibrio entre aquello que con antelación ya se ha planeado averiguar y la flexibilidad suficiente para “motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos” (Díaz-Bravo, Torruco-García, Martínez-Hernández y Varela Ruiz, 2013, p. 163). Además, este tipo de cuestionarios propicia un grado de libertad en la expresión de las respuestas para obtener dimensiones panorámicas de significados, mismos que se alcanzan a categorizar en el proceso (Meneses y Rodríguez, 2016).

Por su parte, el instrumento que se utilizará es un cuestionario, que responderá a los requerimientos de información de esta investigación y cuyas interrogantes se adecuarán al caso particular de cada entrevistado. Por ello, cabe puntualizar que una veintena de interrogantes

sería una cifra pertinente para el cuestionario, entre las planificadas y las que pudieran ir surgiendo durante su desarrollo.

Tomando en cuenta que el tema sobre el que versarán las preguntas exige un abordaje cuidadoso y empático, se procurará que exista un balance adecuado entre lo teórico y lo coloquial, de manera que los interlocutores, en primer lugar, comprendan las preguntas que se les plantearán y luego, tengan la seguridad y confianza necesarias para responderlas con la máxima sinceridad posible, a sabiendas de que la información que proporcionen será tratada con profesionalismo, rigurosidad y respetando los criterios de anonimato y reserva.

Ahora bien, la óptica cuantitativa de esta investigación se reflejará en los resultados de las entrevistas que sean originalmente numéricos o que, en su defecto, puedan ser codificados como tal (Hernández Sampieri et al., 2010), aunque su origen sea descriptivo. En otras palabras, se tratará, principalmente, de extraer información sobre los niveles de ocurrencia e intensidad de un determinado tipo de acoso cibernético, a partir de las declaraciones de los participantes del proceso indagatorio; así como también respecto a datos adicionales tan importantes como la edad de las víctimas y sus acosadores, la duración parcial y total de los abusos, la cantidad de perpetradores, entre otros. De este modo, se obtendría una representación más fiel de la forma en que se ejerce el acoso por medios tecnológicos, para ser puesta al servicio de la maqueta que se pretende presentar.

La naturaleza sistemática que requerirá la interpretación de los datos recopilados guarda concordancia con el diseño mixto de la investigación. Dado que “es conveniente tener varias fuentes de información y métodos para recolectar los datos” (Hernández-Sampieri et al., 2010, p. 417), también será fundamental llevar a cabo la triangulación de la multiplicidad de informaciones obtenidas gracias a las herramientas de compilación empleadas. De esta manera, se podrá construir “una visión de conjunto que asegure un buen proceso de categorización y así realizar clasificaciones significativas, para que, a medida en que se revise el material se obtengan datos específicos” (Díaz-Bravo et al., 2013, p. 165) y, sobre todo, valiosos para el estudio. Con las reflexiones que se realicen en torno a la *data* “a través de la triangulación (integración de elementos teóricos, documentos y testimonios), se logrará concluir apropiadamente el proceso de interpretación” (p. 165).

## **7. Análisis de la información y resultados**

Los resultados que se detallarán en este apartado fueron recabados a partir de 45 entrevistas realizadas a ciudadanos venezolanos y colombianos que residen en Imbabura y Carchi. Efectivamente, tomando en cuenta el diseño metodológico de esta investigación, fue necesario acudir a aquellos lugares previamente identificados en ambas provincias en los que se aseguraba la presencia de los potenciales participantes, es decir, de los jóvenes migrantes de entre 15 y 19 años, que hubiesen logrado establecerse en las provincias de Imbabura y Carchi. En los puntos descritos, fue posible entrevistar a 32 jóvenes del rango etario requerido (Figura 3), pero también se dialogó con 13 madres y padres de familia (Figura 4) para complementar, contrastar y extrapolar información adicional sobre su perspectiva respecto al ciberacoso.

Las transcripciones de las 32 entrevistas en profundidad realizadas a los jóvenes, así como el cuestionario empleado, se pueden revisar en el apartado de Anexos, que se encuentra inmediatamente a continuación del bloque de referencias. Debido a la condición de vulnerabilidad de los migrantes consultados, sobre todo de los más jóvenes, su identidad se ha

protegido, por lo que se ha recurrido a un nombre ficticio y su edad –esa sí real– para identificar unívocamente a cada participante a lo largo de este capítulo.

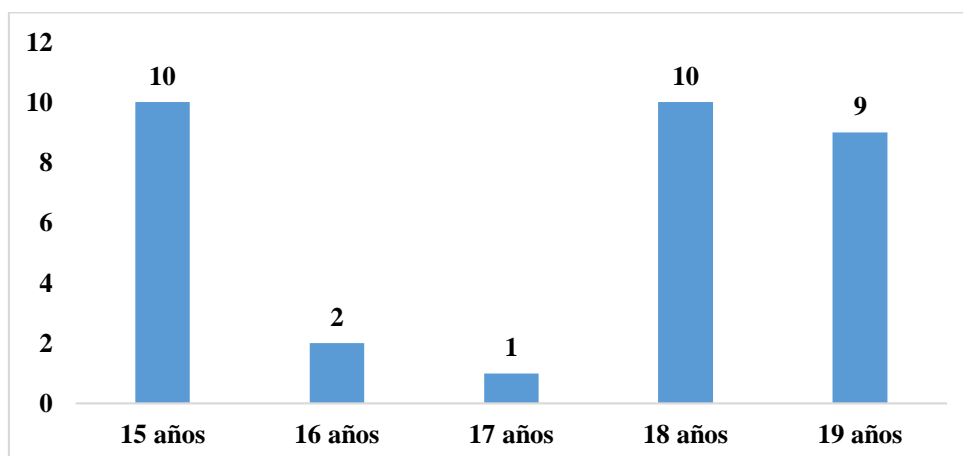


Figura 3. Distribución etaria de los jóvenes entrevistados.

Fuente: Elaboración propia.

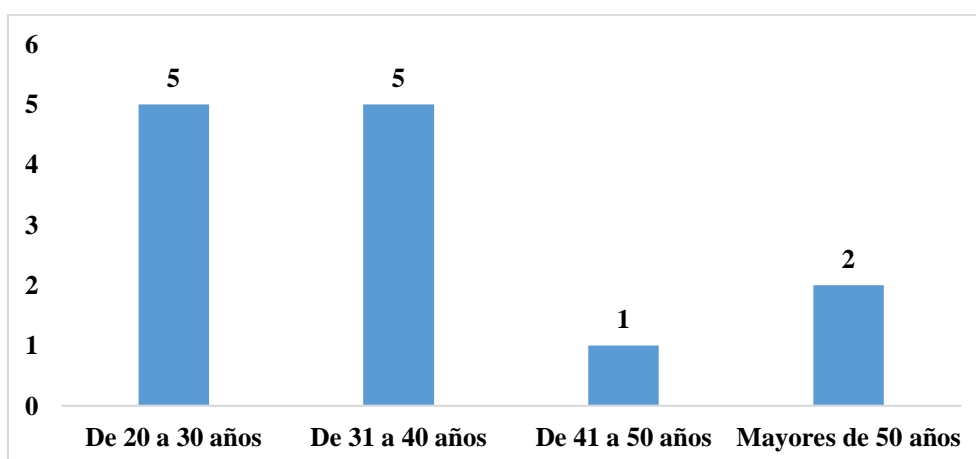


Figura 4. Distribución etaria de los adultos entrevistados.

Fuente: Elaboración propia.

Dicho esto, cabe anotar que los párrafos dedicados a la exposición de los principales resultados harán referencia a las respuestas concedidas por los 32 jóvenes, puesto que son el objeto de estudio primordial de esta investigación, mientras que las proporcionadas por los participantes que tienen desde 20 años en adelante serán incorporadas como apoyo para la argumentación e interpretación de los datos principales, de forma intercalada, en función de los tópicos que se vayan abordando y de la relevancia de sus aportes.

En primer lugar, se destaca que 28 entrevistados (87,5 %) son de nacionalidad venezolana y 4 (12,5 %) son colombianos. La persona que más tiempo lleva viviendo en Ecuador arribó hace ya 7 años: en la actualidad, tiene 15 de edad y reside en Ibarra; y son dos jóvenes de 19 años los que menos tiempo contaban en territorio nacional, puesto que dijeron ser recién llegados.

Asimismo, los ítems relacionados con información preliminar de identificación indican que, aunque se encuentran en edad escolar, la mayoría no estudia, porque trabaja o, en definitiva, no tiene ninguna ocupación específica en la actualidad, como se aprecia en la Figura 5:

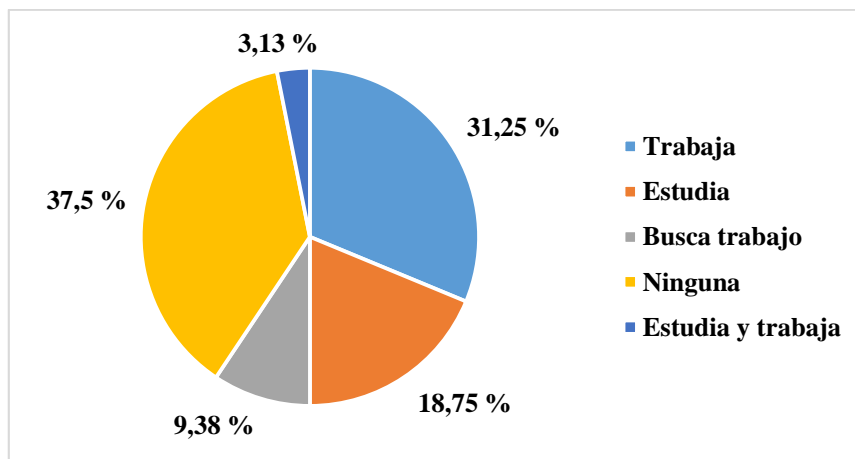


Figura 5. Ocupaciones de los jóvenes.

Fuente: Elaboración propia.

Los empleos notificados por los jóvenes corresponden al ámbito informal, esto es, en actividades económicas que se realizan sin poseer el registro único de contribuyentes (RUC) (Rivadeneira, Sandoval, Zambonino, Albán y Garcés, 2018), generalmente, bajo modalidad de trabajo por cuenta propia y en condiciones de precariedad. Son recicladores, albañiles y vendedores de comida, mascarillas y calzado en la calle, de acuerdo con sus testimonios.

Por su parte, los 7 entrevistados que estudian (6 solamente estudian y uno alterna la educación con el trabajo), dadas las condiciones impuestas por la pandemia por COVID-19 a nivel mundial, llevan a cabo su formación a través de internet. Esto supone un aspecto importante a tener en cuenta, porque a 2 de ellos les ha permitido continuar sus estudios en la institución a la que asistían en Venezuela, aun estando fuera de ese país, y además, mantener su círculo social más cercano: sus compañeros y amigos son también de la misma nacionalidad. Los otros 5 jóvenes cursan la secundaria en Ecuador, profesores y alumnos ya no son sus connacionales y, por si fuera poco, desde marzo de 2020, el contacto y la interacción con ellos se han trasladado por completo a las plataformas de videoconferencias, el correo electrónico y WhatsApp.

Ahora bien, para efectuar el análisis de la información recabada en relación con el tema central del estudio, es decir, con la experiencia individual de los jóvenes migrantes frente al ciberacoso, se propone un repaso general por sus respuestas, a partir de las interrogantes planteadas.

Para empezar, se realizó un sondeo para conocer el nivel de acceso de los jóvenes a dispositivos móviles. En este respecto, 30 reportaron que usan el celular y, de ellos, 3 lo comparten con su familia o emplean el de sus padres; una joven dijo que ya no poseía un teléfono celular y un joven mencionó que posee una tablet que, de igual manera, comparten en su hogar. Dadas estas circunstancias, 6 de las 10 madres de familia consultadas aseguraron que supervisan a sus hijos mientras ellos usan los dispositivos tecnológicos y acceden a internet, precisamente para evitar que ellos cometan acciones indebidas o sean víctimas de actos dañinos como el mismo ciberacoso, hackeos, estafas, robo de identidad o ciberdelitos sexuales.

No obstante, cuando se les preguntó si se consideran conscientes de los peligros que entraña el mundo digital y si podrían identificar con certeza cuando otra persona ejerce ciberbullying sobre ellos, se evidenció que, a excepción de un par de jóvenes de 15 y 16 años, todos los entrevistados de hasta 19 años reconocen los riesgos que entraña la interacción virtual; empero, al mismo tiempo, no tienen claridad suficiente para determinar qué actos dejan de ser moralmente inaceptables y deben ser considerados peligrosos para su integridad física y

psicológica, es decir, aún no son capaces de dimensionarlos por completo. Esto se explica, según Izco Montoya (2007), porque durante las edades aquí tomadas en cuenta, el individuo “se ve inmerso en el proceso de formación de una conciencia moral propia, que no está exenta de dudas, incoherencias e inseguridades” (p. 99), aun teniendo como origen fundamental a aquellas orientaciones generales proporcionadas por su familia, sus amigos y la comunidad en la que se desenvuelve. Se trata de un proceso de transición en el que especialmente su grupo de pares (compañeros de colegio/universidad, amigos, pareja) puede generarle dubitaciones sobre la connotación positiva o negativa de algo, hasta convencerle de mantener o cambiar su criterio.

Algunas de las respuestas que ofrecieron acerca de lo que ellos entienden como acoso a través de internet fueron:

- ▶ “Te mandan una solicitud y te dicen que nos vemos en el parque del ocho y ahí te pueden robar” (Adrián, 15 años).
- ▶ “Poner alguna foto tuya y te busquen. El poner el número de teléfono, la ubicación, cualquier dato personal” (Amelia, 15 años).
- ▶ “Cosas ofensivas” (Nelson, 15 años).
- ▶ “Hacerle bullying, burlarse otra persona por su condición” (Joel, 15 años).
- ▶ “Discriminan a las personas por sus discapacidades si es que las tienen, por rasgos faciales y corporales. Robo de identidad, acoso y violencia cibernética” (Frida, 15 años).
- ▶ “Cuando hackean” (Eloísa, 16 años).

En efecto, sus contestaciones no se encuentran relativamente alejadas de la realidad, pero también es cierto que las expresan en términos bastante generales y genéricos o, por el contrario, muy reducidos, sin llegar a abarcar el amplio espectro de acciones de ciberacoso que pueden infligir a otros o sufrir personalmente, por aquel desconocimiento.

Por otra parte, se les consultó a los jóvenes sobre los usos que comúnmente le dan al sistema de mensajería instantánea WhatsApp y las características de los mensajes que reciben. En este tema se detectaron tres realidades: entre quienes poseen una cuenta en WhatsApp, están aquellos que ocupan la aplicación exclusivamente para comunicarse con sus familiares y amigos que permanecen en Venezuela o Colombia y atender asuntos educativos/laborales y en ese mismo contexto se enmarcan los mensajes que envían y receptan; también están los que no la tienen instalada en sus celulares y, por último, aquellos que han sido blanco de ataques hirientes y ofensivos por este medio, aunque estos contenidos no hayan llegado a ser la norma en su bandeja de entrada.

En este mismo tenor se ubica la percepción que tienen sobre la opinión de sus contactos en redes sociales respecto a las personas en condición de movilidad humana. Quienes mantienen comunicación únicamente con sus seres queridos la encuentran satisfactoria, mientras que otros, como Amelia (15 años), que destaca que en Ecuador no ha recibido malos tratos en el ámbito de la realidad física ni virtual, o como Eliana (18 años), Juan (19 años) y Abel (18 años) que comentaron que sí han sido víctimas de acoso y ciberacoso en este país y en Colombia e incluso conocen casos de familiares que pasaron por estos avatares en Perú.

Tomando en cuenta estos antecedentes, se indagó si llegaron a sentirse vulnerables por su doble condición de jóvenes –incluso menores de edad en los casos que corresponden– y migrantes.

La Figura 6 detalla que, a pesar de reconocer la hostilidad de las redes sociales, no se sienten especialmente preocupados por su seguridad en ese entorno. Iván, de 18 años, resume en su respuesta la explicación generalizada que se obtuvo de la mayoría: “No, porque soy una persona que sé lo que estoy haciendo, con quién ando y sé con quién hablo”. Señalaron que tratan de no meterse con nadie, pero al mismo tiempo se mantienen alertas.

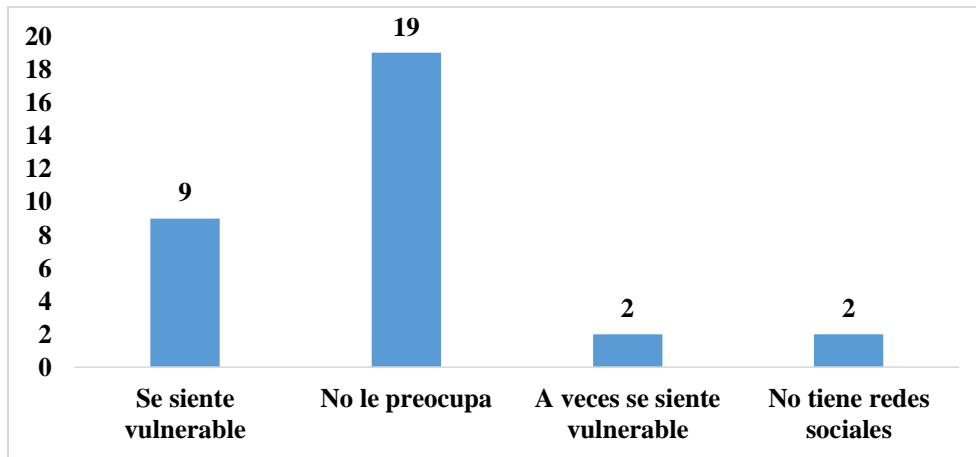


Figura 6. Nivel de vulnerabilidad en redes sociales, percibido por los entrevistados.  
Fuente: Elaboración propia.

Pero la segunda mayor cifra refleja precisamente el sentir de quienes sí se sienten vulnerables a la hora de desenvolverse en el ciberespacio, de manera especial en las redes sociales. Y son los jóvenes de 18 y 19 años quienes expresan mayor temor e incluso demuestran que la sensación de peligro es válida para la realidad física como para el universo digital, aunque también se registró un caso particular de un joven de 15 años. Se destacan algunas de las contestaciones recibidas, puesto que ilustran bastante bien el panorama que ellos detectan:

- ▶ Adrián (15 años): “He evitado [decir que soy migrante] porque pienso que no me van a hablar”.
- ▶ Roxana (19 años): “me preocupa cuando andamos en la calle y no tenemos seguridad de nada. Si le pasa algo, pues no pasaría nada. Al ver las imágenes que incitan al odio me siento muy triste”.
- ▶ Julio (19 años): “Sí me siento vulnerable. WhatsApp no utilizo por lo mismo, porque segregan mucha gente y arman grupos y grupos y te comienzan a mandar muchos videos, cosas así vulgares. No, no me gustan”.
- ▶ Álvaro (19 años): “Sí me da un poquito de rabia. Sí me siento vulnerable”.
- ▶ Jaime (18 años): “La verdad sí. Porque a veces quiero subir algo y me freno por el simple hecho de que me vayan a ofender, de que caigamos en alguna discusión o en una pelea por redes sociales”.

La sola convicción de que existe una posibilidad real de ser víctimas de cualquier tipo de ciberacoso y el miedo que aquello produce llega a coartar el derecho a la libre expresión de la población joven en condición de movilidad humana. Un aspecto que está lejos de ser una mera práctica de autocensura —que tampoco deja de ser grave— y que se configura como un

mecanismo despiadado que vuelve aún más invisibles a los miembros de este colectivo, de por sí tan marginado.

Adicionalmente, se consideró conveniente interrogarles acerca de su reacción a los mensajes negativos o inadecuados que pudieron recibir a través de WhatsApp, para conocer si en un momento dado se arrepintieron de haber compartido su número de celular para interactuar en dicha plataforma a alguien y por qué razón, o bien si aquello desencadenó en la decisión de evitar mencionar o mostrar su condición de migrante, con el afán de prevenir, mitigar o parar ataques de esta clase. Sin embargo, resulta alentador –aunque no suficiente– que, exceptuando a dos entrevistados que manifestaron no tener instalada la aplicación móvil, tan solo 5 jóvenes consideraron que había sido una mala decisión compartir su número telefónico con determinada persona, mientras que uno aseguró haber ocultado su estatus migratorio como medida de protección.

En este tenor, también se les preguntó qué otros procedimientos se dieron o que deberían darse tras detectar conductas inapropiadas de otros usuarios en el ciberespacio donde interactúan con los jóvenes, para determinar quiénes son sus personas de confianza para abordar y solucionar problemas con los acosadores que se afincan en la red global.

19 entrevistados respondieron que le han dicho a alguien o que lo contarían cuando se sintiesen mal por algún contenido visto o recibido por internet, mientras que 10 los ignoraron o preferirían no tomarlo en cuenta, 2 dijeron que no han tenido necesidad de divulgarlo ni de ignorarlo, pero también llama la atención que Camilo, un participante de 15 años, mencionó que procedería de otra forma: “me iría donde esta esa persona y le doy una golpiza”. “Pero no todas las veces: uno siempre intenta arreglar las cosas con el tipo o la tipa por WhatsApp antes de irse por los golpes”, precisó posteriormente, haciendo referencia a ocasiones en que sus amigos tuvieron algún inconveniente por este medio.

En tanto que, acerca de las personas a las que recurrirían o han recurrido en este tipo de momentos problemáticos aquí analizados, las respuestas constantes son, en su orden, los padres (ambos, solo el padre o solo la madre, según el caso), la pareja, otros miembros de la familia ampliada (tías, primas o de forma general), el mejor amigo o amigos y un hermano o hermana, como se visualiza en la Figura 7. Cabe apuntar en esta instancia que 3 de los entrevistados no respondieron a la interrogante y otros 3 (Madelyn, 15 años; Joel, 15 años; y Frida, 15 años) nombraron dos opciones posibles (mamá y hermana, papá y hermano y familia y amigos, respectivamente), que se registraron de manera separada.

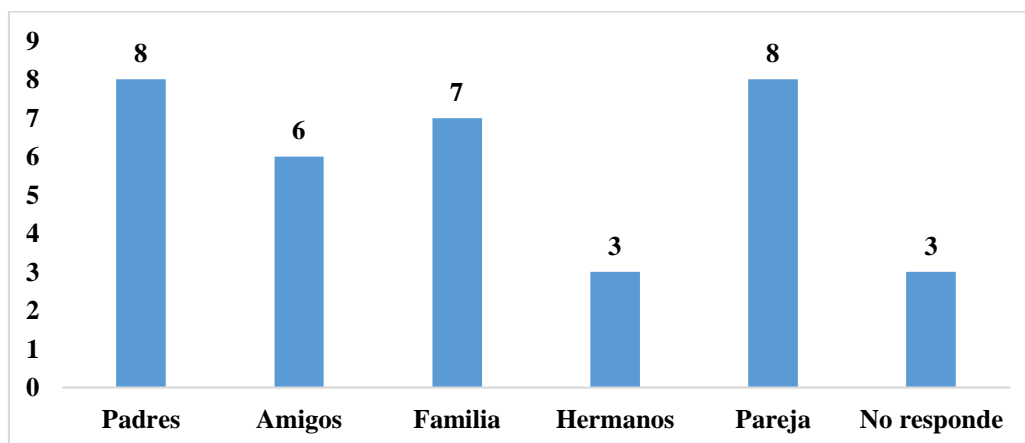


Figura 7. Personas de confianza para contarles que están siendo acosados por internet.  
Fuente: Elaboración propia.

En efecto, queda claro que la familia representa el primer punto de apoyo en medio de circunstancias adversas para los jóvenes consultados y que, además, existe de su parte una predisposición positiva para dar a conocer este tipo de actos que perciben como perjudiciales a sus seres queridos, como paso previo para la búsqueda de consejos y soluciones.

Asimismo, para propiciar una aproximación directa a la identificación de casos puntuales de víctimas del ciberbullying, como a la caracterización que se propone por medio del presente estudio, se preguntó a los 32 jóvenes si habían visto en sus redes sociales, incluyendo WhatsApp, contenido que les hiciera sentir ofendidos, humillados o denigrados, tanto si fuese directamente lanzado contra ellos, contra personas de su entorno o, en general, para atacar a la población migrante. De forma global, 21 participantes dijeron que sí y 11 que no.

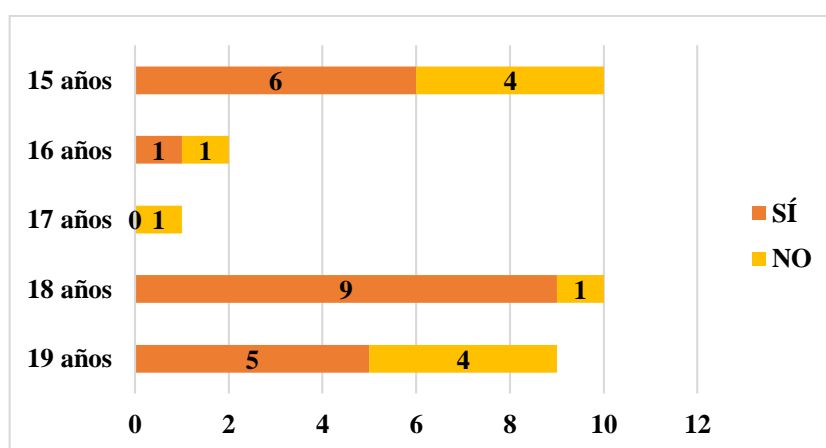


Figura 8. Visualización/recepción de contenidos ofensivos, denigrantes o humillantes por edad.

Fuente: Elaboración propia.

Como se observa en la Figura 6, la prevalencia de estas situaciones es más elevada entre los menores y los mayores del grupo de estudio, pero especialmente entre los que ya alcanzan la mayoría de edad que la ley contempla.

Este fenómeno puede deberse a dos razones fundamentales: en promedio, las redes sociales adscritas a Facebook –entre las que se cuenta WhatsApp–, así como las pertenecientes a otras megacorporaciones de este tipo exigen que sus usuarios tengan entre 13 y 14 años –dependiendo de la plataforma y del país– para poder abrir una cuenta propia (Facebook, 2021; WhatsApp, 2021), por lo que, a los 15 años, se entiende que el adolescente está todavía viviendo sus primeras experiencias en estos espacios de forma algo más autónoma y no cuentan con las orientaciones suficientes para discernir con qué personas se conecta y para qué lo hace. Entonces, pueden convertirse más fácilmente en víctimas de individuos malintencionados, ya sean adultos u otros menores de edad. Empero, la ocurrencia de estas situaciones sigue estando, de algún modo, sujeta al mayor o menor control que los padres o tutores todavía pueden ejercer sobre las actividades y contactos de los adolescentes en el entorno digital. Y así lo resalta Coral (2021): “saber qué es lo que hacen sus hijos, con quién se conectan, cuáles son sus amigos, quiénes son sus amigos, de dónde vienen” son factores determinantes para evitarles un cúmulo de problemas a los más jóvenes y fomentar la formación de su criterio propio en torno a ello.

Luego, en el lado opuesto, se encuentran los jóvenes de 18 y 19 años. Aunque en estas edades sea posible mantener la condición de estudiante debido al inicio de la formación universitaria, la incidencia del acoso y ciberacoso no debería despuntar en este grupo, porque “por la propia naturaleza del delito de acoso escolar este se da en el ámbito de menores en edad escolar” (Rodríguez González del Real, 2017, p. 41). No obstante, tomando en cuenta las

particularidades recogidas en las entrevistas, estos jóvenes no son parte de esa realidad, porque trabajan, buscan empleo o declaran no tener ninguna ocupación. De manera que la mencionada tasa de casos de exposición ante contenidos perjudiciales puede entenderse como una consecuencia directa de su condición de migrantes, acentuada además por la ampliación –debida a motivos personales o laborales– de su red de contactos en las aplicaciones de comunicación vinculadas a internet.

Recopilados los datos más fundamentales y generales sobre los participantes y el tema que se investiga, se centró el foco en aquellos planteamientos que ofrecerán mayores insumos a la hora de desarrollar la propuesta práctica, bien sean experiencias propias como de otros coetáneos que formen parte de su familia o de su grupo de amistades.

Ciertamente, dos de las interrogantes se tratan, en exclusiva, de testimonios personales, para saber si estos jóvenes han sido víctimas de ciberacoso, de qué manera, a manos de quién, por medio de qué red social o si, por el contrario, fueron ellos quienes lo ejercieron sobre alguien más, también solicitando los respectivos detalles.

Sobre la victimización, se obtuvo que 8 jóvenes se reconocen como blanco de este tipo de ataques por medio de las plataformas digitales, mientras que 21 aseguraron que no y 3 hicieron mención a conductas de acoso, especialmente físico y psicológico (Figura 9).

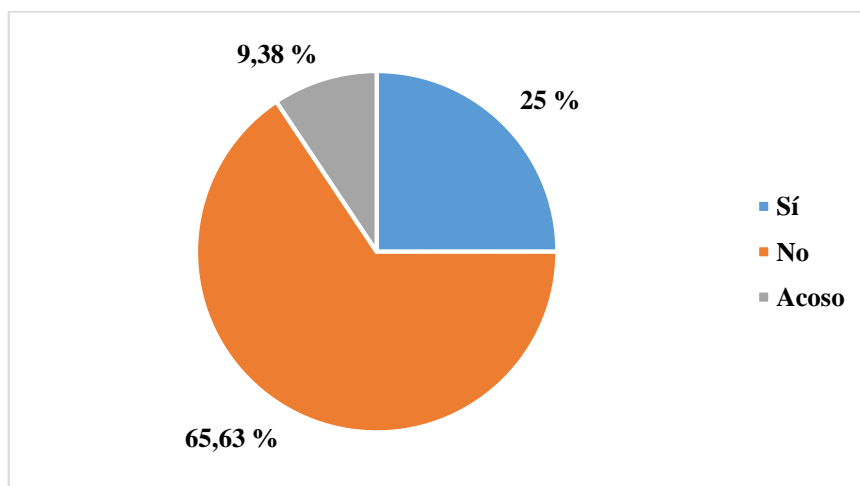


Figura 9. Porcentaje de respuestas a la pregunta “¿Ha sido víctima de ciberacoso?”.

Fuente: Elaboración propia.

Los 8 casos afirmativos detectados aportaron detalles sobre aquellas penosas vivencias. Así, indicaron que las dos redes sociales donde se había propiciado el hostigamiento eran Facebook y WhatsApp, en ese orden (Figura 10). En el 75 % de los casos, había ocurrido en una sola plataforma, pero también hubo un joven de 16 años que reportó agresiones a través de ambas y una chica de 18 años que prefirió no decirlo, pero puntualizó que el hecho se había suscitado en Colombia.

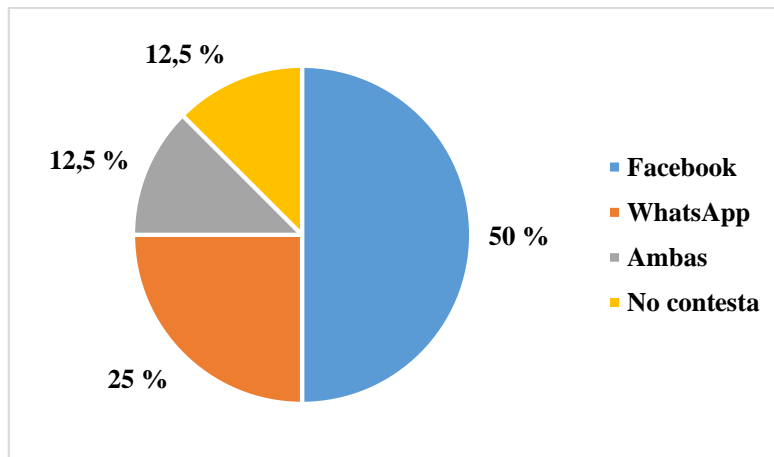


Figura 10. Redes sociales a través de las cuales se ha producido el ciberacoso.  
Fuente: Elaboración propia.

En este punto, se considera conveniente analizar las particularidades del ciberacoso en Facebook y WhatsApp, ya que, a pesar de que la primera red social no es la protagonista de la presente investigación, contribuye en igual medida a esbozar la situación del ciberbullying contra la población migrante.

Los testimonios de Javier (15 años), Abel (18 años) y Eduardo (16 años) ponen en relieve que, por medio de WhatsApp, la forma predominante en que se ejerce ciberacoso contra los migrantes es el insulto y que sus perpetradores son otros jóvenes, pero también adultos que tienen acceso a sus números telefónicos. “Por WhatsApp, un compañero del colegio y también verbalmente si lo han hecho. Me han dicho: vete a tu país, ¿qué haces aquí?”, relató Javier. Mientras que Abel contó que “en los estados ponen cosas ofensivas, como por ejemplo “los venecos”, discriminan a uno, que todos por igual”, y Emanuel coincidió en que había visto “uno que otro estado”, aunque no quiso especificar cuál era su contenido.

Los tres jóvenes ubican a sus ciberagresores entre los 15 y los 40 años, y consideran que cometen este tipo de agresiones por internet a manera de venganza contra los demás migrantes por aquellas faltas que han cometido sus pares. Se sienten discriminados por estas generalizaciones, reconocen que algunos compatriotas suyos han hecho cosas malas en los países donde se han establecido, también en Ecuador; pero ratifican que no todos tienen intenciones negativas.

Otro entrevistado, Damián (15 años), explicó que es más probable ser víctima de ciberacoso en Facebook, pero “por WhatsApp no, porque [...] se tiene a las personas escogidas”. No obstante, la modalidad en que se produce es similar a la registrada en el sistema de mensajería instantánea, aunque se le suman también la ciberpersecución y la denigración.

El mismo joven cuenta que ha recibido “insultos por ser migrante”, por parte de usuarios que tienen entre 15 y 17 años, “que les da por joder”. Por su parte, Eliana (18 años) recuerda que en Colombia le profirieron insultos electrónicos a ella y a sus hijos: “me han dicho cosas como malp\*\*\*\*\*; a la niña [le dijeron] basura; ahorita la están buscando, le mandó matar el marido”, en tanto que Jaime (18 años) definió a dichos contenidos como “ofensas hacia el venezolano, cosas vulgares”. Y en el mismo tenor, contestó Yadira (19 años): “he observado fotos en Facebook, donde dicen cosas morbosas”.

Además de aquel chantaje denunciado por Eliana, su compatriota Eva reseña un episodio más de ciberpersecución: “me amenazaron diciéndome cosas como que donde te vea, te voy a secuestrar. Muchas groserías, como que nos van a quemar y cosas así. Lo hacen para que no lleguen a ese lugar”.

Ahora bien, es importante destacar un hallazgo en particular. Como se mencionó en líneas anteriores, entre los entrevistados hay 3 casos que declararon haber sufrido acoso verbal, que de igual forma se tradujo en insultos. Roxana (19 años) dijo que sucede “solamente cuando ando por la calle”, Juan (19 años) aseguró que “desde que nosotros nos venimos para acá, no podemos decir que solo Ecuador nos ha tratado mal. Debemos ser realistas, ser centrados y poner los pies sobre la tierra. Desde que el venezolano salió desde Colombia, hasta hoy en día que estoy pisando el Ecuador, a todos nos catalogado como iguales. En Colombia nos han catalogado como ‘gon\*\*\*\*\*’, ‘HP’, para arriba y aquí en Ecuador, de ‘ch\*\*\*\*\* tu madre’ para abajo” y Raisa (19 años) contó que se siente juzgada y humillada por las palabras que ha debido escuchar en su contra y también a través de imágenes que ha visto en Facebook, sin que estuvieran dirigidas a ella de forma personal.

De este modo, es evidente que las conductas de acoso y ciberacoso hacia la población en condición de movilidad humana se solapan en ciertas ocasiones, aunque lo más común es que se ejerzan por separado y manteniendo una esencia similar en ambos contextos. Sobre todo, porque surgen a partir de las mismas motivaciones, vinculadas “directamente con el odio, con la xenofobia”, con la creencia de que “las personas venezolanas vienen a hacer daño a las personas o a la sociedad de acogida” y, a consecuencia de ello, con generalizaciones que generan repudio contra todo el conjunto de la población migrante (Coral, 2021).

Y es por ello también que, para salvaguardar a los más jóvenes de ambos tipos de agresiones, sus padres o tutores juegan un rol importante, bajo la lógica de que si pueden mantenerlos a salvo del acoso físico, psicológico o sexual, los resguardarán igualmente de las conductas humillantes vertidas en las plataformas digitales. Un aspecto que ya se había reseñado con anterioridad y que cobra fuerza, frente a una realidad en la que se atribuye la baja cantidad de víctimas de ciberacoso entre los más pequeños a una correcta supervisión parental.

Muestra de ello es también la bajísima prevalencia de este tipo de conductas que hayan estado dirigidas a los 13 adultos que fueron entrevistados. Solo una, Mariuxi (32 años), reportó haber sufrido de hostigamiento y ciberpersecución a través de WhatsApp y Facebook: “él primero me estaba enamorando [...] y me mandó una vez [una fotografía de] sus partes por el WhatsApp. Y por ser migrantes, nos han dicho cosas como amenazas, que nos vayamos, que no nos quieren ver más”. Los demás adultos dijeron que nunca habían sufrido de cyberbullying de forma directa, solamente que habían mirado contenidos ofensivos lanzados de forma general y que uno de ellos conocía del caso de unos amigos suyos que sí habían sido atacados a través de ambas redes sociales. “El contenido eran imágenes, memes, videos insultantes” que hacían burla especialmente del dialecto de los venezolanos, declaró Susana (35 años).

Precisamente en este ámbito se les consultó también a los jóvenes si conocían de personas cercanas, igualmente migrantes, que hubiesen sido víctimas de ciberacoso y de nuevo más de la mitad dijo que no, pero la cifra de los que sí sabían de estos casos se ubicó muy cerca, puesto que 10 entrevistados respondieron afirmativamente y otros 3 mencionaron que sí, pero que se trató más bien de actos de acoso (Figura 11).

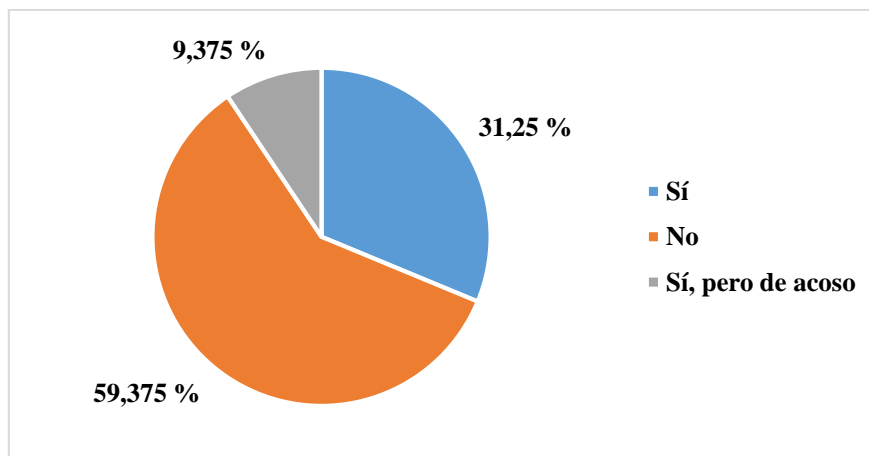


Figura 11. Conocimiento sobre casos de ciberacoso a personas cercanas.  
Fuente: Elaboración propia.

La decena de casos registrados muestran que en el entorno de los jóvenes participantes de esta investigación hay una tasa mayor de ocurrencia de este fenómeno, aunque no se aleja demasiado de los 8 que fueron atacados directamente. A la vez, se encontró que el número más grande de afectados corresponde a los amigos de los entrevistados (Figura 12).

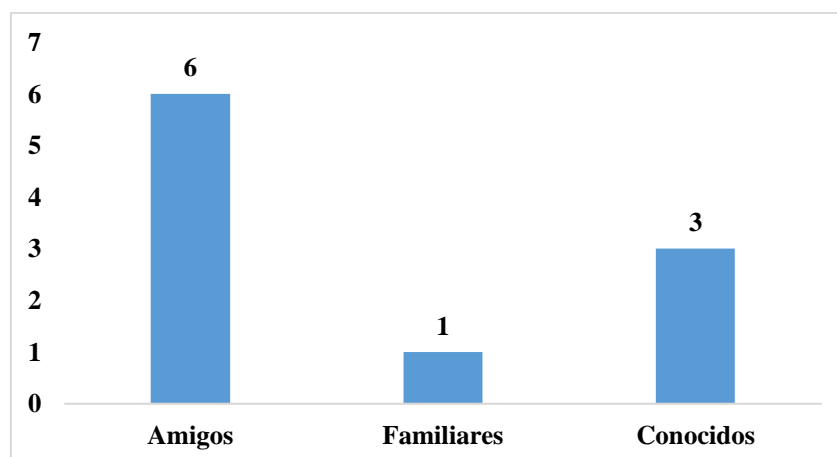


Figura 12. Relación con las personas que conocen que han sufrido ciberacoso.  
Fuente: Elaboración propia.

De igual manera, se exploró respecto a los medios y las formas en que se produjeron estos ataques, de acuerdo con lo que las víctimas comentaron con los jóvenes entrevistados. En cuanto a las plataformas, la tendencia es similar a la de las experiencias personales de los protagonistas del estudio, puesto que Facebook se configura como la red social con más uso para ejercer el ciberacoso, pero también resulta especialmente importantes un par de datos adicionales: en la misma proporción, los ataques se han suscitado al mismo tiempo en Facebook y en WhatsApp, pero ningún ataque se produjo solamente en WhatsApp, como se aprecia en la Figura 13.

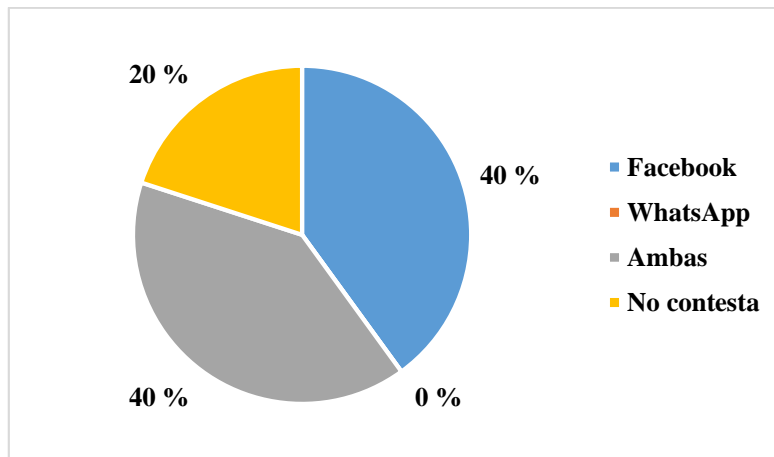


Figura 13. Redes sociales a través de las cuales se ha producido el ciberacoso contra personas cercanas a los entrevistados.

Fuente: Elaboración propia.

Asimismo, se fortalece la tendencia de que el mecanismo más frecuente de ciberacoso contra la población migrante a través de estos medios sociales es el insulto electrónico, del que se registran 6 casos en el círculo cercano a los entrevistados, seguido de una amenaza de violación contra la hermana de Abel (18 años), ocurrida en Perú y una comunicación engañosa, que según el testimonio de Yadira (18 años), se produjo en la localidad colombiana de Medellín y desencadenó una consecuencia más grave: “Sí, una amiga. Un hombre de 36 años, una vez le citó por medio de Facebook a un parque diciéndole que tenía 19 años, se vieron y la secuestraron”.

Respecto de los insultos electrónicos, se aprecia que van en la misma línea que los recibidos por los entrevistados de forma directa y son proferidos con el ánimo de discriminar y humillar a los migrantes, no solo a través de textos, sino también de otros formatos, a decir de los jóvenes consultados.

Así, por ejemplo, César (18 años) contó que a un amigo “le ofendieron a través de Facebook. Lo estaban insultando diciéndole veneco de m\*\*\*\*\*, que vienen para acá puro a joder, por qué no te regresas a tu país y cosas así. Ante estos comentarios él se sentía mal, se sentía decepcionado. Esperaba una mano, un apoyo” y no las actitudes racistas y xenófobas que se encontró.

Por su parte, Álvaro (19 años) relató que ha visto que, usando Facebook y WhatsApp, “a los hermanos de unos venezolanos les han dicho de todo, les han insultado la madre, los han maldecido. De todo: que se mueran esos perros... Los agresores hay de todas las edades, desde el chiquito hasta el más grande. [...] Ante este tipo de acoso unos se defienden, otros se quedan callados igual que uno.”.

Asimismo, Iván (18 años) comentó que por ambas redes sociales a un conocido le enviaban “imágenes, audios, videos, fotografías” con contenido ofensivo, cuando el éxodo masivo de venezolanos empezaba a hacerse sentir en Ecuador. “El pueblo ecuatoriano no estaba acostumbrado a recibir de esa forma a migrantes y pienso que al momento de ofender a alguien era como autodefenderse. A veces es por morbo y por desestabilizar al mismo pueblo”, añadió.

Frida (15 años) y Eduardo (16 años) también dijeron conocer un par de casos. Ella contó que un amigo “ha recibido ese tipo de comentarios como que se vayan a su país, aquí no sirven, que se vayan por ser diferentes” a través de Facebook, y razonó respecto de este problema en los siguientes términos: “creo que las personas que acosan, hacen o dicen ese tipo de cosas son personas que han sufrido en su casa o tienen amigos que los han maltratado. Yo no considero

normal que tú estés en tu sano juicio y vayas atacar a una persona. No me parece muy bien que digamos”. Y él aportó con la experiencia de un compañero, al que “le han dicho que se regrese a su país, que aquí es un estorbo, que aquí nadie lo quiere, que no va a salir adelante”, en forma de memes que son publicados en Facebook y en grupos de WhatsApp por otros adolescentes que, a decir de Eduardo, “lo hacen por diversión”.

Sin embargo, en este ámbito, hay otros dos testimonios que marcan particularidades. Como el de Joel (15 años), que reseñó un ataque dirigido a un amigo también migrante, pero de nacionalidad colombiana al igual que él, que “tal vez por una discusión” fue insultado por medio de Facebook. En efecto, esta situación difiere de lo que aseguraba Iván (18 años), porque el flujo migratorio colombiano no resulta desconocido para Ecuador desde hace más de 20 años y, sin embargo, de acuerdo con Pugh, Jiménez y Latuff (2020), de estos migrantes, “casi dos de cada cinco han sido víctimas de un crimen” (párr. 3) y el 61,9 % dice haber enfrentado discriminación, frente al también alto pero notablemente menor 47,5 % de venezolanos que se pronunciaron al respecto.

Y se destaca igualmente la narración de Eva (18 años), que informó que una pareja de compatriotas venezolanos fue insultada a través de WhatsApp y Facebook, pero que luego la violencia se trasladó al plano físico y la mujer fue golpeada por personas que aproximadamente tenían unos 25 años. Se trata, entonces, de una muestra adicional sobre la permeabilidad de este tipo de conductas contra una misma persona, pero a través de diversos mecanismos para infligir aún más daño.

Algo similar ocurre en el contexto de los adultos. Prevalecen igualmente los insultos, pero se devela también una modalidad distinta de ciberacoso, no reportada por los más jóvenes, que es el *fraping*, es decir, el acceso no consentido a un perfil de redes sociales que se aprovecha para la publicación maliciosa de contenidos que afectan a la reputación del propietario. Mariuxi (32 años) refiere que a una amiga suya “le hackearon primero el Facebook y le montaron groserías y desnuda ella”, pero que afortunadamente pudo revertir esas acciones desactivando el perfil vulnerado.

Dada la preminencia de casos de insultos electrónicos, se les consultó a los jóvenes si alguna vez habían sentido que, durante una conversación específicamente por medio de WhatsApp, su interlocutor trató de provocarle una respuesta agresiva recurriendo a mensajes ofensivos de forma continuada e insistente. Como resultado, se tiene que 11 de los 32 lo han percibido así, en una variedad de contextos.

Eva (18 años) cuenta, por ejemplo, que ella trata de “evitar ese tipo de comentarios”, como cuando “una colombiana escribió cosas feas insultando a los venezolanos”. Cuando ha ocurrido algo similar, Abel (18 años) dice que tampoco les sigue la corriente y Eduardo (16 años) ha asumido como estrategia “dejarlos en visto”. Al igual que ellos, Javier (15 años) declaró que cuando recibió insultos mandándolo de regreso a su país, prefirió “bloquearles y reportarles”, mientras que Jaime (18 años) rememoró un proceder similar cuando estaba buscando un hogar para arrendar: “la señora me dijo que no aceptaba venezolanos, que son muy malas personas. Esto fue por WhatsApp. Yo no le respondí más”. Como también indicó Iván (18 años) que ocurre algunas veces, en medio del contacto con posibles clientes de su negocio: “Yo vendo a un cierto precio mis zapatos y me menosprecian porque no conocen mi producto y tratan de provocarme, pero yo trato de no alargar eso y no hago caso”. Para los entrevistados, obviar este tipo de mensajes y no darles demasiada importancia se vuelve un imperativo para procurar que tampoco les afecten ni representen un obstáculo para ellos en su cotidianidad.

En la otra orilla están quienes, como Yadira (19 años), efectivamente sucumbieron ante la provocación: “una vez reaccioné muy mal pero no seguí y mejor bloqueé”. Camilo (15 años) aseguró que él sí les sigue la corriente, en tanto que Damián (15 años) confesó haberle

“regresado el insulto” a quien lo emitió. En esa misma línea, se ubicó la respuesta de Diego (17 años), aunque luego decidió rectificar y sumarse al bando anteriormente descrito: “Si a mí me insultan, yo les insulto igual. Le respondo, pero manera respetuosa, sin grosería ni nada, pero ya los bloqueo, les elimino enseguida”.

Lo cierto es que esta última es la postura hipotética para quienes no han pasado por esta clase de incitaciones y tienen bastante claro qué es lo que harían: ignorar, no contestar, bloquear, eliminar o reportar a sus agresores, aprovechando el importante nivel de control que proporciona WhatsApp, para que una persona haga frente a contactos maliciosos.

Ahora bien, una de las preguntas que se planteó de forma individual a los participantes resultó ser un medio ideal para ahondar más en la caracterización de los contenidos que generan molestia y congoja entre la población migrante asentada en Ecuador. Además de las vivencias personales y de individuos de su entorno, como ya se había mencionado con anterioridad, se indicó la posibilidad de que los jóvenes hubiesen recibido dichos mensajes de forma indirecta y que, en este caso, pudieran afectarles emocionalmente, debido al sentido de pertenencia que mantienen con el grupo social denostado.

En todos los casos, al momento de enfrentar este tipo de contenidos que, aunque no están direccionados a una persona en particular, apelan a la vinculación y sentido de pertenencia que el observador establece y mantiene con el grupo social señalado, la reacción emocional también reporta especial relevancia para asimilar las consecuencias inmediatas del ciberacoso.

Sobre este asunto, el resultado es casi apretado, pero una de las opciones se impone claramente: el 50 % de los jóvenes se han sentido mal (ofendido, humillado, insultado) cuando ha visto contenido multimedia contra los migrantes en general, en redes sociales. El resto se divide entre el 37,5 % que dijo no sentirse afectado –como Camilo (15 años), que dijo “más bien me dan risa” o sencillamente aquellos que deciden no hacer caso ni dejar que influya en su estado de ánimo– y el 12,5 % que mencionó que a veces sí le ha ocurrido.

Entre aquellos que otorgaron mayores detalles, se logró identificar que Facebook y la dupla que conforma con WhatsApp son los medios más frecuentes a través de los cuales circula este tipo de mensajes, pero también, a partir del testimonio de Frida (15 años), aparece Instagram como otra plataforma de difusión de mensajes denigrantes.

Respecto a los formatos y el tipo de contenidos negativos observados, Eliana (18 años), Roxana (19 años), Mauricio (18 años), Madelyn (15 años), Álvaro (19 años), Raisa (19 años), Érika (18 años), Antonio (18 años), Karen (19 años), Adrián (15 años), Frida (15 años) y Eduardo (16 años) refirieron que se trató de insultos, en algunos casos muy fuertes, que ni siquiera quisieron reproducirlos. Añadieron que los han visto en forma de texto e imágenes, en su inicio de Facebook y también en determinadas páginas, y que la mayoría iban en el sentido de recriminar su presencia en Ecuador o en Colombia, como le ocurrió a Roxana (19 años), exigirles el regreso a su país de origen y tratarles con calificativos despectivos (“flojos”, “ladrones”, “malandros”, “estorbo”) y groserías.

Pero también está el caso particular de Abel (18 años), que informó haber visto contenido humillante en estados de WhatsApp, y uno más extremo y especialmente preocupante, el de Eva (18 años), que asegura haber visto “imágenes quemando gente, como una guerra. Me siento asustada al ver este tipo de cosas que no se sabe qué hacer”. Y, a manera de complemento, se incluye el aporte de Rosalía (28 años), que también miró en WhatsApp una amenaza, mientras permaneció en el vecino país del sur: “Los peruanos amenazando a los venezolanos con matar con todos los que vieran por ahí. Esa fue la única vez que vi eso en WhatsApp”.

A continuación, con el objetivo de describir la situación del ciberacoso desde otra perspectiva, se les preguntó a los jóvenes sobre la posibilidad de que ellos hubiesen ejercido el ciberacoso sobre otra u otras personas. Los resultados son absolutamente claros: 30 no han cometido este tipo de acciones y solo se registran 2 respuestas afirmativas: Madelyn (15 años) aseguró que “sí, pero en son bromas con una amiga, pero sin carácter ofensivo”, mientras que Jaime contó que solo ocurrió una vez y “fue porque yo publiqué que iba a vender y a un ecuatoriano no le gustó y de ahí salió todo el inconveniente. Y yo le dije si no les gusta no importa déjelo ahí publicado”.

Cabe analizar ahora, dentro de la dinámica de WhatsApp, la incidencia de casos de ciberacoso a través de los grupos que la plataforma permite crear. Como ya se anotó antes, estos conglomerados electrónicos que acogen a los jóvenes migrantes se circunscriben al ámbito familiar, académico y laboral, según el caso. En este contexto, se les consultó si alguna vez sintieron que un mensaje estaba dirigido a ellos para causarles daño y se registraron 7 casos, frente a los 4 entrevistados que expresaron no tener la aplicación o no ser parte de grupos y los 21 entrevistados que respondieron que no, puesto que sus grupos los conforman personas de confianza, su objetivo es puramente académico y nadie ha hecho mal uso de esta herramienta o bien interactúan poco con los integrantes.

Quienes vivieron este tipo de experiencias evidencian que, nuevamente, el insulto electrónico y la ciberpersecución son las formas predominantes en que el ciberacoso se produce, a través de los grupos de WhatsApp. Javier (15 años), por ejemplo, explicó que “un compañero del colegio que estaba molesto conmigo por unas cosas que pasaron. Me escribió al privado y me envió una foto diciendo: váyanse a su país que no son bienvenidos aquí en Ecuador, migrantes”. Eduardo (16 años), por su parte, especificó incluso el formato y contenido del mensaje: “una imagen diciendo que todos los venezolanos somos malos”.

Y en este mismo plano de los insultos, Camilo (15 años) definió su narración que, además, evidencia una preocupante desatención y un alarmante ajusticiamiento por mano propia como respuesta: “cuando estaba estudiando había un muchacho que me decía de hasta de lo que me iba a morir. Me mandó a mi país de una vez, con palabras ofensivas. Yo les decía a los profesores, pero ellos no hacían nada, hasta que por último yo mismo lo revolqué y me dejó de molestar”. En efecto, una nueva muestra de que, a propósito o no, los actos de ciberbullying pueden llegar a generar respuestas tanto o más violentas –como en este particular, por ejemplo– que el ataque inicial.

Diego (17 años), en cambio, relató una situación que vivió en Colombia y que culminó con una respuesta enérgica de su parte y en igual tono: “me llegaron unos mensajes de amenaza por ser venezolano, por allá en Bogotá. La persona agresora tenía 19 años. Tal vez lo hizo porque nosotros los venezolanos siempre somos alegres y allá en Bogotá son demasiado aburridos y él me tenía rabia porque era bullista [sic] y yo le mandé a comer m\*\*\*\*\* también”.

Un par de contestaciones llaman también la atención dentro de esta temática: Damián (15 años) aseguró que no ha sufrido ciberacoso por ser migrante, sino “bullying del bueno”. Fuera de grabación, el entrevistado explicó que con esos términos se refería a bromas inofensivas entre amigos. Al respecto se debe acotar que esto puede constituirse, por un lado, como una concepción que naturaliza el acoso ejercido en formas consideradas más leves o también como una deformación de lo que implica este tipo de ataques en la realidad física y en el ciberespacio.

Mientras que Joel (15 años) comentó cuál fue el tipo de mensaje que recibió y su reacción ante él, en estas palabras: “me han dicho que me parezco a un alcalde y eso me ofende”, con lo cual se sitúa al ciberacoso como una actitud que no solo ataca la condición de movilidad humana de

los entrevistados, sino también a características más generales relacionadas con su aspecto físico o su personalidad, pero igualmente capaces de causar una reacción negativa en ellos.

La diferencia la marca Juan (19 años), al decir: “he estado en grupos de WhatsApp, pero las ofensas no me han afectado. A palabras necias, oídos sordos”; es decir, que sí las sintió como alusivas a su condición, pero decidió no hacer caso a ellas.

Otra cuestión en torno a los grupos de WhatsApp que se les formuló tiene como propósito identificar la ocurrencia de casos de exclusión y ostracismo contra los jóvenes migrantes, pero los resultados arrojaron una tendencia clara, que ubica a estas tipologías entre las menos frecuentes para perjudicar a los migrantes. Sin embargo, hubo 3 participantes que aportaron con un criterio respecto al tema. Frida (15 años) mencionó que, ante estas situaciones, prefiere responder de igual manera, ignorando a la persona, y Javier (15 años) contó que a veces le escriben para insultarle en esos espacios. En cambio, Jaime (18 años) dijo que no le había pasado de forma personal, pero que “a otras personas sí han tratado de excluirles [...]. En ese grupo he visto ofensas por el simple hecho de ser migrantes. Cosas como ya deberían irse, qué estamos haciendo aquí, que estamos molestando, estorbando. Cuando escriben ese tipo de cosas yo prefiero no escribir”, declaró.

De igual manera se indagó respecto a si alguno de los jóvenes ha sido víctima de ciberacoso a través de la filtración de capturas de pantalla o conversaciones sin su consentimiento. Se encontró que 3 de ellos han tenido este tipo de experiencias: Antonio (18 años), Eduardo (16 años) y Damián (15 años). Todos respondieron que sí, pero solo el primero detalló que algunos amigos le enviaban capturas de pantallas de sus conversaciones a su esposa para causarle problemas con ella; en este caso, es evidente que no lo han hecho debido a su condición de migrante.

Sin embargo, también se receptaron respuestas llamativas. Por ejemplo, Raisa (19 años) y Guadalupe (15 años) dijeron que personalmente no les había pasado, pero que sí han visto que a otras personas les ha ocurrido, sin precisar a quién o por qué. Por su parte, Iván (18 años) comentó que a lo sucedido no fue “por malicia pero por beneficio sí”, lo consideró como algo positivo para él y para la persona con la que dialogaba. Y Diego (17 años) precisó que en su grupo de amigos en WhatsApp no se compartían chats, sino “fotos cuando estábamos dormidos, pero era entre nosotros mismos, no era para ofender. Era de juego”.

En otro ámbito, se preguntó a los 32 jóvenes participantes si habían visto, recibido, grabado o enviado videos de otros jóvenes golpeando a otro u otros chicos (paliza feliz o *happy slapping*), a lo que respondieron de forma variada, tal como se muestra en la Figura 14.

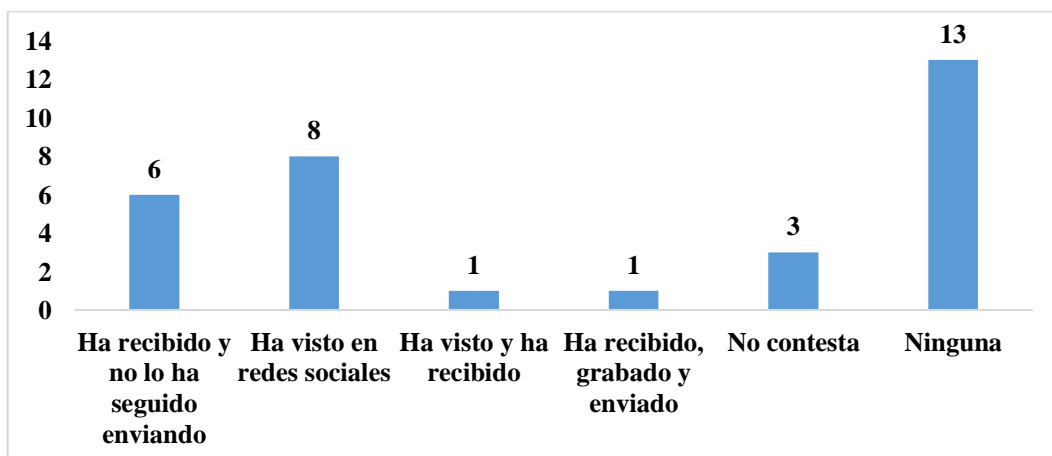


Figura 14. Visionado, recepción, grabación y envío de videos con contenido de paliza feliz.  
Fuente: Elaboración propia.

Exactamente el 50 % de los entrevistados se ha topado con este tipo de contenidos a través de canales directos e indirectos, en los que por primera vez aparece WhatsApp como plataforma mayoritaria para su difusión, con 6 casos y en 2 ocasiones como dupla de Facebook. La red social de Zuckerberg se sitúa en segundo lugar con 5 casos reportados, Instagram le sigue con uno solo, al igual que el único testimonio que menciona a la diada Facebook-Instagram.

Los estados y los chats personales son las vías de envío-recepción de este tipo de materiales, a decir de los jóvenes, que además, prácticamente en su totalidad, han afirmado que cada vez que han observado estos videos han decidido no compartirlas. Asimismo, se registró que el caso reportado por Nancy (18 años) sucedió en Perú, que los audiovisuales recogen enfrentamientos entre nacionales y migrantes, como reseña Roxana (19 años): “a veces los golpean, los dejan sin ropa. Cuando veo este tipo de videos le doy me entristece. Y no lo comparto”, y momentos en los que se profieren insultos a los extranjeros, como indicó Madelyn (15 años); pero que también muestran episodios de violencia física entre connacionales venezolanos, en palabras de Érika (18 años): “he recibido videos de venezolanos golpeándose, por WhatsApp, solo lo he visto, pero no he compartido”.

Y, en adición, cabe resaltar las expresiones de Camilo (15 años), quien mencionó lo siguiente: “sí los he recibido, los he grabado y he subido a las páginas”. Se trata del único caso en que el entrevistado ha confesado ser cómplice de esta forma de ciberacoso, a pesar de que fue precisamente uno de los que aseguró no haber participado de estos actos en la pregunta formulada para el efecto. Con ello, otra vez queda en evidencia un limitado conocimiento sobre todo el espectro de acciones que constituyen ciberbullying.

Por otra parte, se les preguntó a los jóvenes si habían generado, recibido o difundido material de carácter sexual de manera malintencionada, especialmente a través de WhatsApp y, aunque 29 dijeron que no, un par de chicos de 15 años y uno de 18 contestaron que sí. Iván (18 años) afirmó que lo recibe “todos los días, a través de los grupos de WhatsApp, pero no han sido de ofensa por ser migrante” y tampoco ha sido producido o protagonizado por él; en tanto que los quinceañeros Camilo y Diego respondieron en el mismo tenor: han llegado a sus bandejas de entrada del sistema de mensajería instantánea, pero no lo han compartido. En este sentido, el *sexting* se configura como una amenaza indirecta para la población joven en condición de movilidad humana, puesto que en el contexto analizado, ellos no son las víctimas de estos actos denigrantes, pero sobre todo los menores de edad quedan expuestos a contenidos inapropiados que pueden llegar a ser productos de una acción propia de ciberacoso contra alguien, inclusive.

Adicionalmente, se decidió investigar respecto a la existencia de casos de desvelamiento y sonsacamiento, una modalidad de ciberacoso basada en la ventilación de información privada o delicada sobre una persona, que se ha conseguido con argucias maliciosas. Empero, todos los jóvenes manifestaron que no han tenido experiencias en este ámbito, salvo Álvaro (19 años) y Raisa (19 años) que acotaron haberlas vivido solamente de forma verbal, no con mediación de las redes sociales.

En el aspecto en el cual sí se registraron casos es en la suplantación de identidad haciendo uso de las cuentas de los jóvenes en las redes sociales. En realidad, más del 65 % de entrevistados aseguró que había sido víctima de estos actos, pero el resto se reparte entre 10 que sí lo vivieron directamente y uno que lo atestiguó con un amigo. Sin embargo, cabe una diferenciación necesaria, porque las respuestas obtenidas no siempre tienen que ver, según han sugerido, con propósitos dañinos, sino más bien con bromas que ellos consideran inofensivas.

Así por ejemplo, Damián (15 años), Camilo (15 años), Guadalupe (15 años), Iván (18 años) y Diego (17 años) declararon que ocurrió “solo por molestar”, entre sus amigos. Incluso está Frida (15 años), quien aseguró que se dio “bajo mi consentimiento, no con la finalidad de ofender”.

En la contraparte se halla Eva (18 años), que contó que una amiga accedió a su perfil de Facebook y “se puso a comentar cosas feas ofendiendo a otras personas venezolanas”, pero también Yadira (19 años), a quien perjudicaron “mandando fotos mías y diciendo cosas feas y humillando a otras personas”, y Julio (19 años), que relató lo siguiente: “le di mi número a una chica y ella le escribía a otra y a otra ofendiéndola por su condición de migrante”.

Y también merece mención la respuesta de Abel (18 años), que no lo ha vivido en carne propia, pero conoce de la experiencia de otros: “a algunos amigos sí les ha pasado, por ejemplo suben cosas inapropiadas y a veces cosas en contra de los migrantes cuando es de xenofobia”.

Asimismo, como complemento de los datos recopilados hasta aquí, se planteó la posibilidad de conocer los sentimientos derivados de la vivencia de todas aquellas experiencias relatadas por cada uno en su momento. En este ámbito se registraron dos vertientes: por un lado, la reacción emocional más inmediata y natural que les produce este tipo de actitudes ofensivas y luego, la traslación de esas sensaciones hacia sus seres queridos.

Dentro de la primera esfera, aunque con una leve diferencia, se impone la indiferencia como alternativa para evitar prejuicios, pero los demás entrevistados declararon, en general, sentirse mal, al saberse víctimas directas o indirectas de toda clase de ofensas proferidas en el ciberespacio, como se muestra en la Figura 15.

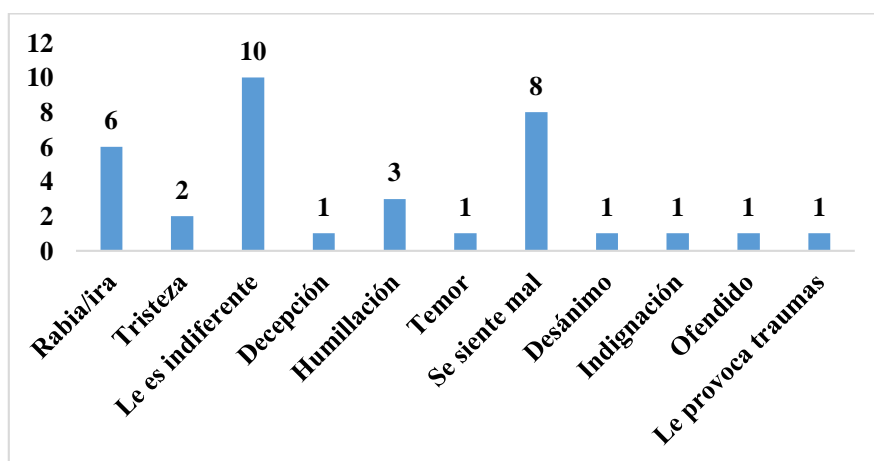


Figura 15. Sentimientos respecto de los contenidos ofensivos en redes sociales.

Fuente: Elaboración propia.

A la larga, la exposición ante estos contenidos negativos, ya sea de forma personal o no, genera un desgaste emocional en la población migrante. Como bien resume Roxana (18 años): “Me siento muy triste, a veces me desanimo. A veces nos ponemos hablar entre algunos venezolanos que ya no podemos más, pero tenemos que seguir adelante”. O Álvaro (19 años), que señala consecuencias que merman las oportunidades de este conglomerado, en función de prejuicios diseminados malintencionadamente: “inclusive yo he pedido trabajo por ahí y habiendo trabajo, no me lo han dado solamente por ser venezolano”. Frente a esas generalizaciones, Amelia (15 años) propone una solución/lección válida para ambas partes: “No me preocupa tanto, porque no todo el mundo es así, no todo el mundo es malo”.

Respecto de la otra arista, en cambio, así como los participantes identificaban a sus familiares como punto de apoyo para enfrentar las calamidades que envuelve un proceso migratorio, también los configuran como víctimas colaterales de la discriminación y la denigración a la que están sometidos en su cotidianidad. En este sentido, 18 de los 32 jóvenes manifestaron que sienten temor por que puedan hacerle daño a su familia también, bien sea que se encuentren en Ecuador, junto a ellos, como si permanecen en Colombia o Venezuela, como resultado de una

escalada de violencia, con el fin de causarles todavía más daño, tanto si sus parientes son perjudicados de forma presencial o por medios digitales.

Guadalupe (15 años), por ejemplo, asegura que tiene “miedo de que le pueda pasar algo a mi familia por el contenido que suben a redes sociales”, pero también están casos como el de Jaime (18 años), que revela la influencia de las ofensas sobre la víctima directa y sus familiares: “ellos también se sienten humillados”.

Para finalizar, se preguntó a los jóvenes si en medio de toda la avalancha de información que existe en torno al tema de la migración y sus protagonistas, han visto también mensajes positivos. Todos consideran que son necesarios y algunos de ellos, como Juan (19 años), reconocen que les gusta recibirlos o mirarlos y, además, apoyan su circulación:

Así como nos ofenden, también hay muchos que nos defienden. En diferentes redes sociales se ha visto cómo al venezolano le han hecho un video, no sabemos si son los mismos coterráneos de diferentes países que nos hacen esos videos caminando y nos ponen esa música de “Querer que se puede”, como motivándonos, esa es una motivación para nosotros y pues la gente que lo hace los admiro y los respeto. Este tipo de contenido lo hemos recibido por WhatsApp, pero en su mayoría se encuentran colgados en Facebook, que lo ponen en muro público para que todo el mundo lo vea y lo comparta para que se vea lo que está pasando. Para mí es de mucha alegría y motivación, de que aún creen en ti.

Una docena de entrevistados reconoció haberse topado con mensajes de motivación y defensa para las personas en condición de movilidad humana, pero también destacaron la existencia de contenido dedicado a derribar prejuicios, como también a difundir la ayuda humanitaria que brindan las instituciones del Estado ecuatoriano y entes no gubernamentales, como ACNUR y la OIM, especialmente referidas por Abel (18 años).

## **8. Maqueta**

A partir de la valiosa información aportada por los jóvenes entrevistados, como parte de este trabajo académico, se vuelve necesaria la definición de una propuesta práctica, asentada sobre las –casi infinitas– posibilidades de las tecnologías ligadas a la comunicación digital e interactiva, pero especialmente, sobre el propósito de generar conciencia social en torno a un problema grave que, dadas las particulares condiciones de emergencia sanitaria que todavía asolan al mundo, ha sido atizado por un flujo migratorio continuo que desoye cualquier restricción de movilidad y, de manera particular, por el traslado obligado de la actividad educativa de todos los niveles al entorno online.

### *8.1. Definición del proyecto*

Aunque como ya se anotó en el capítulo correspondiente al marco teórico, hace casi 4 años, se presentó la apuesta de Samsung VR España (2017) dirigida a fomentar el combate contra el ciberacoso escolar, el uso de la realidad virtual como herramienta para dicho fin sigue siendo un área en exploración. La existencia de este producto de muy alta calidad técnica y de contenido ofrece un acercamiento generalista pero importante –pionero, sobre todo– al problema del ciberbullying, que sumerge al usuario en una dinámica inmersiva, pero no del todo personalizada, puesto que la historia narrada lo sitúa como espectador de lo que le sucede a otro compañero, sin posibilidades reales de intervenir sobre el curso de la narración.

En este sentido, dada la escasez de iniciativas de este tipo y respecto al tema analizado que se ha detectado, así como la necesidad de propiciar un abordaje más íntimo, real y directo al

problema aquí analizado, se plantea el proyecto denominado “Esto no es una broma”, que será descrito en las líneas de este apartado.

“Esto no es una broma”<sup>1</sup> se configura como una alternativa pragmática, fundamentada en la realidad virtual, la inmersión, la interactividad, la experiencia en primera persona y, como resultado de ello, la generación de un sentimiento de empatía y la comprensión de cuán perjudicial puede llegar a ser el ciberbullying. Todo ello, desde una perspectiva innovadora, diferente y específica, derivada de las características propias de esta investigación, que pone el foco sobre WhatsApp como medio de hostigamiento y humillación por canales virtuales contra la población migrante que se ha asentado en territorio ecuatoriano.

El presente proyecto implica el desarrollo de un escenario de realidad virtual que se corresponderá con la mirada personal del usuario. La idea es que, al colocarse sus gafas de realidad virtual, estas se conviertan en sus ojos, es decir, en el medio para observar la particular situación que se le planteará, efectivamente relacionada con un caso de ciberacoso a través de WhatsApp. De este modo, se produce una evolución en cuanto al enfoque del referente europeo antes mencionado, puesto que involucra directamente a la persona en la historia, poniéndola en el lugar de las víctimas, como protagonista de la acción, al punto de definir su desarrollo, como se explicará más adelante.

En este tenor, la personalización será importante. Por ello, al iniciar la experiencia inmersiva, el usuario deberá ingresar sus datos informativos más fundamentales, de manera que, por ejemplo, su personaje adopte su nombre real, para convertir la experiencia en algo más propio y personal; y para que los mensajes tipo que arrojen los demás interlocutores del sistema tomen en cuenta esa identificación para su contenido.

La idea primordial es presentar la posibilidad de vivir este flagelo en carne propia, en correspondencia con los testimonios de los entrevistados que participaron en la investigación, en cuanto a las formas más comunes en que este se ejerce y el tipo de contenidos a los que han estado expuestos. En este sentido, la experiencia estará basada en la recreación digital en formato de video 360, de situaciones como insultos electrónicos, hostigamiento, ciberpersecución y paliza feliz contra el usuario –que para esta vivencia, se asume como persona en condición de movilidad humana–, que se materializan a través de chats individuales, grupos o estados de WhatsApp, en los diversos formatos admitidos por la aplicación de mensajería, como mensajes de texto, imágenes y videos y que, además, irán escalando en intensidad. En todos los casos, el usuario podrá navegar sobre los contenidos, usando los mismos gestos que efectúa regularmente en su propio teléfono celular.

Para asegurar el realismo y la credibilidad de la experiencia, aunque a la vez se pueda considerar cierto nivel de crudeza, será necesario tomar en cuenta las declaraciones textuales de los jóvenes consultados durante la investigación de campo. También por motivos de objetividad y de respeto a los derechos humanos, los insumos particulares referentes a los insultos y demás contenidos humillantes serán reproducidos de forma literal, en los términos expresados durante el diálogo con el autor de esta investigación. Así, nuevamente se garantiza fidelidad respecto a las duras situaciones de ciberacoso a las que los migrantes deben enfrentarse, sin sobredimensionar ni suavizar las ofensas más comunes.

La historia en la que deberá sumergirse el público se concibe como un conjunto de tres relatos independientes, pero complementarios, con los mismos personajes, enmarcados en el mismo

---

<sup>1</sup> Maqueta disponible en [https://www.youtube.com/watch?v=nuAIr\\_iu0kk](https://www.youtube.com/watch?v=nuAIr_iu0kk) (se sugiere mirarlo en calidad HD).

contexto y que tendrán como escenario a la interfaz del sistema de mensajería instantánea analizado. El objetivo es garantizar la participación y el poder de decisión del usuario, tal que así pueda escoger en qué orden experimentar el ciberacoso a través de un chat personal, un chat grupal o estados de sus contactos y, dentro de cada uno, las acciones más adecuadas para avanzar sobre la narración. En efecto, el sentido natural de inmersión que provocará esta producción de realidad virtual será apoyado por el rol proactivo que adquirirá el usuario, gracias a la interacción: ante cada situación, tendrá la oportunidad de elegir su reacción, entre una serie de opciones disponibles, que se consideran probables, no solo de acuerdo con los hallazgos hechos en las entrevistas, sino también inspiradas por las sensaciones y reacciones más lógicas que dichos contenidos son capaces de generar en el ser humano.

A nivel técnico, se destacan igualmente dos componentes, cuya presencia potencializa la sensación de inmersión en la narrativa de realidad virtual: el sonido envolvente y las visualizaciones gráficas complementarias. Precisamente, para fortalecer el ámbito emocional durante la actividad, de acuerdo con lo señalado por Darley (2002), el sonido ambiental será constante y sutil para crear la atmósfera adecuada, para que el suceso o experiencia inmersiva se desarrolle efectivamente y despierte las emociones pertinentes en el usuario. Mientras que el segundo elemento tiene por objetivo enriquecer y dinamizar el estilo gráfico de la historia, sobre todo, a la hora de definir opciones de interacción, para presentarlas de forma amena y clara, a modo de menús desplegados y de botones, según la escena que se esté presentando y que les permitan continuar, retroceder o volver a las listas principales.

Por último, cabe puntualizar que la narrativa de “Esto no es una broma” estará diseñada de tal manera que, sin importar las decisiones del usuario, cada experiencia cerrará mostrando el slogan del proyecto, que invita a no perpetrar este tipo de actos y a denunciarlos cuando sucedan, como resultado de la toma de conciencia que ha motivado durante la navegación por los contenidos: Esto no es una broma de mal gusto, es ciberacoso. ¡Denúncialo a tiempo!

## 8.2. *Objetivos*

Los propósitos que guían el desarrollo e implementación de proyecto “Esto no es una broma” son los siguientes:

Objetivo general: Servir como medio de concientización para los jóvenes ecuatorianos, a través de la participación directa en una experiencia totalmente inmersiva y de alta calidad técnica, visual, sonora y de contenido, para propiciar el aprendizaje con miras a la identificación, prevención y denuncia de casos de ciberacoso contra sus coetáneos en condición de migración.

### Objetivos específicos:

- ▶ Promover el aprovechamiento de la realidad virtual para generar una aproximación personalísima y directa al problema del ciberacoso contra personas en situación de movilidad.
- ▶ Exponer la cruda realidad que viven los jóvenes migrantes de entre 15 y 19 años, en el ciberespacio, para que sus pares comprendan el nivel de perjuicio psicológico y emocional que se puede infligir a través del ciberacoso y lo sientan en carne propia.
- ▶ Resolver la falta de comprensión y la minusvaloración de las conductas de ciberacoso, a partir de alertas que evidencien claramente cuándo se configuran los diversos tipos de agresiones que se enmarcan en dicha categoría.

- ▶ Visibilizar al sistema de mensajería instantánea WhatsApp como escenario común para el ejercicio del ciberacoso contra jóvenes migrantes, con miras a que los mismos usuarios de menor edad y sus padres, tutores legales o maestros presten mayor atención a los contenidos a los que están expuestos y a los mensajes que ellos remiten en conversaciones individuales, grupales y estados.

### 8.3. *Justificación*

“Esto no es una broma” se configura como un proyecto de comunicación digital de enfoque social de especial relevancia, en primer lugar, debido a las especificidades del diseño de su contenido, que pone énfasis en la personalización y la interacción, y motiva el empleo de recursos de realidad virtual (RV) con propósitos formativos, especialmente dirigidos a los públicos más jóvenes. Una iniciativa que se enmarca en lo que Otero y Flores (2011) describen como una aproximación “experiencial”, cuyo objetivo es exponer a los usuarios “a determinadas experiencias dentro del entorno virtual, dotadas de una carga interactiva beneficiosa” (p. 195) y que no suponen riesgos para su integridad. Y luego, porque responde a la necesidad urgente de que la sociedad ecuatoriana, –en especial, sus generaciones más jóvenes– ponga atención a una realidad derivada del más reciente y constante flujo migratorio proveniente de Venezuela y Colombia, y en general, desde otros puntos geográficos.

Como ya se ha mencionado en líneas anteriores, el sentido de personalización constituye la principal innovación que implica esta propuesta, porque sitúa al participante en actor protagónico dentro de la historia. De este modo, “será el encargado de realizar el ‘montaje’, en la medida en que en sus manos estará poder decidir el encuadre que quiere ver en cada momento” (Paíno-Ambrosio y Rodríguez-Fidalgo, 2019a, pp. 1142-1143) que, en este caso específico, corresponde al tipo de experiencia de ciberacoso en WhatsApp que desea probar y las respuestas que emite en cada momento y que le llevarán a una situación u otra de la narrativa. O lo que es lo mismo, en palabras de Domínguez-Martín (2015): una personificación basada en “los posibles cambios en la trama en función de las opciones de un personaje” (p. 419). A decir de las primeras autoras, estas decisiones tienen su base en los rasgos de personalidad, los conocimientos y el contexto sociocultural de quien se aproxime a la experiencia inmersiva, aspectos a los que se suman las condiciones emocionales que su contenido les provoque en el transcurso de la historia.

En este sentido, dado que se aspira a generar una participación directa, no se considera conveniente el uso de un avatar –una práctica de inclusión del usuario, generalmente presente en proyectos de periodismo inmersivo–, puesto que produciría un efecto contrario, se volvería a presentar un personaje que, aunque el usuario asuma que es él, tendrá su perspectiva fuera de los ojos del participante. Y es que, como se trata de hechos no ligados directamente a agresiones físicas, sino efectuadas a través de internet, lo primordial es provocar el efecto psicológico y emocional que los entrevistados para esta indagación reportaron haber sufrido a partir de los diversos tipos de agresiones cibernéticas también detalladas por ellos, recurriendo a una “ocularización” (Domínguez-Martín, 2015) o adopción de una perspectiva en primera persona.

Para garantizar que la personalización y la interacción se cumplan en los términos deseados, se ha preferido el uso de recursos y técnicas relacionados con la RV porque este lleva implícito “un valor añadido a la hora de presentar información, al crear un entorno inmersivo donde el usuario tiene la percepción de estar en un mundo “paralelo” o “sustituto” del real” (Otero y Flores, 2011, p. 187), reforzado positivamente por la integración de “la visión estereoscópica, sonido 3D y/o la inclusión de elementos físicos tangibles” (p. 188), que permiten, a su vez,

“alcanzar una mayor sensación de presencia, incrementando el nivel de sensación o de experiencia” (p. 188).

En honor a estos antecedentes, ya en 2015, el productor de cine inmersivo, Chris Milk, anunciaba, en una charla TED, que la realidad virtual era capaz de “crear la máquina de empatía definitiva”. Pero eso no es todo: las posibilidades creativas que la RV permite materializar, hace que a la empatía, se sume lo que Vives (2021) denomina como “la ilusión perceptiva de la encarnación” (párr. 7). En su conjunto, convierten a los materiales basados en RV en medios para generar “una compasión más duradera” (párr. 6) en quienes los consumen. Resumiendo, se trata de estimular un proceso natural, de origen biológico, a través de los más avanzados recursos tecnológicos, para que, al contacto con esta experiencia, las zonas cerebrales relacionadas con la empatía tiendan a “imitar los comportamientos que percibimos de otras personas e incluso poder sentir lo que sienten” (Yeltic, 2016, párr. 2).

En adición, dado que no solo se trata de ver sino también de proceder en primera persona, la interactividad debe ir obligatoriamente asociada a la ya explicada personalización, puesto que será el elemento clave para propiciar una inmersión y una implicación totales en la simulación desarrollada.

Entonces se debe mencionar al hiperrealismo estético y el realismo perceptual, conceptos abordados por Domínguez-Martín (2015), que aseguran la fidelidad con la situación recreada, de manera que “los objetos, el espacio en que se encuentran y los eventos que tienen lugar en ellos se correspondan con los reales” y que su comportamiento al recibir un clic o un toque por parte del usuario también coincida con la dinámica conocida por él. Siendo WhatsApp el escenario donde se produce el ciberacoso, en coherencia con el enfoque de esta pesquisa, y partiendo de la premisa de que el público joven al que estará dirigido el proyecto conoce de sobra la interfaz y el funcionamiento de la aplicación móvil, será indispensable que el diseño de la experiencia evoque la navegación que los usuarios harían en su celular, mediando la necesidad de los mandos de realidad virtual para ejecutar dichas acciones. Así, por ejemplo, dadas las limitaciones de estos aparatos y con el objeto de optimizar el tiempo, resulta mejor implementar globos de opciones preestablecidas, antes que un teclado virtual que incluso podría entorpecer y aburrir la vivencia.

De hecho, son precisamente las gafas de realidad virtual y sus correspondientes mandos los que hacen posible la maleabilidad del entorno digital que se pone a disposición del usuario (Vera Ocete, Ortega Carrillo y Burgos González, 2003). Para lograrlo, será indispensable procurar que la historia planteada genere tantas opciones de interactividad como sean posibles, para dinamizar el flujo de contenidos. Como bien señala Ryan (2004), cada unidad de significado, sea de carácter visual o auditiva, “debe contar una historia” (p. 309) o, más bien, debe aportar a la narrativa y coherencia de lo que se expone ante el usuario, con objetivos, tensiones o temas específicos y, de este modo, mejorar la experiencia, dotándole de mayor realismo, credibilidad, satisfacción y, muy especialmente, de capacidad de acción con el contenido (Darley, 2002).

De igual manera, resulta ser una propuesta acertada dentro del contexto en el que se enmarca esta investigación debido a dos razones fundamentales: primero, un proceso migratorio –especialmente proveniente de Venezuela– que ni la pandemia logró detener y que tiene a Ecuador como lugar de paso, pero también como nueva residencia. Como ya se había anotado, la Sierra Norte del país es, de hecho, la región que ha atestiguado más directamente las consecuencias de este fenómeno. Sin embargo, el desarrollo de la experiencia inmersiva no responde solamente al público potencial asentado en dicha zona, sino, en general, para la audiencia ecuatoriana que, en mayor o menor medida, se ha topado con personas en condición

de movilidad humana en los diversos contextos donde se desenvuelve. Por ello, a la vez que personalizada, guarda cierto sentido genérico, para no restringir este proceso de sensibilización solamente a un segmento de la población del Ecuador. Y, en adición, se considera el particular desencadenamiento de una pandemia paralela al COVID-19, precisamente derivada de la nueva normalidad que la enfermedad impuso, en el ámbito de la violencia digital. Para muestra de aquello, basta un par de cifras por demás alarmantes, obtenidas por la fundación Light (2021) en un estudio basado en inteligencia artificial sobre toxicidad digital en tiempos de crisis sanitaria: el nivel de toxicidad online se ha incrementado un 40 % y, en un 70 %, el discurso de odio a través de chats, en ambos casos, entre niños y adolescentes. Unas estadísticas a las que hay que añadir otro hallazgo relacionado con el trato violento hacia población extranjera, especialmente relativo al origen de la pandemia: el tráfico hacia sitios web promotores de odio y publicaciones específicas contra los asiáticos se elevaron en un 200 %.

Ante el recrudecimiento de las condiciones de vida de los extranjeros, a nivel online y offline, atizado por la crisis económica y laboral mundial provocada por la emergencia sanitaria y los discursos xenófobos ligados a la percepción de los migrantes como posibles propagadores del COVID-19 y, al mismo tiempo, como sustractores de oportunidades de trabajo para los nacionales, hace necesario el establecimiento de un proceso colectivo de concientización en torno a las actitudes que los más jóvenes están replicando para perjudicar a sus pares de otras nacionalidades, colocándolos en situaciones de mayor vulnerabilidad.

#### *8.4. Análisis de la audiencia*

En coherencia con el espíritu de este estudio, se determina como público objetivo del proyecto “Esto no es una broma” a los jóvenes ecuatorianos de entre 15 y 19 años. De acuerdo con el sistema educativo ecuatoriano, esta población cursa los tres últimos años del nivel secundario (Primero, Segundo y Tercero de Bachillerato) y, quienes así lo escogieran, el primer año de formación superior en universidades o institutos tecnológicos. En los dos casos, pueden ser alumnos de centros académicos públicos, privados o fiscomisionales, en el ámbito específico de los colegios.

Según las proyecciones poblacionales nacionales disponibles, se estimaba que para 2020, este segmento etario representase un total de 1619198 personas (INEC, 2020b), es decir, el 9,13 % de la población nacional.

Tratándose de centennials (Cruz Expósito, 2018), su nexa con la tecnología es, prácticamente, innato. Están familiarizados con todas las modalidades tecnológicas disponibles durante los últimos años, desde los smartphones hasta los insumos de realidad virtual e inteligencia artificial y, por tanto, evidencian una notable predisposición a utilizarlos, incluso sin mediar una capacitación previa.

En consecuencia, el conjunto tecnológico específico (aparatos especiales y contenidos interactivos) previsto para llevar a cabo esta experiencia inmersiva en los mejores términos se justifica a plenitud, puesto que exigen a sus potenciales usuarios contar con unas competencias habilitantes para manejar dichos componentes, que este grupo etario ya posee. De este modo, los recursos escogidos serán capaces de aportar una serie de “características intrínsecas” (Paíno-Ambrosio y Rodríguez-Fidalgo, 2019b, p. 8) y un fondo sustancial para la correcta comprensión e interpretación de la simulación.

Asimismo, se considera que la audiencia seleccionada reúnen las condiciones psicosociales suficientes para comprender y asimilar las situaciones y contenidos que se presentarán en la

experiencia inmersiva. El rango de edad indicado se sitúa entre lo que Güemes-Hidalgo, Ceñal González-Fierro e Hidalgo Vicario (2017) describen como adolescencia media y adolescencia tardía, caracterizadas por la probabilidad de conductas de riesgo y la asunción de la madurez, respectivamente. De este modo, el proyecto aquí expuesto contribuirá a evitar el desarrollo de acciones de ciberacoso contra sus pares y a capacitarles en la detección de ese tipo de agresiones para que las denuncien, tanto si son víctimas como testigos de ello; y, al mismo tiempo, para reforzar valores emocionales como la empatía, la solidaridad, el respeto y la conciencia social, dentro de su proceso de construcción identitaria con miras a la adultez. Resulta una edad ideal, puesto que, a decir de las mismas autoras, “a los 15-16 [se produce] el desarrollo moral, el saber lo que está bien y mal” (párr. 19). Por si les quedaban dudas, estos jóvenes asumirán con claridad que el ciberbullying está mal y, todavía más, el que se ejerce contra colectivos en mayor condición de vulnerabilidad, como los migrantes.

### 8.5. Requerimientos funcionales y técnicos

Para la creación de la experiencia: el desarrollo del escenario de realidad virtual y video en 360° podrá efectuarse haciendo uso del programa Adobe Captivate (2021), que soporta la edición y organización de insumos de RV, tanto a nivel de contexto como de opciones interactivas.

Sin embargo, el software Unity (2021) presenta también una serie de facilidades que lo han catapultado en los últimos años como recurso líder para la elaboración de contenidos de realidad virtual en altísima calidad, sin limitaciones creativas y sin defectos de rendimiento para el usuario. Su constante actualización ha permitido incorporar herramientas más eficientes y fáciles de utilizar para los creadores, tales como el canal de renderizado de alta definición (HDRP), el kit de elementos interactivos, una galería de efectos en expansión, la opción de añadir pistas de sonido también inmersivo y envolvente y un proceso de renderización más rápido, pero cuidadoso de la calidad del producto.

Para los usuarios: se estima necesario el uso de los siguientes implementos tecnológicos para que puedan experimentar el contenido del proyecto en toda su magnitud:

- Smartphone con sistema operativo Android, iOS, HarmonyOs, Windows y cualquier otro que, en todos los casos, deberá ser compatible para el visionado de materiales de realidad virtual, a través de un giroscopio incorporado de fábrica. Para comprobar que el celular cumple con esta condición, se recomienda realizar la prueba de YouTube, identificando la aparición del icono de unas gafas de realidad virtual, como se aprecia en la Figura 16.

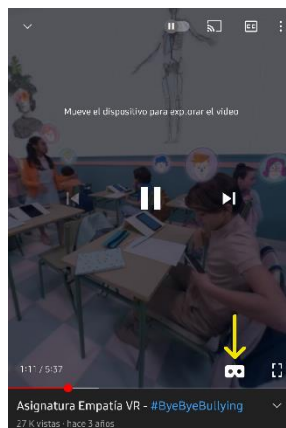


Figura 16. Prueba de YouTube para verificar que un smartphone soporta formatos de realidad virtual.  
Fuente: Elaboración propia.

El formato rectangular de la experiencia también facilitará su visionado en computadores portátiles, tablets o cualquier otro tipo de pantalla más grande, en caso de que no se tenga la posibilidad de acceder desde el celular o se prefieran estos otros dispositivos.

- Gafas de realidad virtual, que pueden ser desde las Cardboard de Google en sus diferentes modelos y colores, hasta las más sofisticadas, diseñadas y comercializadas por Oculus y sus marcas asociadas.
- Mandos de realidad virtual, para navegar por la experiencia y ejecutar las acciones interactivas que se proponen durante la historia, especialmente si se recurre a un ordenador para este fin.

#### *8.6. Niveles de interacción*

De acuerdo con las teorizaciones de Guevara, Botero y Castro (2015) y de Solís Noyola (2011), el diseño formal y el contenido del proyecto “Esto no es una broma” se enmarcan en una estructura que propicia la interacción contributiva y compleja. Esto es que, por un lado, las acciones de los usuarios son capaces de “alterar en su funcionamiento, entorno y reacciones” (Solís Noyola, 2011, párr. 4) a los objetos del entorno que se les presenta; en este caso, sus decisiones sobre cómo proceder ante determinados mensajes modificarán la historia y, según elija, le llevarán a uno u otro escenario hasta culminar el relato. Y luego, porque tienen la posibilidad de ingresar textos, seleccionar opciones de los menús o volver sobre ellas para corregirlas: “realiza múltiples y variadas [acciones] como respuestas a las instrucciones” (Guevara et al., 2015, p. 472) que se le proporciona a lo largo de la narrativa.

En este sentido, se plantea que, con miras a una evolución de esta iniciativa para convertirla en un escenario donde la interacción en tiempo real señalada por Guevara et al. (2015) sea posible. Para mantener la objetividad de los contenidos, así como la seguridad de los participantes, se podría implementar, dentro de la interfaz de RV, la participación de un bot, capaz de proveer mensajes basados en los testimonios de los jóvenes entrevistados para este estudio y acordes a las respuestas que el usuario pudiera ingresar manualmente inclusive, en tiempo real, para personalizar y dinamizar todavía más esta vivencia.

#### *8.7. Mapa de contenidos y navegación*

Es recomendable que el viaje del usuario a través de la experiencia inmersiva propuesta se realice por todos los contenidos disponibles. En este tenor, la navegación que se sugiere corresponde al detalle de la figura expuesta en la página a continuación:

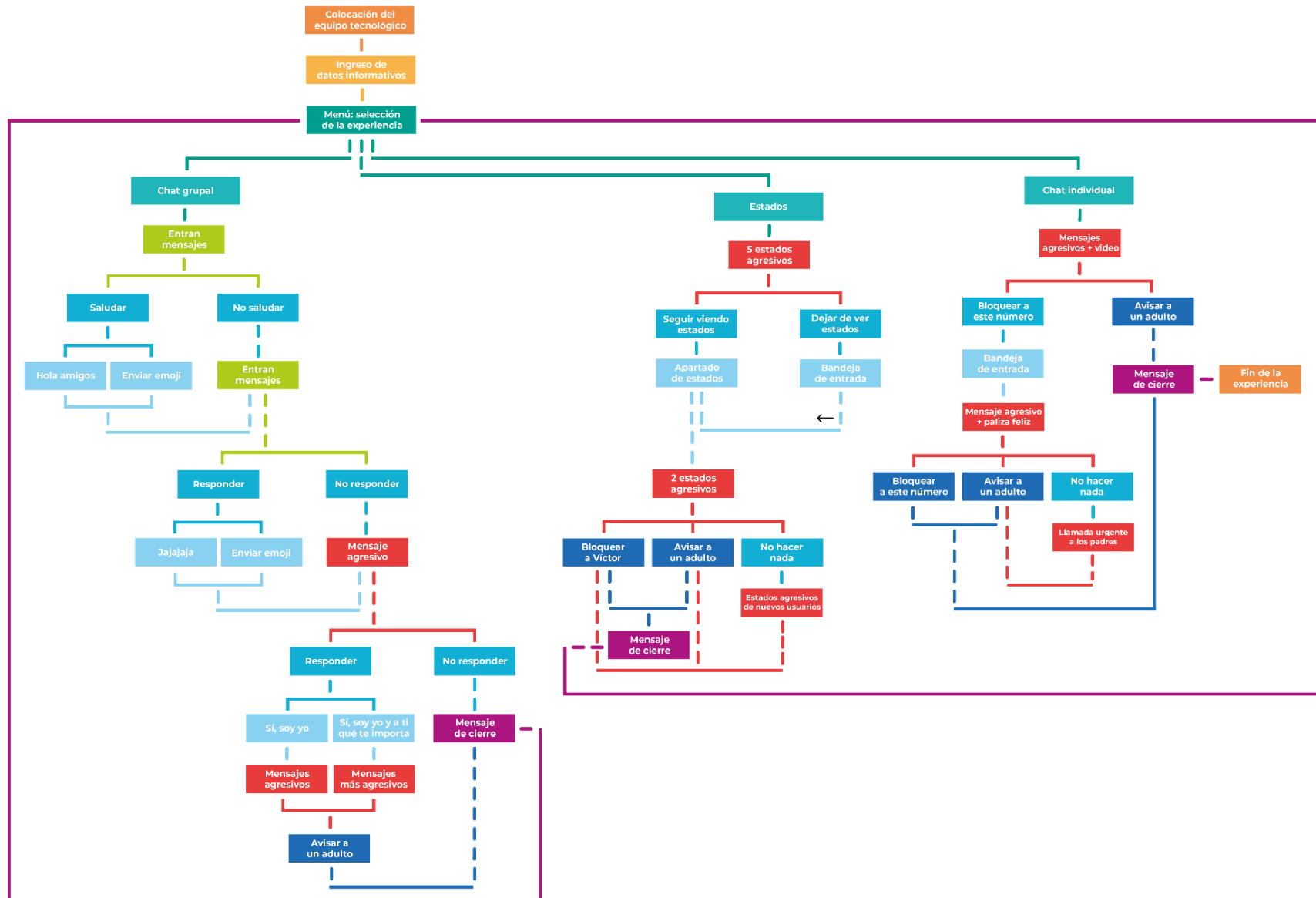


Figura 17. Mapa de contenidos y navegación del usuario en “Esto no es una broma”.

Fuente: Elaboración propia.

## 8.8. Diseño y funcionamiento: guion multimedia y storyboard de muestra

### ESCENA 1: Ingreso de datos informativos

Aparece un menú inicial de bienvenida al usuario, en el que deberá ingresar su nombre, su edad y el nivel académico que cursa, a través de un teclado virtual, colocado en el espectro de visión en 360°, accesible a través de los mandos.

En función de estos datos informativos de identificación, se definirá el contenido de algunas escenas posteriores, de manera que los mensajes hagan referencia directa a la persona que está participando de la experiencia. En este caso de ejemplo, el usuario se llama Pablo, tiene 16 años y, por tanto, está matriculado en Primer Año de Bachillerato en Ciencias.

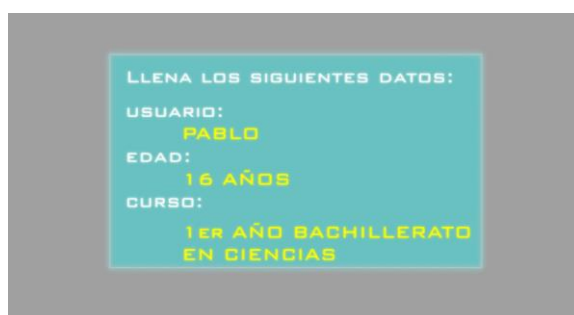


Figura 18. Detalle de la escena 1 de “Esto no es una broma”.  
Fuente: Elaboración propia.

### ESCENA 2: Elección de la experiencia específica

Otro listado se desplegará, mostrando tres opciones posibles: Chat grupal, Estados y Chat Individual, que se corresponden con las tres modalidades de ciberacoso contra jóvenes migrantes, identificadas en esta investigación. Queda a voluntad del usuario escoger cuál quiere experimentar primero, sin que ello afecte al conocimiento de las demás. Se trata de narrativas independientes y comprensibles por sí mismas.

En esta muestra, el usuario se decanta por la primera alternativa, es decir, el chat grupal.

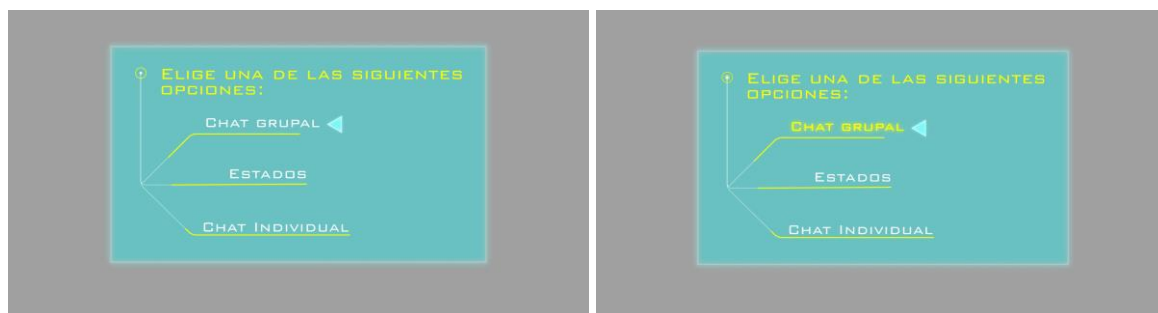


Figura 19. Detalle de la escena 2 de “Esto no es una broma”: menú principal.  
Fuente: Elaboración propia.

### ESCENA 3: Desarrollo de la experiencia del chat grupal

Se visualiza la interfaz de un grupo de WhatsApp denominado “Solo guambras<sup>2</sup>”, en el que se encuentran los estudiantes del curso del participante, que desde este momento asume el rol de

<sup>2</sup> Guambra: Vocablo de origen kichwa, de uso extendido en Ecuador, que significa chico, muchacho, joven.

un estudiante de origen venezolano, que ha llegado a Ecuador y retoma sus estudios en una nueva institución.

Se suceden varios mensajes iniciales de los miembros del grupo, que saludan a los demás.

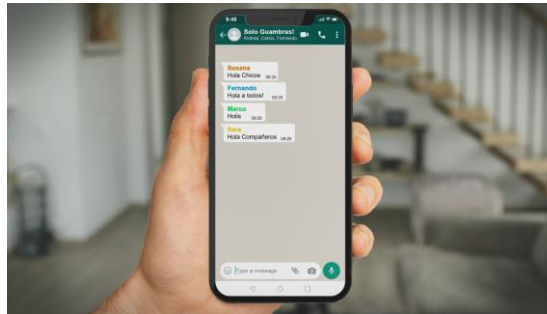


Figura 20. Detalle de la escena 3 de “Esto no es una broma”: ingreso al chat grupal.  
Fuente: Elaboración propia.

A partir de ello, nuevamente se le proponen opciones al usuario; esta vez, para que decida si envía un saludo al igual que sus nuevos compañeros.

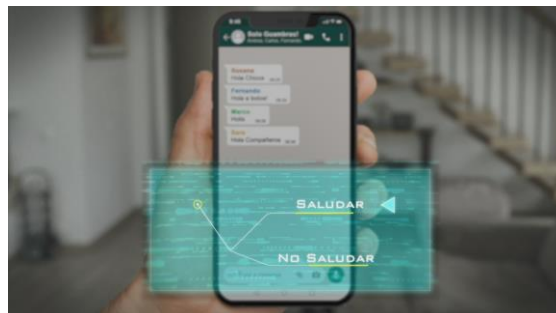


Figura 21. Detalle de la escena 3 de “Esto no es una broma”: enviar saludo.  
Fuente: Elaboración propia.

Si elige “Saludar”, tendrá que seleccionar una forma de saludo, como ocurre en la maqueta. De lo contrario, si elige “No saludar”, continuarán llegando otros mensajes de los integrantes del grupo en cuestión.

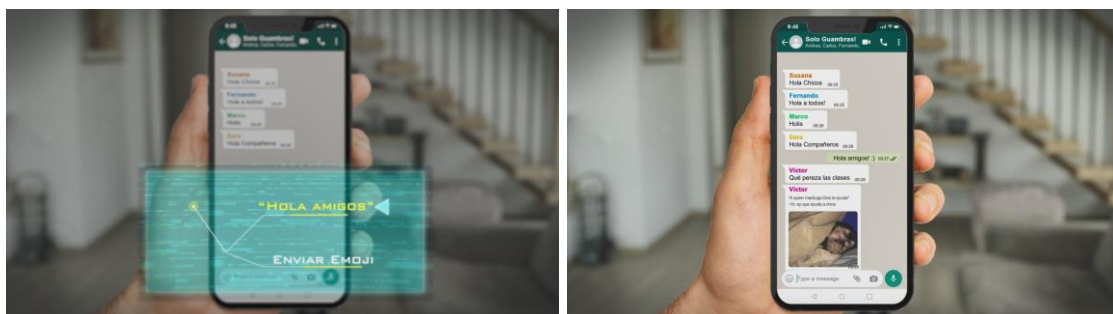


Figura 22. Detalle de la escena 3 de “Esto no es una broma”: saludo en formato texto y continuación de la conversación.  
Fuente: Elaboración propia.

Según como vayan ingresando los mensajes, se le consultará nuevamente al usuario si desea responder a los contenidos humorísticos, específicamente, que sus compañeros han enviado al grupo de WhatsApp.

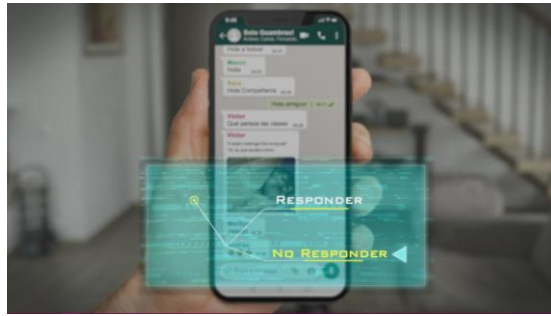


Figura 23. Detalle de la escena 3 de “Esto no es una broma”: sin respuesta a memes.  
Fuente: Elaboración propia.

Al seleccionar “Responder”, se desplegará un nuevo menú para que escoja el tipo de respuesta que desea remitir, en el mismo tenor que la anterior oportunidad: un mensaje solo de texto con risas o emojis de igual referencia. En ambos casos, pasada esta interacción, aparecerá un primer contenido amenazante, que incluso develará cierto grado de xenofobia en los participantes del chat grupal. Esto desencadenará una alerta sobre lo que realmente está ocurriendo.

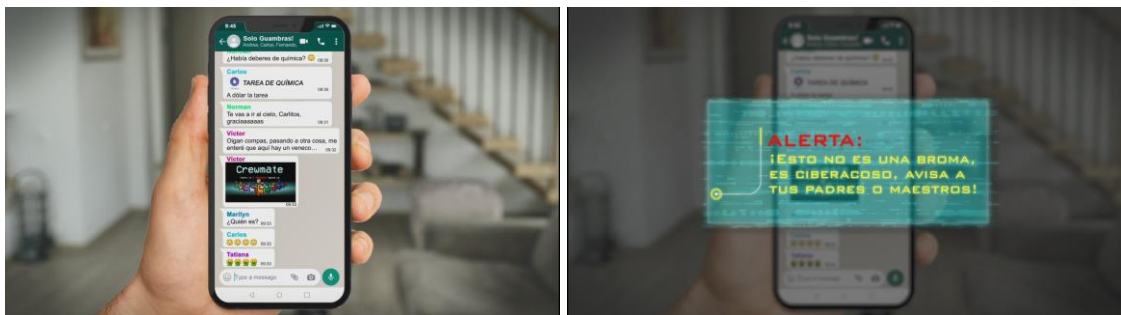


Figura 24. Detalle de la escena 3 de “Esto no es una broma”: primera agresión y alerta.  
Fuente: Elaboración propia.

En este sentido, aparecerá un nuevo menú para que otra vez el usuario decida si responde o no. Para la opción “Responder”, se desplegará una lista con dos formas de respuesta: “Sí, soy yo” y “Sí, soy yo y a ti qué te importa”. En caso de elegir la primera alternativa, se mostrarán mensajes que denoten desprecio; con la segunda opción, se visualizarán mensajes en ese mismo tono, pero incluso con términos y formas algo más violentas, en consonancia con la respuesta que se ha escogido. En ambas situaciones, nuevamente aparecerá la alerta de que los contenidos recibidos son ciberacoso, para dar paso también a un menú de única opción: “Avisar a un adulto”. En este punto o en caso de haber seleccionado “No responder”, se dará paso al mensaje que cerrará la escena.



Figura 25. Detalle de la escena 3 de “Esto no es una broma”: sin respuesta y mensaje de cierre.  
Fuente: Elaboración propia.

#### ESCENA 4: Desarrollo de la experiencia de los estados

El usuario vuelve al menú de experiencias. La siguiente historia tiene que ver con los estados de WhatsApp.



Figura 26. Detalle de la escena 4 de “Esto no es una broma”: menú principal.  
Fuente: Elaboración propia.

Enseguida, a través del apartado de WhatsApp dedicado a la visualización de estados, el usuario podrá navegar a través de ellos y se enfatizará en la observación de los contenidos publicados por el individuo llamado Víctor. En sus estados, aparecerán contenidos como los que se aprecian en la figura siguiente, que de igual forma, estarán acompañados por una alerta inicial.



Figura 27. Detalle de la escena 4 de “Esto no es una broma”: primera serie de estados y alerta.  
Fuente: Elaboración propia.

Entonces se dará paso a un nuevo menú, con las alternativas: “Seguir viendo estados” y “Dejar de ver estados”. La primera le llevará al apartado general de estados y podrá continuar mirando los generados por otros usuarios, en tanto que la segunda le llevará a la bandeja de entrada del sistema de mensajería instantánea. En el ejemplo, se pone fin a la visualización y se ve la interfaz respectiva.

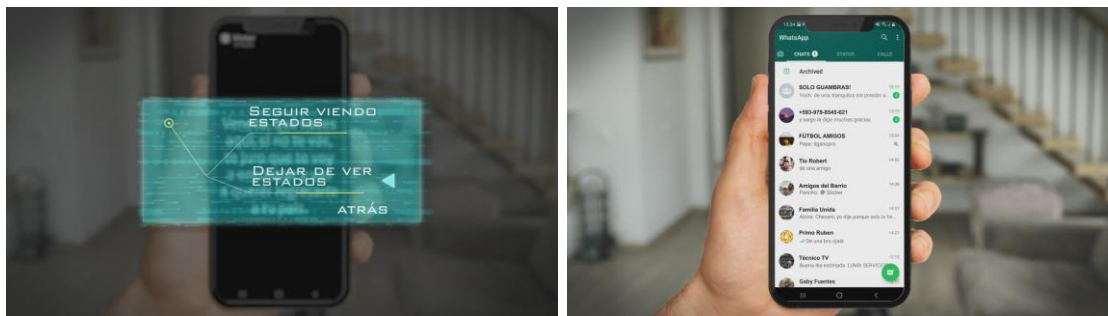


Figura 28. Detalle de la escena 4 de “Esto no es una broma”: visualización de estados y bandeja de entrada de WhatsApp.  
Fuente: Elaboración propia.

Luego, el usuario podrá volver a ingresar a la categoría de estados del sistema y, entonces, Víctor tendrá contenido nuevo. Al visualizarlo, el primer estado que se mirará toma como referencia el nombre ingresado por el usuario al inicio, para generar el texto correspondiente, y el segundo será un mensaje más genérico. Tras ellos, se emitirá la alerta para identificar la situación de ciberacoso que está ocurriendo.



Figura 29. Detalle de la escena 4 de “Esto no es una broma”: segunda serie de estados y alerta.  
Fuente: Elaboración propia.

Se despliega otro menú con 3 sugerencias de acción: “Bloquear a Víctor”, “Avisar a un adulto” y “No hacer nada”. Las dos primeras opciones desencadenarán el lanzamiento inmediato del mensaje de cierre de la experiencia, mientras que la tercera alargará la visualización de nuevos contenidos ofensivos, incluso de parte de otros usuarios, igualmente compañeros suyos, hasta que el usuario decida bloquearlos o dar aviso oportuno a sus adultos de confianza.

En este caso puntual que representa la maqueta, el participante decide que debe comunicar de inmediato sobre lo sucedido a un adulto.



Figura 30. Detalle de la escena 4 de “Esto no es una broma”: menú de acciones y mensaje de cierre.  
Fuente: Elaboración propia.

### ESCENA 5: Desarrollo de la experiencia del chat individual

El usuario retorna al menú principal, para escoger, en este caso, la última narrativa disponible, referente al uso de chats personales para ejercer el ciberacoso.

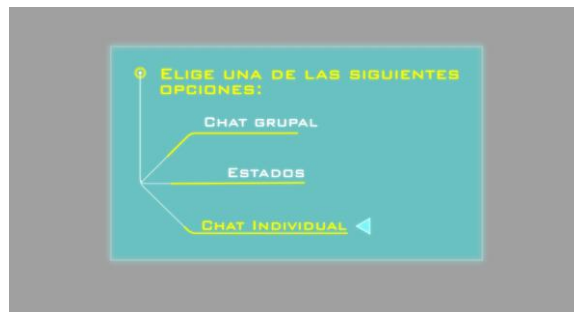


Figura 31. Detalle de la escena 5 de “Esto no es una broma”: menú principal.  
Fuente: Elaboración propia.

Seleccionada esta opción, visualizará su bandeja de entrada de WhatsApp y mirará que hay un número no registrado que le ha enviado un mensaje extraño y procederá a abrir el chat. Una vez allí, estará frente a un video alusivo a las huellas de sangre que dejó una paliza que, según se detalla en YouTube (Smoke Jaguar, 2018), se propinó a un ciudadano venezolano en Quito, en una unidad de transporte público. Se podrá reproducir el video y se pueden leer mensajes insultantes y amenazantes (ciberpersecución) que acompañan a este audiovisual.

De igual manera, los mensajes que contengan alusiones al nombre del usuario se adaptarán a la información ingresada al principio de la experiencia inmersiva.

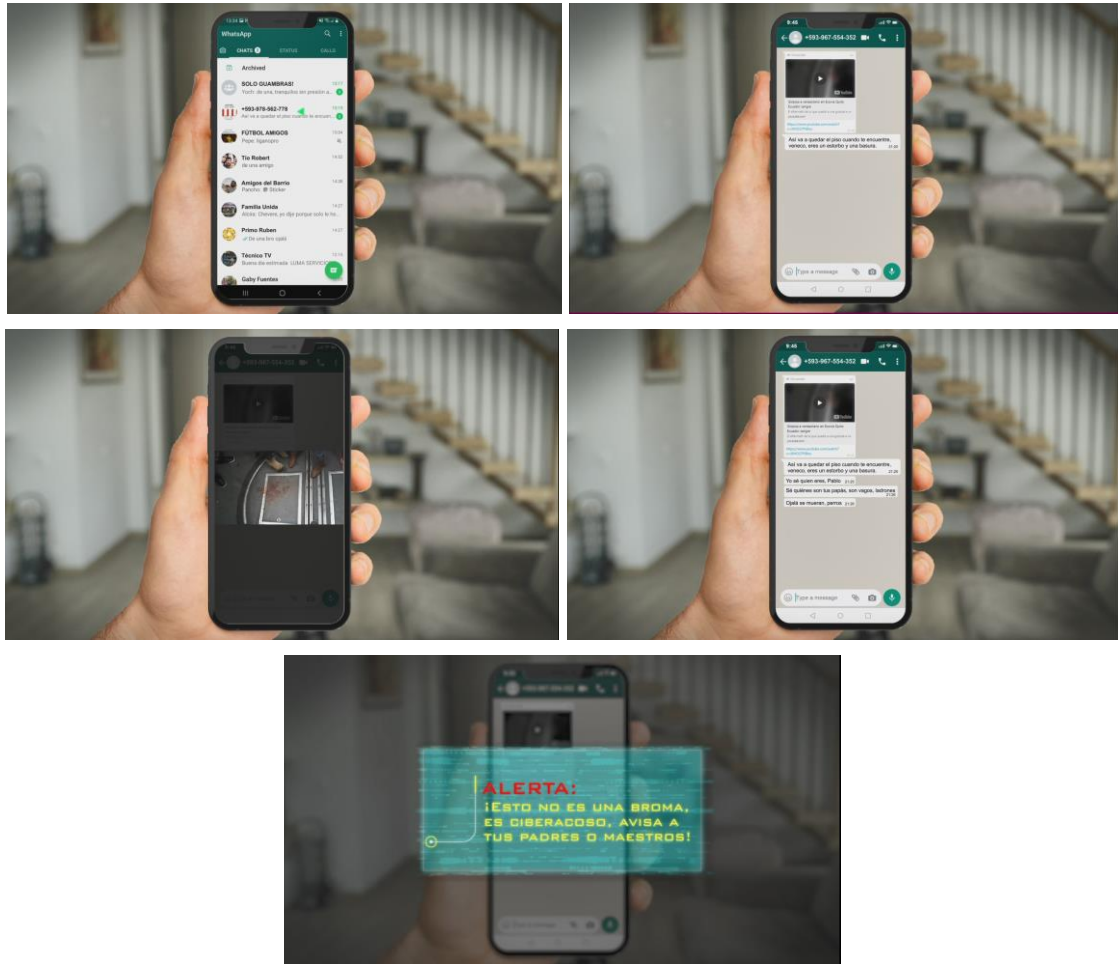


Figura 32. Detalle de la escena 5 de “Esto no es una broma”: primer chat individual y alerta.  
Fuente: Elaboración propia.

Ante esta advertencia, se presentará un menú con dos opciones de acción: “Bloquear a este número” y “Avisar a un adulto”. Si escoge bloquearlo, volverá a la bandeja de entrada, donde inmediatamente aparecerá un nuevo mensaje curioso, proveniente de otro número desconocido, como ocurre en esta simulación. Si se selecciona la segunda opción, se dará paso al mensaje de cierre de la experiencia.

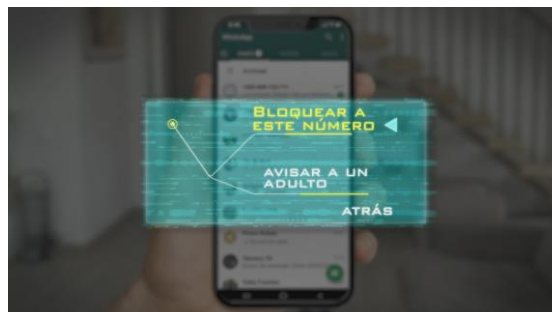


Figura 33. Detalle de la escena 5 de “Esto no es una broma”: menú de acciones.  
Fuente: Elaboración propia.

En concordancia con la elección recreada, el usuario mira nuevamente su bandeja de entrada y da clic sobre el mensaje que, de igual forma, se adecuará a los datos de identificación proporcionados por el usuario. Se abre el nuevo chat y se observará un video de una paliza feliz

(Cadena SER, 2021) que, se entiende por los mensajes enviados a continuación, ha ocurrido en contra del hermano del usuario. Por ello, nuevamente se lanza la alerta.

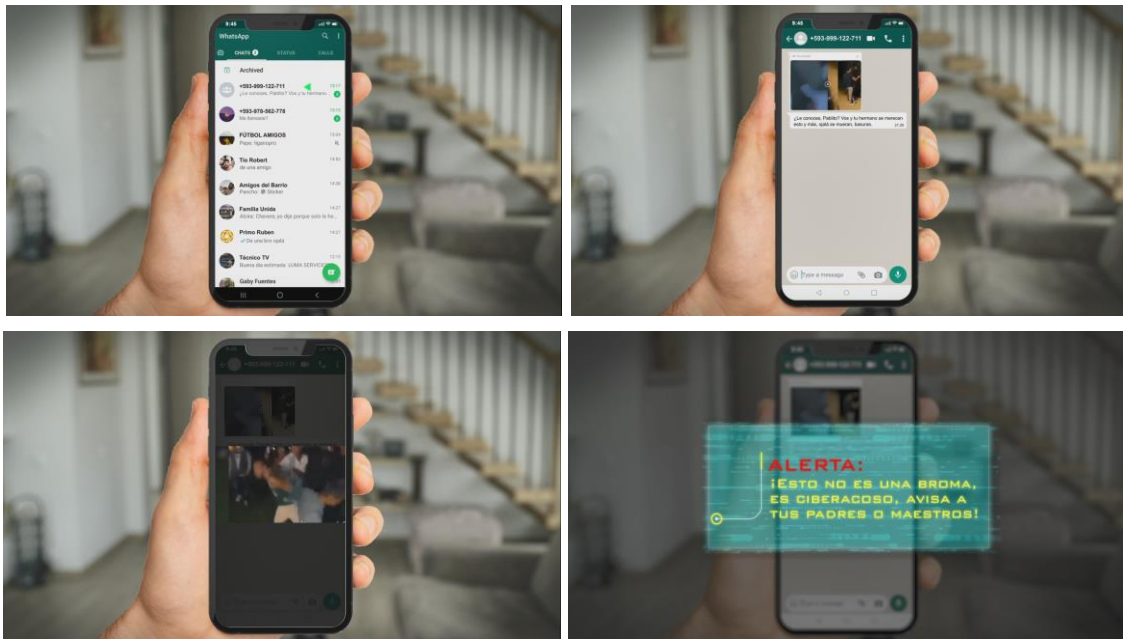


Figura 34. Detalle de la escena 5 de “Esto no es una broma”: segundo chat individual y alerta.  
Fuente: Elaboración propia.

Para reaccionar a ello, tendrá 3 alternativas: “Bloquear a este número”, “Avisar a un adulto” y “No hacer nada”. Como se explicó en la experiencia anterior, las dos primeras opciones darán paso al mensaje de cierre, que también dará por concluida la historia, puesto que ya se han explorado todos los relatos. En cambio, la tercera permitirá que el usuario escuche a sus padres recibiendo una llamada urgente de una vecina, para avisarle que su hijo ha sido agredido y se encuentra muy mal, y que ella ya ha realizado una primera llamada a una ambulancia. Entonces, se lanzará otro menú con una única sugerencia: “Avisar a un adulto”, puesto que podrá aportar con información sobre lo que ha sucedido, a través del chat. En ese momento, se visualizará el mensaje de cierre.



Figura 35. Detalle de la escena 5 de “Esto no es una broma”: menú de acciones y mensaje de cierre.  
Fuente: Elaboración propia.

## 9. Conclusiones

La aparición de los insumos tecnológicos que propiciaron la hiperconectividad del mundo y la globalización de la información y los usuarios significó un impulso natural para que las personas asuman definitivamente el rol de emisores-receptores, pero a la par, se convirtió en la puerta de entrada hacia la configuración de una necesidad básica antes insospechada, que en más de una

ocasión ha mutado en adicción o dependencia, y en una caja de Pandora cuyo contenido se sigue descubriendo día a día, de forma tal que no acabamos de conocer unos retos y peligros, cuando ya han aparecido otros cuantos más.

Una de esas amenazas es, precisamente, la que ocupa a esta investigación: el ciberacoso. Este fenómeno merece especial atención por dos aspectos: su prevalencia entre los niños, adolescentes y jóvenes y la gran facilidad con la que se expande no solo a través de los medios digitales disponibles, sino sobre todo, porque llega a alternar y solapar su ocurrencia con el acoso en su forma más convencional. La imposibilidad de una desconexión real, debido a la exigencia de permanecer en línea, agrava esta realidad y limita todavía más las oportunidades de las víctimas de escapar de sus agresores.

Más allá del sentido colaborativo que la eclosión de la web 2.0 y sus sucesivas predecesoras introdujo en la dinámica del ciberespacio, las actividades que allí se efectúan no siempre guardan coherencia con ese espíritu. Situaciones como el ciberacoso ponen en evidencia la fragilidad de ese valor en la vivencia cotidiana de la ciudadanía digital, en un contexto donde la multitudinaria población interconectada lo ve todo y lo sabe todo de los demás, a partir de los retazos identitarios que cada usuario deposita en las diversas plataformas del ecosistema digital, es decir, su *lifestreaming*. A la vez que esa información ayuda para que los individuos se integren a aquella comunidad global inspirada en causas, propósitos e intereses de lo más diversos, se quiera o no, también queda expuesta ante personas que son capaces de tomar esos datos y utilizarlos en perjuicio de su mismo propietario o de otros cibernautas, echando mano de las mismas herramientas omnipresentes y conexas entre sí que ofrece internet.

Cada uno de esos fragmentos que las personas lanzamos al ciberespacio día tras día, a veces hasta por inercia y simple costumbre, sin mediar demasiadas reflexiones para hacerlo, dan forma a la identidad digital que nos describe individualmente como miembros de la aldea global. Esta, como la personalidad que mostramos en el hogar, en el trabajo o en el centro de estudios, es flexible, admite cambios, en correspondencia con el constante desarrollo individual y colectivo de los seres humanos. Empero, en ambos casos, existe una delgada línea que separa a la idiosincrasia del postureo, más aún si este es malicioso, e incluso de otro territorio igual de peligroso, como la estereotipación de las identidades de determinados colectivos. En definitiva, del uso de la red global como escondite para perpetradores de delitos y persecutores de minorías o grupos vulnerables, que actúan bajo el anonimato absoluto, haciendo uso de identidades forjadas a medida para engañar y causar daño.

Por si esto no fuera suficiente, la emergencia sanitaria declarada por la pandemia por COVID-19 a nivel mundial obligó a trasladar todavía más actividades al ámbito virtual, ya no solo como apoyo de las labores cotidianas, sino como epicentro de las mismas. En el contexto ecuatoriano, por ejemplo, la educación en línea pasó de ser una modalidad casi exclusiva de algunas universidades a ser la norma en prácticamente todos los planteles educativos de primaria y secundaria, y a extenderse en el nivel superior a los centros cuyo régimen era presencial, exigiendo una adecuación integral de sus prácticas regulares a los entornos virtuales de aprendizaje con los que ya contaban o debieron implementar. Otros casos son los del teletrabajo en instituciones públicas y empresas privadas, la telemedicina y la realización de trámites en entidades públicas a través de internet.

En medio de estas condiciones, la dependencia de los aparatos tecnológicos más comunes, como celulares y computadores, y la conectividad permanente para atender videoconferencias, correos electrónicos, mensajes de WhatsApp también se convirtió en algo reglamentario. Efectivamente, la comunidad educativa se integró a esta dinámica para dar continuidad al

proceso de enseñanza-aprendizaje llevado a cabo en las aulas, hasta cuando fue posible. A raíz de ello, hay acuerdo respecto a la incidencia de estos sucesos sobre un incremento significativo de los casos de ciberacoso entre estudiantes, especialmente.

Las cifras que, antes de la pandemia, *per se* ya eran alarmantes, recrudecen y todavía no hallan una respuesta clara y efectiva de parte de las instituciones del Estado involucradas en el tratamiento de este fenómeno. De hecho, a partir de las pocas pero ilustrativas estadísticas disponibles sobre su prevalencia en Ecuador, se evidencia un desfase preocupante entre los casos de ciberacoso registrados por organizaciones no gubernamentales y los que llegan a conocimiento de los órganos de investigación y justicia que, en números redondos, representan solo la mitad de los que realmente se suscitan a nivel nacional. Y aunque no se pueden desconocer las deficiencias de estas últimas entidades, tampoco se les puede responsabilizar enteramente por estas inconsistencias numéricas, puesto que es igualmente cierta la posibilidad de que se deban, más bien, a la falta de denuncias por parte de las víctimas.

Entonces, cabe analizar la situación a partir de dos perspectivas plausibles dentro de los resultados de esta investigación: el miedo a sufrir represalias y la normalización de conductas que en realidad se catalogan como ciberacoso. De hecho, existe una especie de deformación y minusvaloración de este concepto, al punto de considerarlo como bromas y no como verdaderas agresiones. Como breve adelanto, aunque ya se ha descrito en el apartado respectivo, queda claro que los jóvenes no podrían identificar acertada y claramente el momento en que se topasen con actos de ciberbullying.

De acuerdo con múltiples estudios realizados a nivel mundial, se aprecia que las formas más comunes en las que se produce este tipo de ataques por medios tecnológicos y que, por tanto, podrían ser ejercidas contra los individuos, son: el *sexting*, la difusión de memes ofensivos, el desvelamiento o sonsacamiento, la suplantación de identidad y la indiferencia intencionada respecto de los mensajes que se reciben de una persona. Si los usuarios no son capaces de dimensionar los riesgos a los que se exponen, debido a una incorrecta interpretación de estos comportamientos, pueden convertirse en víctimas más fácilmente y las consecuencias pueden llegar a ser todavía más graves, conforme pase el tiempo.

Por otra parte, aterrizando sobre las dos especificidades que caracterizan a la presente investigación, los aportes teóricos recogidos permiten concluir, en primer lugar, que WhatsApp es un sistema de mensajería instantánea que por el carácter intuitivo que reviste su funcionamiento resulta fácil de usar para bien y para mal; y luego, que la población en condición de movilidad humana, en especial los más jóvenes –entre menores y ya mayores de edad– son propensos a convertirse en blanco de este tipo de perjuicios, por su edad y por las diferencias que guardan con la comunidad a la que llegan y que pueden ser concebidas por los demás miembros como una amenaza contra sí mismos o sus pares.

A nivel del diseño metodológico, en cambio, cabe apuntar que la planificación original que se había propuesto para el desarrollo del estudio finalmente no se pudo ejecutar, debido a ciertas limitaciones encontradas *in situ*. Dicho planteamiento incluía el uso de la técnica del grupo focal y, por ende, la aplicación de un cuestionario específico para los participantes de ese encuentro colectivo, porque se tenía previsto trabajar solamente con el grupo de líderes de la Misión Scalabriniana de Ibarra, compuesto por alrededor de una veintena de jóvenes. No obstante, se presentaron trabas administrativas a la hora de gestionar el acceso del investigador a sus reuniones semanales.

Por ello, se debió realizar un primer cambio en la metodología de trabajo, que implicó el aprovechamiento de más de una muestra por oportunidad para localizar y entrevistar a la población definida (personas migrantes de 15 a 19 años), recurriendo fundamentalmente a aquellos lugares donde se reúnen para trabajar o recibir albergue, alimentación y apoyo psicológico. Sin embargo, aunque se pensó en mantener la técnica del grupo focal, sucedió que la infraestructura de estos centros, cuyo aforo sigue siendo regulado debido a la emergencia sanitaria, no prestaba las condiciones para reunir a todos los jóvenes y plantearles las interrogantes generales; en adición, cada persona se encontraba cumpliendo diversas actividades en compañía de su familia, en las que el investigador no podía interferir y, por último, la localización de los jóvenes en puntos dispersos volvía imposible la reunión de la totalidad de los participantes para operar esta herramienta investigativa.

Así las cosas, se estimó más conveniente y eficiente utilizar solo una técnica, que sea capaz de suplir las demandas informativas que se pretendían satisfacer a través del grupo focal. En este sentido, se decidió reforzar la segunda técnica contemplada en el diseño original, es decir, las entrevistas en profundidad, por medio de la construcción de un cuestionario bastante detallado que permita obtener, incluso de manera más específica y directa, aquellos datos que contenía el listado de preguntas para el grupo focal. La calidad de las respuestas obtenidas es, sin duda, la mejor evidencia de la correcta decisión que se tomó para optimizar los recursos metodológicos, que se tradujo también en un enriquecimiento notable de la información, gracias a una mayor variedad de fuentes, según su edad y sus contextos personales y familiares, y a un abordaje mucho más personalizado, empático y discreto, que propició la expresión franca y directa de los entrevistados.

Otra de las dificultades detectadas, relativa al alcance geográfico de la investigación, de igual manera motivó un cambio en las especificaciones metodológicas del estudio. La misma situación de restricción de la libre movilidad, producto del azote de la pandemia, así como la necesidad de reducir al máximo el riesgo de contagio para investigador y participantes hicieron que se reduzcan las ubicaciones posibles de los jóvenes migrantes de 4 provincias a 2, atendiendo al nivel de concentración de población en condición de movilidad humana que registran, para su selección, tal y como se aprecia en las respectivas justificaciones. Precisamente por la importancia que reportan las dos jurisdicciones, resultó apropiado y provechoso centrar la atención en ellas, para llevar a cabo la investigación de campo.

Por su parte, en el ámbito de los resultados se efectuaron hallazgos importantes en torno a la problemática analizada y la población consultada para tal fin. Así, por ejemplo, se determinó que el porcentaje más alto de los jóvenes que migran al Ecuador tiene 18 años o más, es decir, ya son mayores de edad. Es por ello que también se logró identificar que su principal objetivo es trabajar. Algunos de ellos lo logran, pero otros se mantienen en búsqueda de una plaza laboral, a veces, durante varios meses. Otros, de igual manera, demoran en normalizar su situación en el país y permanecen largos períodos sin trabajar ni estudiar.

Empero, los que todavía son menores de edad (15-17 años) y, según el sistema educativo ecuatoriano, deberían cursar el nivel secundario han tenido que adaptarse al modelo emergente de enseñanza-aprendizaje implementado a raíz de la pandemia, afincado en el entorno digital. Esto es, continuar su formación académica haciendo uso de celulares o tabletas que, en algunos casos, comparten con sus padres; o abandonarla, precisamente debido a la falta de estos implementos tecnológicos. No obstante, en medio de las dificultades que de por sí supone la migración, el traslado de la educación al *online* ha significado para padres e hijos una alternativa valiosa y positiva para que los menores mantengan el nexos social con sus maestros y amigos y,

por eso mismo, eviten la ocurrencia de casos de acoso y ciberacoso en caso de que tuvieran que insertarse en alguna institución educativa del lugar donde se han establecido.

Asimismo, se evidenció que los flujos migratorios de conglomerados juveniles proceden de Venezuela, en franca coherencia con la coyuntura regional, y de Colombia, un fenómeno históricamente presente y persistente en la existencia nacional, posible gracias a la proximidad geográfica entre ambos países. En el caso de los primeros, como se ha apreciado desde el inicio del éxodo masivo desde Venezuela, se ven obligados a emprender una dura travesía para movilizarse de un país a otro. Por lo general, el primero al que llegan es a Colombia, luego pasan a Ecuador, avanzan hacia Perú y se quedan allí o bien, continúan hasta arribar a Chile u otro destino que hayan escogido. Dadas estas circunstancias, otro dato relevante que se encontró es que, claramente, ni el acoso, ni el ciberacoso, ni la xenofobia, ni la discriminación pueden circunscribirse a un territorio determinado: los jóvenes consultados refirieron que fueron víctimas o conocieron de otros afectados por estas reprochables conductas en Colombia, Ecuador y Perú. Una preocupante situación que fue acertadamente resumida por uno de los entrevistados, al asegurar que el sentimiento de rechazo era el mismo, lo único que cambiaba eran las palabras insultantes que le profirieron de un país a otro.

En adición, queda patente que los jóvenes migrantes son conscientes de su vulnerabilidad, no solo en el plano físico sino también virtual, y por ello, actúan con precaución. Los que tienen 18 y 19 años dimensionan mejor y con más claridad los riesgos a los que podrían estar expuestos y se resguardan tanto como pueden, aunque también reconocieron sentir más temor respecto de su integridad y la de su familia; a diferencia de los menores, que aún cuentan con la protección de sus padres o tutores.

Sin embargo, a pesar de ese conocimiento de los peligros que lamentablemente conlleva la condición de movilidad humana en la que se encuentran, sobre todo en el ciberespacio, se pudo comprobar que el acceso de los jóvenes a teléfonos celulares es casi total. Poseen aparatos propios, pero también hay chicos y chicas que usan los de sus padres. Lo alentador es que, en ambas situaciones, sí existe supervisión por parte de los adultos, para regular el tiempo que le dedican, las actividades que llevan a cabo y el contenido al que acceden. El problema es que, en cambio, no siempre es posible tenerlo todo bajo control. De hecho, las respuestas de los entrevistados revelaron que están constantemente expuestos a contenidos humillantes y denigrantes lanzados de forma directa contra ellos o en general contra la población migrante, que les han hecho sentir mal, lo cual denota la existencia permanente de un ambiente hostil en las redes sociales donde confluye el público estudiado.

Aparte de los cuidados más fundamentales que pueden tener a la hora de navegar por la red mundial, surge un inconveniente que tiene que ver con el desarrollo y administración de la identidad digital de los jóvenes en estado de movilidad humana. A partir de sus testimonios, se logró conocer que dicho aspecto se ve amenazado por el miedo que les causa ser descubiertos como migrantes y, como método de defensa, se ven abocados a ejercer una autocensura que incluso consideran conveniente para salvaguardar a su familia, aunque implique ocultar o modificar los rasgos de su identidad como usuarios de las diversas plataformas digitales.

En medio de todos estos particulares, si se comparan las estadísticas sobre la victimización por ciberacoso entre la juventud migrante con los porcentajes de casos reportados en Latinoamérica y Ecuador, se encontró que, con el 25 % de participantes afectados por esta problemática, la incidencia sobre este conglomerado casi triplica al dato nacional y se ubica a medio camino respecto del amplio rango correspondiente al continente. Se trata de cifras alarmantes, que ilustran con total claridad la magnitud de este flagelo y, por tanto, ayudan a inferir el daño social

que está produciéndose en torno al proceso migratorio hacia Ecuador. Y aunque lo ideal sería que estos indicadores marcaran cero, al menos es posible asegurar que estos ataques cibernéticos no son la regla en la cotidianidad de los extranjeros que llegan al país en busca de mejores días ni están extendidos entre la sociedad nacional.

Respecto de los rasgos definitorios del ciberacoso ejercido contra los jóvenes consultados, se halló que hay tres aplicaciones móviles de comunicación que son más susceptibles de convertirse en escenarios de estas agresiones: Facebook, WhatsApp e Instagram, aunque esta última lo es en mucho menor medida. Las dos primeras son realmente las más comunes y, según lo reportado por ellos, las vivencias de ciberacoso más frecuentes se suscitan solo en Facebook, solo en WhatsApp o en ambas plataformas al mismo tiempo. Empero, cabe destacar un razonamiento que explica una diferencia notable en las prevalencias del ciberacoso en estos dos sistemas que, a día de hoy, son parte del mismo emporio tecnológico: en Facebook hay más posibilidades de sufrirlo, porque es más fácil conectarse con usuarios desconocidos, potencialmente dañinos; mientras que en WhatsApp, su propia dinámica de funcionamiento basada en un número telefónico, ayuda a reducir esas probabilidades y a prevenir perjuicios, porque los usuarios escogen a qué contactos agregar y a quiénes les permiten agregarlos, porque, en ambos casos, solo son localizables si se tiene acceso a dicho número.

Tomando en cuenta los tipos de ciberbullying contemplados en los capítulos dedicados a la teoría y contrastándolos con las respuestas obtenidas en las entrevistas, se concluye que el insulto electrónico, la ciberpersecución, la denigración, la paliza feliz y la exclusión u ostracismo son los ataques que en mayor medida se dirigen contra los jóvenes migrantes, independientemente de su procedencia, a través de WhatsApp. Asimismo, es posible señalar que estas tipologías se plasman en los más diversos formatos soportados por esta y las demás redes sociales, es decir, imágenes, mensajes de texto, audios y videos. De acuerdo con las declaraciones receptadas, los audiovisuales son los que pueden llegar a mostrar contenido más sensible y ofensivo, de manera particular, cuando evocan palizas felices contra otros migrantes, incluso en otro país.

Adicionalmente y aunque el acoso no sea objeto de estudio en este trabajo, no se puede obviar una realidad que agrava los términos en que ocurre el ciberacoso contra las personas en condición de movilidad humana y que así fue evidenciada por ellos: ambas formas de agresión pueden presentarse –y así les ha pasado de manera personal o lo han sabido por otras personas– en simultáneo contra el mismo individuo o inclusive, una ofensa por medios electrónicos puede ser respondida –a modo de defensa– con actos violentos en el plano presencial para intentar solucionar el problema y poner fin a la victimización.

En este mismo plano, el de la permeabilidad de estas humillaciones del entorno físico al digital y viceversa, surgió otro preocupante hallazgo: hay casos en los que el ciberacoso se intensifica, al punto de derivar en delitos tanto o más graves que este, como secuestros y violaciones, o intentos de aquello, especialmente contra las jóvenes mujeres migrantes.

Continuando con el análisis específico definido para la presente pesquisa, en relación a los grupos de WhatsApp se determinó que el insulto electrónico y la ciberpersecución son también las formas predominantes de ciberacoso, aunque también es cierto que en este entorno se registran menos casos, al igual que en los estados, respecto de los chats individuales.

Un dato especialmente relevante y común a aquellas 3 opciones de comunicación e interacción que ofrece WhatsApp es la preminencia de la paliza feliz. Este tipo de contenido es, de lejos, la primera forma de ciberbullying que se efectúa solamente por medio de este sistema de

mensajería instantánea, puesto que la mitad de los jóvenes se han topado con videos que muestran crueles golpizas contra sus compatriotas.

La exposición ante este tipo de mensajes genera una multiplicidad de reacciones en los jóvenes, que se entienden como lógicas y naturales. Se destaca, por ejemplo, que hay una significativa predisposición para darlo a conocer a familiares (padres, hermanos, tíos, pareja) o amigos de mucha confianza y recibir apoyo de su parte, pero la gran mayoría considera –y así lo practica– que es mejor ignorar estas ofensas, aunque tampoco descartan la posibilidad de responder al ciberacoso con la misma intensidad o tomar justicia por mano propia. Esto último, ciertamente, entraña un doble peligro, puesto que la víctima se convierte en victimario, al tiempo que refuerza la espiral de intimidación provocada inicialmente por el otro. Es la prueba fiel de que la violencia solo genera más violencia.

En adición, durante la examinación de los resultados, se concluyó que, a pesar de que el *sexting* y suplantación de identidad se configuran como las prácticas de ciberacoso más extendidas entre la juventud, de acuerdo con las investigaciones citadas en apartados anteriores, en el caso de los migrantes se evidencian bajo parámetros distintos, pero que igualmente requieren atención especial.

El *sexting*, en efecto, no ha sido ejercido contra los jóvenes entrevistados, pero es notorio que están expuestos a contenido sexualmente explícito, que reciben a través de sus redes sociales muy frecuentemente, en especial, por WhatsApp. Se trata de una realidad alarmante porque este tipo de materiales no solo que es inadecuado para este grupo etario, sino que además, puede ser el resultado de actos de ciberacoso sexual contra otras personas, incluso que no sean migrantes. De todas maneras, constituye un atentado contra la dignidad y privacidad de los seres humanos.

Por su parte, se comprobó que la suplantación de identidad es una acción que, generalmente, se produce en Facebook, debido a su dependencia de un correo electrónico para crear una cuenta y a la posibilidad de iniciar sesiones en diversos dispositivos, de manera independiente. Lo curioso de esta forma de ciberacoso es que es entendida por los entrevistados como un mecanismo a veces hasta beneficioso para cumplir ciertos fines, para el que incluso han dado su consentimiento. Es cierto que quienes hicieron sus declaraciones en este sentido aseguraron que no lo hicieron para perseguir o amedrentar a alguien, sino para obtener cierta información.

El panorama dibujado a partir de los testimonios de los 32 jóvenes que participaron en este estudio deja ver la necesidad de desarrollar propuestas más efectivas para sensibilizar a ecuatorianos y extranjeros sobre la problemática del ciberacoso y las graves consecuencias que puede acarrear, para víctimas, perpetradores y actores sociales en general. En este orden de ideas, los insumos tecnológicos más avanzados en el ámbito de la simulación digital de escenarios y los diversos niveles de inmersión que pueden favorecer se constituyen en aliados estratégicos para hacerle frente a los problemas que afectan a la humanidad, aportando la dosis de empatía requerida para evitar su propagación, por medio de experiencias que coloquen verdaderamente a los individuos en los ojos –que no en los zapatos– de los más vulnerables, para que sean realmente conscientes del daño que pueden llegar a causar, como si no fueran pocos los avatares que debe enfrentar la juventud migrante.

Así las cosas, a partir de esta propuesta incluso es posible mirar con perspectiva de futuro hacia el desarrollo de un proyecto orientado al mismo fin, pero desde un carácter transmedia, es decir, procurando la expansión de este relato sensibilizador y educativo hacia formatos complementarios, pero autosuficientes y comprensibles por sí mismos. Por poner solo un par de ejemplos de las potencialidades mediáticas que podrían surgir de este replanteamiento, se

puede mencionar la incorporación de un libro digital que recoja, a manera de historias animadas, una serie de experiencias vividas por los jóvenes migrantes, contadas para un público de menor edad inclusive, con el ánimo de propiciar la concientización desde etapas más tempranas; y también, el desarrollo de una campaña bajo el storytelling de “Esto no es una broma”, basada en *stories* de tipo encuesta de Instagram que, inspiradas en el mismo concepto interactivo y participativo de la experiencia inmersiva, muestren una situación de ciberbullying contra la población migrante que irá desarrollándose según las respuestas mayoritarias de los usuarios, incrementando las hostilidades o solucionando el problema. Otra opción adicional podría tener a TikTok como escenario de una bitácora o diario audiovisual de un joven migrante (dramatizado o animado), que hace partícipe de sus vivencias a los usuarios, generando confianza y un vínculo con ellos, como paso previo a la presentación de eventos relacionados con el ciberacoso que sufre este colectivo.

## 10. Recomendaciones

Todavía queda camino por recorrer antes de alcanzar una verdadera e integral comprensión sobre lo que es el ciberbullying y lo que puede llegar a causar, no solo a nivel de los individuos implicados, sino sobre todo como problema social.

En este tenor, será importante centrar la atención en los individuos que conforman la Generación Z y en los denominados *millennials*, de manera especial, en cuanto a su formación en competencias mediáticas y digitales. El solo hecho de tener acceso a teléfonos móviles y a crear perfiles en redes sociales convierte a los menores de edad en potenciales víctimas de cualquier tipo de ciberacoso. Por eso, se debe asegurar que su natural capacidad para usar los dispositivos tecnológicos actuales vaya acompañada por un criterio sólido y ético que les permita desenvolverse correctamente en dichos entornos y, en función de ello, saber identificar con claridad si las conductas de los ciberusuarios con los que está conectado se enmarcan en lo legal y moralmente adecuado.

De forma paralela al trabajo para la prevención, es imperativo dedicar esfuerzos multilaterales para que, de forma individual y colectiva, las personas estén en condiciones de desarrollar un sentido de alteridad real, que trascienda el simple reconocimiento del otro, para pasar a un sentido integral de empatía, comprensión y respeto hacia la otra persona, sus derechos, sus responsabilidades, sus capacidades, sus limitaciones, sus problemas y su situación de vulnerabilidad en el contexto donde se desenvuelva, por poner algunos ejemplos.

Estos propósitos –como tantos otros aspectos de la cotidianidad, como ha quedado ampliamente demostrado– deben ser atendidos a través de la tecnología. Las posibilidades que ofrecen el ciberespacio y los constantes desarrollos técnicos son casi infinitas y lo suficientemente maleables y personalizables como para facilitar la creación de insumos atractivos y eficientes para que más jóvenes y adultos centren su atención sobre el ciberbullying, desde una mirada más personal, directa y realista.

Aquellas herramientas interactivas e inmersivas, en conjunto con todos los esfuerzos que los diferentes actores y sectores sociales pongan en marcha, repercutirán positivamente en la prevención del ciberacoso en contra de los ciudadanos extranjeros en condición de movilidad humana. Y es que no solo se trata de armar elaboradísimos proyectos, sino que se debe empezar por lo más fundamental y sencillo: estar pendientes y atentos, no ser indiferentes. Aunque, como se ha recalcado a lo largo de esta indagación, las víctimas prefieren ignorar los ataques que reciben, eso también implica que deben enfrentar solos el problema. Otras veces, ellos mismos

deciden actuar porque algunos maestros no atienden estas graves denuncias, como se señaló en los testimonios. En cualquiera de los casos, no se debe permitir que la violencia escale hasta el punto en que la víctima se vea abocada a una profunda depresión o a una respuesta defensiva igualmente violenta contra el agresor. El apoyo familiar y social debe llegar a tiempo, para frenar el abuso, salvaguardar la integridad del afectado y corregir la conducta del agresor.

## 11. Referencias

- Administración Nacional de Aeronáutica y el Espacio. (2004). ¿Qué ha pasado con... la Realidad Virtual? *NASA Ciencia*. Recuperado de <https://go.nasa.gov/3aOIUzj>
- Adobe Captivate. (2021). Crear proyectos de RV (realidad virtual). *Ayuda de Adobe*. Recuperado de <https://adobe.ly/3kSQYEp>
- Agencia de las Naciones Unidas para los Refugiados. (2019). Tendencias globales. Desplazamiento forzado en 2019. *ACNUR*. Recuperado de <https://bit.ly/2QnzroV>
- Aguilar Romero, M. (2017). *La Generación Z. Sus hábitos de consumo de información y las redes sociales* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Sevilla. Recuperada de <https://bit.ly/2IXwAI2>
- Area, M., y Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 19(38), 13-20. Recuperado de <https://bit.ly/2PniIC7>
- Ayala Pérez, T. (2012). Marshall McLuhan, las redes sociales y la aldea global. *Revista educación y tecnología*, (2), 8-20. Recuperado de <https://bit.ly/2PTISOm>
- Ayala Pérez, T. C. (2015). Redes sociales e hiperconectividad en futuros profesores de la generación digital. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 26(51), 244-270. Recuperado de <https://bit.ly/38WVqeh>
- Bachmann-Medick, D. (2017). Alterity — a category of practice and analysis. Preliminary remarks. *On\_Culture: The Open Journal for the Study of Culture*, (4), 1-12. Recuperado de <https://bit.ly/3iVia3d>
- Barrio, E. (2017). El plano más social de la realidad virtual. *Compromiso empresarial*. Recuperado de <https://bit.ly/3hmRTu1>
- Bockholt, N. (2017). Realidad virtual, realidad aumentada, realidad mixta. y ¿qué significa “inmersión” realmente? *Think with Google*. Recuperado de <https://bit.ly/2CR0wxJ>
- Bringué Sala, X., y Sádaba Chalezquer, C. (Coords.). (2008). *La Generación Interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas*. Barcelona: Fundación Telefónica y Ariel. Recuperado de <https://bit.ly/32jaJM6>
- Briuoli, N. (2007). *La construcción de la subjetividad. El impacto de las políticas sociales. Historia Actual Online 2007*. Argentina: Historia Actual Online.
- Cadena SER. (2021). Los ocho detenidos por la paliza a un joven en Amorebieta son miembros de la banda juvenil ‘Hermanos Koala’. *Cadena SER*. Recuperado de <https://bit.ly/3zOUgyF>

- Calduch Cervera, R. (2014). Métodos y técnicas de investigación internacional. *Universidad Complutense de Madrid*. Recuperado de <https://bit.ly/3phTyEE>
- Cano, R. (2018). Breve historia de la realidad virtual. *ResearchGate*. Recuperado de <https://bit.ly/3hpzCMq>
- Casas-Anguila, J., Repullo-Labrador, J., & Donado-Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos. *Atención Primaria*, 31(8), 527-538
- Castells, M. (1998). *La era de la información, el poder de la identidad*. Madrid: Alianza.
- Castells, M. (2013). El impacto de internet en la sociedad: una perspectiva global. En Y. Benkler, et al., *C@mbio: 19 ensayos clave sobre cómo internet está cambiando nuestras vidas* (pp. 132-147). Madrid: BBVA. Recuperado de <https://bit.ly/3aDVZKb>
- Castro-Santander, A. y Varela, J. (2013). *Depredador escolar. Bully y cyberbully*. Buenos Aires: Bonum.
- Cela-Conde, C. J., y Ayala, F. (2018). Las herramientas nos hicieron humanos. El papel de la tecnología en la evolución biológica y social del género *Homo*. *Sociología y Tecnociencia*, 8(2), 1-25. Recuperado de <https://bit.ly/3a9Y9ki>
- Chou, W. Y. S. & Gaysynsky, A. (2021). Racism and Xenophobia in a Pandemic: Interactions of Online and Offline Worlds. *American Journal of Public Health*, 111(5), 773-775. DOI: <https://doi.org/10.2105/AJPH.2021.306230>
- Ciuffardi, T. (Productor). (2020). *Dispositivos tecnológicos son puerta de entrada para acosadores* [Youtube]. Recuperado de <https://bit.ly/2ZpoTuq>
- Coral, N. (2021). Entrevista a la psicóloga de la Misión Scalabriniana de Tulcán. (Moreno, P., entrevistador).
- Córdoba, M. E., y Vélez-De la Calle, C. (2016). La alteridad desde la perspectiva de la transmodernidad de Enrique Dussel. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14 (2), 1001-1015. Recuperado de <https://bit.ly/3l8Y0UX>
- Crespo Balderrama, M., Donoso Vargas, D., y Gómez Díaz, I. (2019). El ciberacoso: un abordaje relacional. *Revista Científica Ciencia y Tecnología*, 19(21), 56-69. Recuperado de <https://bit.ly/2CUI7RY>
- Cruz Expósito, I. (2018). 'Centennials', la generación que no conoció el mundo sin internet. *BBVA*. Recuperado de <https://bbva.info/3h3wqYQ>
- D'Angelo Hernández, O. (2004). *La subjetividad y la complejidad. Procesos de construcción y transformación individual y social*. La Habana: Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas. Recuperado de <https://bit.ly/2wxyxjc>
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación

- De Pedro, S. (2019). Cómo combatir el ciberbullying en Whatsapp. *Segureskola*. Recuperado de <https://bit.ly/31n1HyC>
- Decreto Legislativo 0, de 20 de octubre, de *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial, 449, de 20 de octubre de 2008.
- Del Prete, A., y Redon Pantoja, S. (2020). Las redes sociales on-line: Espacios de socialización y definición de identidad. *Psicoperspectivas, individuo y sociedad*, 19(1), 1-11. Recuperado de <https://bit.ly/31II3CR>
- Del Rey, R. y Ortega, R. (2007). Violencia escolar: Claves para comprenderla y afrontarla. *Escuela Abierta*, 10, 77-89. Recuperado de <https://bit.ly/3aVQFDC>
- Del Rey, R., Ortega, R. y Feria, I. (2009). Convivencia escolar: fortaleza de la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23, 59-180.
- Delfino, G., Baramendi, M., y Zubieta, E. (2019). Participación social y política en Internet y brecha generacional. *Revista de Psicología*, 37(1), 195-216. Recuperado de <https://bit.ly/2VAIVSZ>
- Dentzel, Z. (2013). El impacto de internet en la vida diaria. En Y. Benkler, et al., *C@mbio: 19 ensayos clave sobre cómo internet está cambiando nuestras vidas* (pp. 240-253). Madrid: BBVA. Recuperado de <https://bit.ly/3aDVZKb>
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., y Varela Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167. Recuperado de <https://bit.ly/2WKPIaX>
- Díaz de Perales, A. y Perales, A. M. (2020). La diáspora venezolana en el Ecuador y su impacto educativo, jurídico, económico y social. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 2(4). Recuperado de <https://bit.ly/3hChAbT>
- Domínguez-Martín, E. (2015). Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. *El profesional de la información*, 24(4), 413-423. Recuperado de <https://bit.ly/2QhRXPx>
- Dussel, I. (2011). Entrevista a Inés Dussel. En S. Gvirtz y C. Necuzzi (comps.), *Educación y tecnologías. Las voces de los expertos* (pp. 37-45). Buenos Aires: ANSES. Recuperado de <https://bit.ly/3iNatwt>
- Escartín, E. R. (2000). La realidad virtual, una tecnología educativa a nuestro alcance. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (15), 1-15. Recuperado de <https://bit.ly/3j58SkQ>
- Facebook. (2021). ¿Cómo reporto a un menor de 13 años en Facebook? *Servicio de ayuda*. Recuperado de <https://es-la.Facebook.com/help/157793540954833/>
- Fernández, O. (2003). Homo Technologicus: una mirada post-antropocéntrica. *Nómadas*, (7). Recuperado de <https://bit.ly/2VBx7yL>
- Fernández Cabello, A. (2012). *Identidad e identificación digital. La identidad digital como complemento necesario en la creación de la verdadera identidad y la necesidad de*

- pertenencia al grupo en la era 2.0. Análisis de un caso: estudiantes del Máster en Comunicación y Educación en la Red: de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento* (Trabajo de Fin de Máster). Universidad Nacional de Educación a Distancia. Recuperada de <https://bit.ly/3amVvIm>
- Ferrero-Febrel, S. y Alvarado, M. A. (2020). La diáspora venezolana: simbolismos, realidades y retos de la respuesta regional. *La Vanguardia*. Recuperado de <https://bit.ly/3kbrSI0>
- Fundación del Español Urgente. (2019). Glocal, término válido. *Fundéu BBVA*. Recuperado de <https://bit.ly/2TuSuPz>
- Fundación Mutua Madrileña y Fundación ANAR. (2017). *II estudio sobre acoso escolar y cyberbullying según los afectados. Informe del Teléfono ANAR*. Madrid: Fundación Mutua Madrileña y Fundación ANAR. Recuperado de <https://bit.ly/31n1MCq>
- Fundación Telefónica. (2016). *Ciberseguridad, la protección de la información en un mundo digital*. Barcelona: Editorial Ariel. Recuperado de <https://bit.ly/38R3Btd>
- Fundación Telefónica. (2018). ¿Qué es la realidad virtual y para qué sirve? *Familia punto com*. Recuperado de <https://bit.ly/2CU18CX>
- Fundación Telefónica y Ariel. (2013). *Identidad digital: el nuevo usuario en el mundo digital*. Barcelona y Madrid: Fundación Telefónica, Editorial Ariel y Editorial Planeta. Recuperado de <https://bit.ly/2xihBxy>
- Garaigordobil-Landazabal, M., Mollo-Torrico, J. P., y Larrain Mariño, E. (2019). Prevalencia de Bullying y Cyberbullying en Latinoamérica: una revisión. *Revista Iberoamericana De Psicología*, 11(3), 1-18. Recuperado de <https://bit.ly/3gkGN7C>
- García Fernández, F. (2009). *Nativos interactivos. Los adolescentes y sus pantallas: reflexiones educativas*. Navarra: Gráficas Alzate. Recuperado de <https://bit.ly/2QeqlLp>
- García-Maldonado, G., Joffre-Velázquez, V. M., Martínez-Salazar, G. J., y Llanes-Castillo, A. (2011). Cyberbullying: forma virtual de intimidación escolar. *Revista Colombiana de psiquiatría*, 40(1), 115-130. Recuperado de <https://bit.ly/304r4Dq>
- García Pelayo, M. (2011). Internet y la conformación de una nueva forma de subjetividad. *Revista Universitaria*, (6), 3-13. Recuperado de <https://bit.ly/2ItYLGW>
- Gárgoles, M. (2018). Entornos inmersivos de realidad virtual en la creación artística. En *VII Congreso Virtual Internacional Arte y Sociedad: arte de los nuevos medios* (pp. 240-247). Málaga: Universidad de Málaga. Recuperado de <https://bit.ly/315Hbu9>
- Garmendia García, F., Díaz Silva, F., y Rostan Reis, D. (2014). Síndrome del túnel carpiano. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 13(5), 728-741. Recuperado de <https://bit.ly/32x3EHH>
- González Aguirre, P. (2012). Redes sociales y la creación de subjetividad en los jóvenes. *Revista Universitaria de Desarrollo Social*, 131-142. Recuperado de <https://bit.ly/3hmIliy>

- González Fernández, S., Zayas, A., y Guil, R. (2015). Relaciones personales en la sociedad de las redes sociales virtuales. *Revista de Estudios Socioeducativos*, (3), 34-49. Recuperado de <https://bit.ly/2W9dSvM>
- González Tardón, C. (2010). Inmersión en mundos simulados. Definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica. *Investigaciones Fenomenológicas*, 2, 311-320. Recuperado de <https://bit.ly/3lefGi7>
- Grané Terradas, F. (2015). Identidad, alteridad y fantasía en un entorno tecnológico. *Pensamiento*, 71(269), 1361-1373. Recuperado de <https://bit.ly/3aS4P8O>
- Güemes-Hidalgo, M., Ceñal González-Fierro; M. J. e Hidalgo Vicario, M. I. (2017). Desarrollo durante la adolescencia. Aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatría Integral*, 21(4), 233-244. Recuperado de <https://bit.ly/3jKsy0F>
- Guevara, R., Botero, R. y Castro, C. (2015). Una revisión a los niveles de interactividad de los contenidos digitales. *Nuevas Ideas en Informática Educativa TISE 2015*, 11, 469-473. Recuperado de <https://bit.ly/38RbAap>
- Guevara Riera, M. F. (2019). *Psicología del adolescente: acoso y ciberacoso en el contexto escolar*. La Rioja: UNIR.
- Guterres, A. [@antonioguterres] (2020, mayo 7). #COVID19 does not care who we are, where we live, or what we believe. Yet the pandemic continues to unleash a tsunami of hate and xenophobia, scapegoating and scare-mongering. That's why I'm appealing for an all-out effort to end hate speech globally. [Video adjunto] [Tuit]. Twitter. Recuperado de <https://bit.ly/3kcxETu>
- Hamui-Sutton, A., y Varela-Ruiz, M. (2013). La técnica de grupos focales. *Investigación en Educación Médica*, 2(5), 55-60. Recuperado de <https://bit.ly/3h28sfe>
- Heredia Jerez, R. (2019). *Ecosistemas Digitales, la revolución de todas las industrias. Una oportunidad para la industria financiera Latinoamericana*. Bogotá: Digital Mart. Recuperado de <https://bit.ly/2HNYDRx>
- Hernández-Sampieri, R., Baptista-Lucio, P., y Fernández-Collado, C. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Hernández Velasco, I. (2017). “El primate conectado tiene que aprender a desconectarse”: Amador Menéndez Velázquez, autor de “Historias del futuro”. *BBC Mundo*. Recuperado de <https://bbc.in/3cuvmcG>
- Hernández, M. A., y Solano, I. M. (2007). Cyberbullying, un problema de acoso escolar. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 10(1), 17-36. Recuperado de <https://bit.ly/3gLUCfE>
- Herranz de la Casa, J. M., Caerols Mateo, R., y Sidorenko Bautista, P. (2019). La realidad virtual y el vídeo 360° en la comunicación empresarial e institucional. *Revista de Comunicación*, 18(2), 177-199. Recuperado de <https://bit.ly/3jbXbsN>
- Human Rights Watch. (2020). Covid-19 Fueling Anti-Asian Racism and Xenophobia Worldwide. *Human Rights Watch*. Recuperado de <https://bit.ly/3tHSGg1>

- Instituto Interamericano de Derechos Humanos. (2014). *Prevención del acoso escolar: bullying y cyberbullying*. San José: IIDH. Recuperado de <https://bit.ly/2CAAniQ>
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2020a). Registro Estadístico de Entradas y Salidas Internacionales, 2019. *Ecuador en cifras*. Recuperado de <https://bit.ly/34s8jNU>
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2020b). Proyección por edades Provincias 2010-2020 y nacional. *Ecuador en cifras*. Recuperado de <https://bit.ly/3thH5E5>
- Izco Montoya, E. (2007). *Los adolescentes en la planificación de medios, segmentación y conocimiento del Target* (Tesis de maestría). Universidad de Navarra. Recuperado de <https://bit.ly/2WDALuk>
- Jiménez, R. (2014). Realidad Virtual, su Presente y Futuro. *Sitio oficial de Jeu Azarru*. Recuperado de <https://bit.ly/31pe1hQ>
- Jofré, M. A. (2000). Conversando con McLuhan. En E. Otero (Ed.), *Tendencias recientes en comunicación* (pp. 153-160). Santiago: Universidad de Artes, Ciencias y Comunicación.
- Junta de Castilla y León. (2020). El uso del chat y de los servicios de mensajería instantánea. *Internet segura*. Recuperado de <https://bit.ly/2Oh3ptI>
- Kaspersky Team. (2016). 10 formas del cyberbullying. *Kaspersky Daily*. Recuperado de <https://bit.ly/34nQCPF>
- Kemp, S. (2020a). Digital 2020: 3,8 billion people use social media. *We are social*. Recuperado de <https://bit.ly/2VhSzIQ>
- Kemp, S. (2020b). Digital 2020: Ecuador. *Datareportal*. Recuperado de <https://bit.ly/38YCn37>
- Kim, A. (2019). Un informe dice que a los jóvenes les están creciendo cuernos en sus cráneos. Los críticos no lo creen. *CNN en español*. Recuperado de <https://cnn.it/32wRzly>
- Kowalski, R. M., Limber, S., y Agatston, P. W. (2010). *Cyberbullying: El acoso escolar en la era digital*. Bilbao: Desclée de Brouwer. Recuperado de <https://bit.ly/3lcMVSC>
- L1ght. (2021). Rising Levels of Hate Speech & Online Toxicity During This Time of Crisis. *L1ght*. Recuperado de <https://bit.ly/3BS0tuH>
- Laboratorio de Investigación en Arte y Tecnología. (2016). Alteridad y tecnología. *Centro Multimedia Laboratorio de Investigación en Arte y Tecnología*. Recuperado de <https://bit.ly/2QiLtQs>
- Lafuente-Ibáñez, C.; Marín-Egoscozabal, A. (2008) Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: Fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, (64), 5-18
- Lobo, I. F. (28 de octubre de 2015). Así es la televisión inmersiva: vive desde dentro un videoclip, un partido de fútbol o tu programa favorito. *El País*. Recuperado de <https://bit.ly/3gpuFBU>
- López, C. (2016). Vigila el WhatsApp, el 80% de los casos de acoso entre menores viene por esta app. *Diario La Vanguardia*. Recuperado de <https://bit.ly/2QcSgwa>

- López Blanco, F. (Coord.). (2015). *Hiperconectividad para educación primaria. Guía didáctica 2: ¿Enganchad@s a la red? Hiperconectados: el mundo ha cambiado*. Mérida: Junta de Extremadura. Recuperado de <https://bit.ly/37TDPmc>
- López-García, G. (Ed.). (2005). *El ecosistema digital: Modelos de comunicación, nuevos medios y público en Internet*. Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de València. Recuperado de <https://bit.ly/38WnU82>
- López Golán, M. (2018). El *crowdfunding*. Un modelo de financiación colectiva para proyectos creativos que triunfa en la sociedad digital. En M. López Golán, F. Campos Freire, P. C. López López, y F. Rivas Echeverría (Eds.), *La comunicación en la nueva sociedad digital* (pp. 121-134). Quito: Centro de Publicaciones de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado de <https://bit.ly/2TBXzp4>
- Lovato, A. (2014). Documental Multimedia Interactivo. Una excusa para reinventar el periodismo digital. En F. Irigaray y A. Lovato (Eds.), *Hacia una comunicación transmedia* (pp. 51-64). Rosario: UNR Editora.
- Lucio López, L. A., Prieto Quezada, M. T., y Carrillo Navarro, J. C. (2018). Manifestaciones de violencias entre alumnos de educación superior: los usos del WhatsApp. *Alteridad. Revista de Educación*, 13(2), 204-213. DOI: doi.org/10.17163/alt.v13n2.2018.04
- Magro Mazo, C. (2014). *#REDucación. Educación conectada en tiempos de redes*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de <https://bit.ly/3gLPDM7>
- Matesanz, V. (2015). ¿Sabes qué es la “generación Z”? *Forbes España*. Recuperado de <https://bit.ly/2vvCnsO>
- Marcuse, H. (1969). *El hombre unidimensional. Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada* (cuarta edición). México: Joaquín Mortiz.
- Margulis, M., y Urresti, M. (1998). *La construcción social de la noción de juventud*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- Mendoza López, E. (2012). Acoso cibernético o cyberbullying: Acoso con la tecnología electrónica. *Pediatría*, 14(3), 133-146. Recuperado de <https://bit.ly/3gl65SM>
- Meneses, J., y Rodríguez, D. (2016). *El cuestionario y la entrevista*. Barcelona: UOC.
- Menesini, E., & Nocentini, A. (2009). Cyberbullying Definition and Measurement. Some Critical Considerations. *Zeitschrift für Psychologie*, 217(4), 230–232. Recuperado de <https://bit.ly/3kuuB6r>
- Milk, C. (Orador). (2015). De cómo la realidad virtual puede crear la máquina de empatía definitiva. *Dispositivos tecnológicos son puerta de entrada para acosadores* [TED Talks]. Recuperado de <https://bit.ly/3zl76Vl>
- Ministerio de Educación. (2017a). Matrícula Neta Primaria (Tasas-Absolutos). *Ministerio de Educación*. Recuperado de <https://bit.ly/3k2tISn>
- Ministerio de Educación. (2017b). Matrícula Neta Secundaria (Tasas-Absolutos). *Ministerio de Educación*. Recuperado de <https://bit.ly/3bKqL66>

- Ministerio de Gobierno. (2020). Nacionalidad y puerto mes a mes para página web del MDI 2010 – 2020 (3). *Ministerio de Gobierno*. Recuperado de <https://bit.ly/3iBqrdO>
- Mota, F. (2015). Las redes sociales y la construcción de subjetividad. *Academia.edu*. Recuperado de: <https://bit.ly/2K6GVfQ>
- Nygren, G., Leckner, S., & Tenor, C. (2018). Hyperlocals and Legacy Media. *Media Ecologies in Transition in Nordicom Review*, 39(1), 33-49. DOI: 10.1515/nor-2017-0419.
- Olgún Carbajal, M., Rivera Zárate, I., y Hernández Montañez, E. (2006). Introducción a la Realidad Virtual. *Polibits*, (33), 11-15. Recuperado de <https://bit.ly/2FRXF91>
- ONG Internacional Bullying Sin Fronteras. (2018). Estadísticas Mundiales de Bullying 2017/2018. Primer Trabajo Oficial en el Mundo contra el Bullying. *Bullying Sin Fronteras*. Recuperado de <https://bit.ly/2GGUukN>
- ONG Internacional Bullying Sin Fronteras. (2020). Cyberbullying en Cuarentena. Los 10 países más atacados por el ciberacoso en el mundo. *Bullying Sin Fronteras*. Recuperado de <https://bit.ly/3k4nqlq>
- Organización de las Naciones Unidas. (2016). *Poner fin al tormento: enfrentando el acoso de la escuela al ciberespacio*. Nairobi: UNON, Sección de Servicios Editoriales.
- Organización de las Naciones Unidas (ONU). (5 de febrero de 2019). Internet, un sitio sin bondad para los jóvenes. *Noticias ONU*. Recuperado de <https://bit.ly/2D326fD>
- Ortega, J. L. (2016). Un repaso a la historia de la Realidad Virtual. *IGN España*. Recuperado de <https://bit.ly/32kFCQs>
- Ortega Barón, J., y Carrascosa, L. (2018). Malestar psicológico y apoyo psicosocial en víctimas de cyberbullying. *INFAD Revista de Psicología*, (1), 357-366. Recuperado de <https://bit.ly/37x8DMr>
- Otero, A. y Flores, J. (2011). Realidad Virtual: un medio de comunicación de contenidos. Aplicación como herramienta educativa y factores de diseño e implantación en museos y espacios públicos. *Icono 14*, 9(2), 185-211. Recuperado de <https://bit.ly/3cCcjgI>
- Paíno-Ambrosio, A. y Rodríguez-Fidalgo, M. I. (2019a). Propuesta de “géneros periodísticos inmersivos” basados en la realidad virtual y el vídeo en 360°. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 1132-1153. DOI: 10.4185/RLCS-2019-1375
- Paíno-Ambrosio, A. y Rodríguez-Fidalgo, M. I. (2019b). Proposal for a new communicative model in immersive journalism. *Journalism*, 1-18. DOI: <https://doi.org/10.1177/1464884919869710>
- Palmer Padilla, F. (2017). *Seguridad y riesgos: cyberbullying, grooming y sexting* (Trabajo Final de Máster). UOC, UAB, Universitat Rovira i Virgili y Universitat de les Illes Balears, Cataluña. Recuperado de <https://bit.ly/2O2KNx0>
- Parra Herrera, E. L. (2019). Representaciones y narraciones formativas de la alteridad. La subjetividad política como escenario de relación y de conflicto. *Análisis. Revista Colombiana de Humanidades*, 51(95), 389-416. DOI: <https://doi.org/10.15332/21459169.4756>

- Pérez-Rodríguez, M., Delgado-Ponce, A., García-Ruiz, R. y Caldeiro, M. (2015). *Niños y jóvenes ante las redes y pantallas. La educación en competencia mediática*. Barcelona: Gedisa.
- Pérez Seijo, S., y Campos Freire, F. (2016). Las técnicas inmersivas en las televisiones públicas europeas: primeras aplicaciones y evolución práctica. En J. Herrero y C. Mateos, *Cuadernos Artesanos de Comunicación #118* (pp. 1011-1036). La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <https://bit.ly/2EjMJR8>
- Pérez-Seijo, S., y López-García, X. (2018). Las dos caras del periodismo inmersivo: el desafío de la participación y los problemas éticos. En M. López Paredes (Ed.), *Nuevos Escenarios de la Comunicación: Retos y Convergencias* (pp. 279-305). Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado de <https://bit.ly/34trOWf>
- Pérez-Seijo, S., y López-García, X. (2019). La ética del Periodismo Inmersivo a debate. *Hipertext.net*, (18), 1-13. DOI:10.31009/hipertext.net.2019.i18.01
- Pérez Tornero, J. M. (2008). La sociedad multipantallas: retos para la alfabetización mediática. *Comunicar*, 31(XVI), 15-25. Recuperado de <https://bit.ly/3lctb1F>
- Portal de Datos mundiales sobre la Migración. (2021). Datos sobre migración relevantes para la pandemia de COVID-19. *Migration Data Reportal*. Recuperado de <https://bit.ly/39as0Ln>
- Pugh, J. D., Jiménez, L. F. y Latuff, B. (2020). La bienvenida se agota para colombianos en Ecuador mientras venezolanos se hacen más visibles. *Migration Policy Institute*. Recuperado de <https://bit.ly/3zW8I7E>
- Quan-Haase, A. & Wellman, B. (2005). Hyperconnected Net Work. Computer-Mediated Community in a High-Tech Organization. En C. Heckscher & P. S. Adler (Eds.), *The Corporation as a Collaborative Community* (pp. 281-333). Oxford: Oxford University Press. Recuperado de <https://bit.ly/32xjW2Z>
- Radio y Televisión Española. (20 de noviembre de 2018). Interior lanza una campaña de realidad virtual para ponerte en la piel de una mujer maltratada y que “no mires para otro lado”. *RTVE*. Recuperado de <https://bit.ly/2Eo8aAm>
- Ramírez Grajeda, B., y Anzaldúa Arce, R. (2014). Subjetividad y socialización en la era digital. *Argumentos*, 27(76), 171-189. Recuperado de <https://bit.ly/3cDn9mA>
- Ramos, P. (7 de octubre de 2014). El 82% del ciberacoso se da por redes sociales. *El Comercio*. Recuperado de <https://bit.ly/2OkREmk>
- Ramos de Souza Costa Ferreira, T., & Ferreira Deslandes, S. (2018). Cyberbullying: concepts, dynamics, characters and health implications. *Ciência & Saúde Coletiva*, 23(10), 3369-3379. Recuperado de <https://bit.ly/2RSvTw1>
- Redacción Asturias 24. (11 de enero de 2016). El uso de Whatsapp o Line eleva el riesgo del ciberacoso entre adolescentes. *Información de León, iLeón*. Recuperado de <https://bit.ly/3emf0ma>
- Redacción Guayaquil. (8 de noviembre de 2018). Las clases del 2019 en el régimen Costa se iniciarán el 8 de abril. *Diario El Comercio*. Recuperado de <https://bit.ly/2EpziPd>

- Redacción Sociedad. (3 de septiembre de 2018). 5 600 alumnos extranjeros están inscritos en el sistema educativo público. *Diario El Comercio*. Recuperado de <https://bit.ly/3aQp6LD>
- Reig, D. (2013). Describiendo al hiperindividuo, el nuevo individuo conectado. En D. Reig y L. F. Vílchez, *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas* (pp. 21-90). Madrid: Fundación Telefónica. Recuperado de <https://bit.ly/37SLh0J>
- Reig, D., y Vílchez, L. F. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Madrid: Fundación Telefónica. Recuperado de <https://bit.ly/37SLh0J>
- Response for Venezuelans. (2020). GTRM Ecuador: Impacto cantonal del COVID-19 en refugiados y migrantes de Venezuela. *R4V*. Recuperado de <https://bit.ly/3BBsgzU>
- Rivadeneira, D., Sandoval, D., Zambonino, D., Albán, A. y Garcés, C. (2018). Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo (ENEMDU). Documento Metodológico. *Instituto Nacional de Estadística y Censos*. Recuperado de <https://bit.ly/3kMcKlK>
- Rivera, F. (2007). El refugio de colombianos en Ecuador. En F. Rivera, H. Ortega, P. Larreátegui y P. Riaño-Alcalá, *Migración forzada de colombianos. Colombia, Ecuador, Canadá* (pp. 18-36). Medellín: Corporación Región. Recuperado de <https://bit.ly/3Ejdf7k>
- Rodríguez, F. (2007). Generalidades acerca de las técnicas de investigación cuantitativa. *Paradigmas*, 2(1), 9-39. Recuperado de <https://bit.ly/3hbW2BI>
- Rodríguez de Dios, I. (2014). Riesgos de la comunicación interactiva en adolescentes: propuesta de alfabetización digital. *Revista Vozes dos Vales: Publicações Acadêmicas*, (6), 1-17. Recuperado de <https://bit.ly/3gqrUAh>
- Rodríguez González del Real, C. (2017). La jurisdicción de menores ante los casos de bullying y cyberbullying. *Revista de Estudios de Juventud*, (15), 31-54. Recuperado de <https://bit.ly/3BKclj6>
- Rodríguez Jiménez, A., y Pérez Jacinto, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 82, 179-200. Recuperado de <https://bit.ly/3mL4wRh>
- Ruiz, C. (2009). La alteridad. *Revista Casa del Tiempo*, (25), 99-101. Recuperado de <https://bit.ly/3j3zJxI>
- Ryan, M. L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- Sádaba Chalezquer, Ch., y Bringué Sala, X. (2010). Generación interactiva en España. *CEE Participación Educativa*, 15, 56-104. Recuperado de <https://bit.ly/2Qhwd6y>
- Salmivalli, C., Lagerspetz, K., Björkqvist, K., Österman, K. y Kaukiainen, A. (1996). Bullying as a group process: Participant roles and their relations to social status within the group. *Aggressive behavior*, 22(1), 1-15.
- Samsung VR España. (2017). Asignatura Empatía. *Samsung VR*. Recuperado de <https://bit.ly/2EzqTIU>

- Sánchez, J. M. (29 de abril de 2020). Así es cómo la realidad virtual puede resurgir gracias al coronavirus. *ABC*. Recuperado de <https://bit.ly/2Es9guH>
- Sánchez Laws, A. L. (2017). Can Immersive Journalism Enhance Empathy? *Digital Journalism*, 8(2), 213-228. DOI: 10.1080/21670811.2017.1389286
- Sánchez Pardo, L. Crespo Herrador, G., Aguilar Moya, R., Bueno Cañigral, F. J., Benavent, R. Al., y Valderrama Zurián, J. C. (2016). *Los adolescentes y el ciberacoso*. Valencia: Plan Municipal de Drogodependencias, Unitat de Prevenció Comunitaria de Conductes Adictives (UPCCA-Valencia), Concejalía de Sanidad, Salud y Deportes y Ayuntamiento de Valencia. Recuperado de <https://bit.ly/3aLoUgU>
- Santamaría González, F. (2010). Una introducción a los ecosistemas digitales. *Blog de Fernando Santamaría*. Recuperado de <https://bit.ly/2wEH1VH>
- Scaliter, J. (27 de febrero de 2017). Bienvenido a la hiperconectividad. *La Razón*. Recuperado de <https://bit.ly/3982c0J>
- Scolari, C. (2013). Media Evolution: Emergence, Dominance, Survival, and Extinction in the Media Ecology. *International Journal of Communication*, 7, 1418–1441. Recuperado de <https://bit.ly/2ZxvIdF>
- Secretaría de Salud Laboral y Medio Ambiente UGT-CEC (Ed.). (2018). *Hiperconectividad y conciliación*. Madrid: Ministerio de Trabajo, Migraciones y Seguridad Social, Fundación Estatal para la Prevención de Riesgos Laborales y Unión General de Trabajadores. Recuperado de <https://bit.ly/32IBhXb>
- Serrano Puches, J. (2013). Una propuesta de dieta digital: repensando el consumo mediático en la era de la hiperconectividad. *Fonseca. Journal of Communication*, (7), 156-175. Recuperado de <https://bit.ly/2wmHgEB>
- Silva, D., y Reygadas, L. (2013). Tecnología y trabajo colaborativo en la sociedad del conocimiento. *Alteridades*, 23(45), 107-122. Recuperado de <https://bit.ly/2x6Mg0L>
- Smoke Jaguar. (Autor). (2018). *Golpiza a venezolano en Ecovía Quito Ecuador sangre* [Youtube]. Recuperado de <https://bit.ly/2X3BwNP>
- Solís Noyola, J. (2011). Niveles de interactividad. *Universidad Nacional de Quilmes*. Recuperado de <https://bit.ly/3zP2Y09>
- Sora, C. (2016). Temporalidades digitales: análisis del tiempo en los nuevos medios, el arte digital y las narraciones interactivas. *Hipertext.net*, (14). Recuperado de <https://bit.ly/3b2KAp3>
- Tapia, M. L. (2016). Los vínculos interpersonales en las redes sociales. Nuevos modos de comunicación en el marco de la Universidad Nacional de San Luis (UNSL), Argentina. *Espacio Abierto*, 25(4), 193-201. Recuperado de <https://bit.ly/2AN8y9Q>
- Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 277-287.
- Turkle, S. (1998). *La vida en pantalla*. Barcelona: Paidós.

- UNESCO. (2019). *Behind the numbers: ending school violence and bullying*. París: UNESCO. Recuperado de <https://bit.ly/2BzGOG4>
- UNICEF. (2015). *Una mirada en profundidad al acoso escolar en el Ecuador. Violencia entre pares en el sistema educativo*. Quito: Ministerio de Educación, UNICEF, World Vision. Recuperado de <https://uni.cf/2paL4Ww>
- UNICEF. (2018). *Los niños y niñas de la brecha digital en España*. Madrid: UNICEF Comité Español. Recuperado de <https://bit.ly/2NCY8gS>
- Unity. (2021). Herramientas para dar vida a tu visión creativa. *Unity*. Recuperado de <https://bit.ly/2WSbRr0>
- Univadis. (2018). Homo tecnologicus: un peligro para nuestra especie. *Univadis from MedScape*. Recuperado de <https://bit.ly/2uCIbAz>
- Ure, M. (2017). De la alteridad a la hiperalteridad: la relación con el otro en la Sociedad Red. *Sophia*, (22), 193-212. Recuperado de <https://bit.ly/34s8qZQ>
- Valero, J., Pérez, N., y Delgado, B. (2013). Desarrollo físico, psicológico, intelectual y social en la adolescencia. En N. Pérez e I. Navarro (Eds.), *Psicología del desarrollo humano. Del nacimiento a la vejez* (pp. 231-264). Alicante: Club Universitario.
- Vaz Álvarez, M. (2019). Proyecciones del Periodismo Inmersivo en la Era de la Realidad Virtual. En *Actas del III Simposio Internacional sobre gestión de la comunicación la innovación de la innovación: Del medio al contenido predictivo* (pp. 374-385). Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela. Recuperado de <https://bit.ly/2QjjZu3>
- Velázquez Reyes, L. M. (2009). Cyberbullying. El Crudo problema de la victimización en línea. En *X Congreso Nacional de Investigación Educativa. Área 17: convivencia, disciplina y violencia en las escuelas* (pp. 1-10). Veracruz: Consejo Mexicano de Investigación Educativa, A.C. Recuperado de <https://bit.ly/3hkAMJ6>
- Vera Mora, G. R., y León Acurio, J. F. (2017). Cyberbullying: una realidad de intimidación en las unidades educativas del Ecuador. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-10. Recuperado de <https://bit.ly/2OfWeIP>
- Vera Ocete, G., Ortega Carrillo, J. A. y Burgos González, M. A. (2003). La realidad virtual y sus posibilidades didácticas. *Ética Net*, 2(2). Recuperado de <https://bit.ly/3nKjfQu>
- Viciosa, M. (24 de febrero de 2019). Así nació la realidad virtual... en 1968. *El Independiente*. Recuperado de <https://bit.ly/34sZeV8>
- Vidalón, G. (2018). De la hiperconectividad a la hipervulnerabilidad. *Uno*, (31), 17-19. Recuperado de <https://bit.ly/32mq3qS>
- Vives, J. (2021). Realidad virtual para promover la empatía. *La Vanguardia*. Recuperado de <https://bit.ly/3gCh90W>
- WhatsApp. (2021). Acerca de nuestros Servicios. *Condiciones del servicio de WhatsApp*. Recuperado de <https://www.whatsapp.com/legal/terms-of-service>

- Yeltic. (2016). Realidad virtual, ¿una máquina de empatía? *Yeltic*. Recuperado de <https://bit.ly/2WsH984>
- Zarzalejos, J. A. (2018a). La intrusión tecnológica. *Uno*, (31), 11-13. Recuperado de <https://bit.ly/32mq3qS>
- Zarzalejos, J. A. (2018b). Entrevista de José Antonio Zarzalejos a Carlos Padrón Estarriol. *Uno*, (31), 37-39. Recuperado de <https://bit.ly/32mq3qS>
- Zelcer, M. (2019). Realidad virtual: algunas observaciones acerca de sus pantallas. *Hipertext.net*, (18), 23-34. DOI:10.31009/hipertext.net.2019.i18.03

## 12. Anexos

### ANEXO I: CUESTIONARIO PARA ENTREVISTAS

1. ¿Ha sido víctima de ciberacoso? Si la respuesta es afirmativa, detalle la forma en que le hicieron daño, a través de qué plataforma (Facebook, WhatsApp, Instagram...), qué edad tenían el acosador y usted, qué cree que le motivó a hacerlo.
2. ¿Ha ejercido algún tipo de ciberacoso contra alguien (familiar, amigo, compañero)? Si la respuesta es afirmativa, detalle la forma en que lo hizo, a través de qué plataforma (Facebook, WhatsApp, Instagram...), qué edad tenían el afectado y usted, qué le motivó a hacerlo.
3. ¿Conoce a alguna persona que haya sufrido ciberacoso o ha visto a un conocido que acose a otra persona a través de las plataformas digitales? Si la respuesta es afirmativa, detalle la forma en que lo hizo, a través de qué plataforma (Facebook, WhatsApp, Instagram...), qué edad tenían los involucrados, qué cree que le motivó a hacerlo.

*A partir de aquí, pueden ser experiencias propias o que le hayan sucedido a alguien cercano. La idea es que den todos los detalles posibles (qué les dijeron/hicieron, por qué creen que pasó, si volvió a pasar, con qué frecuencia...)*

4. ¿Alguna vez se ha sentido mal (humillado, insultado, ofendido) tras leer un texto o mirar una imagen sobre los migrantes en redes sociales? Si es así, ¿cuál era su contenido y en qué red social lo observó?
5. ¿Le ha contado a alguien (familia/amigos) al respecto? Si es así, ¿qué sugerencias le hicieron?
6. ¿Qué tipo de mensajes recibe comúnmente a través de WhatsApp?
7. ¿En algún momento se ha arrepentido de compartir su número de WhatsApp con alguien? ¿Por qué?
8. Si forma parte de uno o más grupos de WhatsApp, ¿alguna vez sintió que un mensaje (texto, imagen, meme...) estaba dirigido a usted para causarle daño?
9. En los grupos de WhatsApp de los que forma parte, ¿ha sentido que tratan de excluirlo o que sus compañeros de chat demuestran poco o ningún interés en responderle?
10. ¿Le ha sucedido que alguien cercano, para perjudicarlo, ha filtrado capturas de pantalla de conversaciones con usted o ha sido usted quien lo ha hecho?
11. En el caso de videos en los que aparecen jóvenes golpeando a otro u otros, ¿ha recibido, grabado o enviado este tipo de material a través de WhatsApp?
12. ¿Ha recibido, grabado o enviado contenido de carácter sexual de manera malintencionada por medio de WhatsApp?
13. ¿Ha sentido que alguien se ha ganado su confianza para que le revele información delicada y luego esta persona la difunde con malicia en redes sociales?

14. ¿Alguien conocido ha suplantado su identidad en redes sociales a través de perfiles falsos o robando su información (fotos, videos), o considera que lo ha intentado? ¿Qué red social ha sido el blanco de esos actos?
15. En el contexto de una conversación por WhatsApp, ¿han intentado provocarle una respuesta agresiva, usando mensajes ofensivos de forma repetida?
16. ¿Ha habido víctimas colaterales del ciberacoso: sus familiares u otros amigos han sido objeto de discriminación o ataque a través de provocaciones hechas a usted? ¿Ha sentido temor porque puedan hacerles daño directamente?
17. ¿Con quién tendría más confianza para contarle si ha sido víctima de ciberacoso o para reconocer que ha estado acosando a alguien?
18. En general, tanto si ha sido víctima como victimario del ciberacoso, ¿qué consecuencias emocionales ha identificado (humillado, despreciado, le es indiferente o, en el segundo caso, se ha sentido desahogado o satisfecho haciendo daño a otros)?
19. ¿Se siente vulnerable en las redes sociales, por su condición de migrante, o no es un aspecto que le preocupe?
20. ¿Consideraría que hay contenidos en redes sociales que no son ofensivos para la población en situación de movilidad humana?

### **PREGUNTAS ADICIONALES PARA PADRES DE FAMILIA**

1. ¿Sus hijos poseen celular propio o deja que utilicen el suyo?
2. ¿Qué usos le dan al celular en su familia?
3. ¿Ejerce algún tipo de supervisión cuando sus hijos usan el celular?
4. ¿Alguna vez ha identificado comportamientos inadecuados de sus hijos o contra ellos, en redes sociales?
5. ¿Cuál o cuáles cree que son los peligros más graves a los que se enfrentarían sus hijos, en las redes sociales?
6. Si llegase a ocurrir o ha ocurrido un caso de ciberacoso contra los miembros de la familia, ¿cómo actuarían para solucionarlo?

## ANEXO II: TRANSCRIPCIONES DE LAS ENTREVISTAS

Los entrevistados se identifican aquí también por los nombres ficticios asignados.

- 1. ¿Ha sido víctima de ciberacoso? Si la respuesta es afirmativa, detalle la forma en que le hicieron daño, a través de qué plataforma (Facebook, WhatsApp, Instagram...), qué edad tenían el acosador y usted, qué cree que le motivó a hacerlo.**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No, aquí no. En Colombia sí, por mis hijos. Me han dicho cosas como “malparida”; a la niña, “basura”.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No, solamente cuando ando por la calle, de forma verbal.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Sí, por Facebook. Me amenazaron diciéndome cosas como que “donde te vea te voy a secuestrar”, muchas groserías, como que nos van a quemar y cosas así. Las personas que ofenden tienen una edad de más o menos de unos 25 años. Lo hacen por amenaza para que no lleguen a ese lugar.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No en redes sociales, pero sí verbalmente. Desde que nosotros nos venimos para acá, no podemos decir que solo Ecuador nos ha tratado mal. Debemos ser realistas, ser centrados y poner los pies sobre la tierra. Desde que el venezolano salió desde Colombia hasta hoy en día que estoy pisando el Ecuador a todos nos catalogado como iguales. En Colombia nos han catalogado como “gonorrea”, “HP” para arriba, y aquí en Ecuador, de “chucha tu madre” para abajo. Entonces es lo mismo, porque sí entiendo que hay muchos migrantes que han venido a robar, a quitarte las cosas, te han venido a estafar, pero una cierta población hemos salido a trabajar. Por lo menos desde que salí de mi país, con un paquete de chupetas, le he dado de comer a mis hijos, esposa y mi persona. Me la he guerreado como caminante y no he quitado nada a nadie para que me cataloguen igual que los demás. No podemos generalizar. Desde que pisé Colombia, hasta Ecuador el trato ha sido casi igual. La única diferencia es la cultura y las palabras.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, por WhatsApp, un compañero del colegio y también verbalmente sí lo han hecho. Me han dicho “vete a tu país, qué haces aquí”. Han sido personas mayores de unos 30-40 años. El motivo, porque, sí es cierto, vienen aquí a Ecuador algunos venezolanos a robar, a hacer el mal y por uno discriminan a todos y no deberían discriminar, porque todos somos diferentes.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No, porque los contactos que he tenido han sido familia y amigos cercanos y ya.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Yo no, pero los hermanos de unos venezolanos sí.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No, ni cuando tuve teléfono.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No, nunca.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No, en redes sociales, pero sí de manera personal. Y bueno, en redes sociales sí he visto imágenes que nos juzgan, nos humillan. Las personas que hacen eso son chamos de unos 20-25 años. Son personas que tal vez nadie de su familia migró alguna vez.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No, personalmente.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí. He observado fotos en Facebook, donde dicen cosas morbosas. Las personas que suben ese tipo de contenido tienen aproximadamente de 25 años a 30 años.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, en Facebook. En WhatsApp no. Los contenidos que muestran en Facebook son ofensas hacia el venezolano, cosas vulgares. La edad de las personas que suben esa clase de contenidos no sabría decirte. El motivo porque lo hacen quizá es porque algunos venezolanos han causado un mal, o muchas personas lo hacen por rabia.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, por WhatsApp. En los estados, cuando ponen cosas ofensivas, como por ejemplo “los venecos”. Discriminan a uno, que todos por igual. Creen que todo el mundo es igual y no es así. Somos diferentes todos. Somos seres humanos. Las personas que hacen este tipo de ofensas son mayores ya 30, 31, 32 años. Bueno, no sé por qué en realidad lo hacen. A lo mejor le han pagado mal o qué sé yo.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No, nunca.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

2. **¿Ha ejercido algún tipo de ciberacoso contra alguien (familiar, amigo, compañero)? Si la respuesta es afirmativa, detalle la forma en que lo hizo, a través de qué plataforma (Facebook, WhatsApp, Instagram...), qué edad tenían el afectado y usted, qué le motivó a hacerlo.**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No, siempre ando con mi familia.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, pero son bromas con una amiga, pero sin carácter ofensivo.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No, mientras no se metan conmigo.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No, yo hago mi trabajo y listo.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, una sola vez. Fue porque yo publiqué que iba a vender y a un ecuatoriano no le gustó y de ahí salió todo el inconveniente. Y yo le dije “si no les gusta, no importa, déjelo ahí publicado”. La persona tenía alrededor de unos 28 o 29 años.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No, yo nunca lo he hecho.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No, nunca.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

**3. ¿Conoce a alguna persona que haya sufrido ciberacoso o ha visto a un conocido que acose a otra persona a través de las plataformas digitales? Si la respuesta es afirmativa, detalle la forma en que lo hizo, a través de qué plataforma (Facebook, WhatsApp, Instagram...), qué edad tenían los involucrados, qué cree que le motivó a hacerlo.**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, tengo un amigo que le ofendieron a través de Facebook. Lo estaban insultando diciéndole “veneco de m\*\*\*\*”, que vienen para acá puro a joder, por qué no te regresas a tu país” y cosas así. Ante estos comentarios él se sentía mal, se sentía decepcionado. Esperaba una mano, un apoyo, pero el racismo...

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Amigos no, pero sí me han dicho que les ha pasado a otros venezolanos. Lo que me han dicho es por WhatsApp, Facebook. Me dijeron que los agredieron porque son pareja y que le han golpeado a la mujer, todo ese tipo de cosas. Tenían una edad de unos 25 años.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, insultos, pero de forma verbal, bastantes. No en redes sociales. Eran mujeres jovencitas entre unos 19-25 años. Por dos motivos: por culpa del mismo venezolano –y hay que ser realistas y no tapan el sol con el dedo–, muchos de ellos vienen a robar; por ejemplo, tú ahorita me estás haciendo una

entrevista, yo sé que tienes un celular en la mano, y yo puedo pensar que traes mucho dinero y te robo. Tú ya me viste la cara y fue un venezolano que te robó; viene otro venezolano, se mete a tu casa, en vez de trabajar, se va a robar. Te dan la oportunidad de tener un techo para pasar la noche y se te llevan las cobijas. Lo que no entiende el venezolano es que uno no nace con el barrio, uno hace al barrio. Uno no es marginal, uno se hace marginal, es lo que pasa y no han entendido que estamos en otro país, no estamos en nuestro país que podemos hacer y deshacer, siempre vienen con la maldad y por ellos pagamos todos. El venezolano piensa que, como calidad de migrante, todo el mundo debe darte la mano amiga y eso es mentira porque no sabemos el bolsillo de esa persona, tal vez esa persona se encuentre en peores condiciones que nosotros, tal vez comieron o no comieron, nunca nos ponemos en los zapatos de la otra persona en calidad de migrante, y la otra por xenofobia.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No, muy pocos conocidos. No tengo amigos, solo a mi mamá y mi hermana.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, a los hermanos de unos venezolanos les han dicho de todo, les han insultado la madre, los han maldecido. De todo, “que se mueran esos perros”... Los agresores hay de todas las edades, desde el chiquito hasta el más grande. De 30 a 40 años, a veces hasta los mismos jóvenes de 18 a 25 años. El motivo por el que les ofenden es porque a lo mejor pensarán que uno le viene a quitar sus cosas, cuando no es así porque ellos lo ven así, porque ellos nunca han pasado por una situación, como por ejemplo, dormir en la calle o pedir comida en la calle. Entonces, a lo mejor como que les da risa. Lo que le da a uno es pena y vergüenza, pero uno lo tiene que hacer por los hijos, porque uno no va a morirse de hambre. Lo he visto en Facebook y en WhatsApp. Ante este tipo de acoso, unos se defienden, otros se quedan callados, igual que uno.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No, no he conocido.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No, siempre es de forma personal que nos humillan y nos juzgan. Si se enamoran de alguien de plata, piensan que todas somos así, nos dicen “vamos a salir y te doy tanto”. Y pues, no todas las venezolanas somos así; por una pagamos todas, y si una se vende ya piensan que todas nos vendemos, y las cosas no son así. Por una pagamos todas.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Sí, porque se robó las paiteñas, pero esto fue de forma personal. Por redes no.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Sí, le ha pasado a un conocido por Facebook y WhatsApp. Al principio, cuando empezaron a llegar al país los migrantes, el pueblo ecuatoriano no estaba acostumbrado a recibir de esa forma a migrantes y pienso que al momento de ofender a alguien, era como autodefenderse y ellos lo hacían a través de imágenes, audios, videos, fotografías. Y son jóvenes que no han tenido alguna experiencia con otra gente que no sea de su entorno. Son jóvenes de unos 28-30 años, porque el que es

consciente es un poco más reservado. A veces es por morbo y por desestabilizar al mismo pueblo.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, una amiga. Un hombre de 36 años una vez le citó por medio de Facebook a un parque, diciéndole que tenía 19 años, se vieron y la secuestraron. Eso fue en Colombia, Medellín.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí. No recuerdo cuál era su contenido. La persona que lo hizo tenía alrededor de unos 35 a 40 años. No recuerdo el motivo porque lo hizo.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, tengo familia en Perú. A mi hermana le han pasado muchas cosas allá. Una vez le iban hasta a violar unos peruanos. Las personas agresoras eran ya menores como de 20 o 28 años. Mi hermana sí me ha contado que ha visto ese tipo de contenidos y lo que le pasó, no hace mucho, con los peruanos.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Si, un amigo por ser colombiano y como miran que hay personas colombianas que son malas piensan que todos somos lo mismo. Esto lo han hecho por Facebook. La persona que lo hizo a lo mejor unos 16 años. EL motivo tal vez por una discusión.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Si, ha recibido ese tipo de comentarios como que se vayan a su país, aquí no sirven que se vayan por ser diferentes. En Facebook. Actualmente cualquier edad y no se debería calificar por edad más bien por el razonamiento que tengan. Creo que las personas que acosan, hacen o dicen ese tipo de cosas son personas que han sufrido en su casa o tienen amigos que los han maltratado. Yo no considero normal que tú estés en tu sano juicio y vayas atacar a una persona; no me parece muy bien que digamos.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Si, le han dicho que se regrese a su país, que aquí es un estorbo, que aquí nadie lo quiere, que no va a salir a delante. Lo veo en Facebook, en memes y grupos que suben al WhatsApp. Son adolescentes de 15-20 años. Lo hacen por diversión.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, amenazas. La típica amenaza que siempre la hacen, pero no por el tema de migrante. No tengo amigos que reciban ese tipo de acosos por Facebook o WhatsApp.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

**4. ¿Alguna vez se ha sentido mal (humillado, insultado, ofendido) tras leer un texto o mirar una imagen sobre los migrantes en redes sociales? Si es así, ¿cuál era su contenido y en qué red social lo observó?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): Sí, su contenido por ejemplo era “veneco, por qué no te regresas a tu país”. Más por Facebook.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Sí, bastantes. En mi Facebook, por ejemplo, por la situación que uno está pasando, que anda en la calle. Cuando estábamos en Bogotá, los mismos colombianos ponían que si los venezolanos, esos venecos, que sus groserías, cosas así. Aquí en Ecuador, no. Estoy metida en esas páginas de acá y vemos los venezolanos que andan caminando y las ayudas que les están dando, solo eso.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Sí, lo vi en el Facebook. A veces por ser venezolano nos humillan mucho, nos tratan mal. Son cosas que uno no se puede decir porque son muy fuertes.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Sí, imágenes quemando gente, como una guerra. Me siento asustada al ver este tipo de cosas, que no se sabe qué hacer.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No, a palabras necias, oídos sordos. No parables asunto, no voy a caer en las mismas provocaciones. El que calla otorga, el que calla es el inteligente; el que grita es el bruto. Hay que dejar que la persona sea ignorante. Si llega una imagen o cualquier tipo de contenido, lo ignoro porque no me está dañando ni huesos ni nada, si somos realistas y conscientes es cibernética y no te va hacer daño, no te va a pasar nada si te dicen “veneco”. Debemos saber el significado de las palabras y saber de dónde vienen para no sabernos molestar. Hay que culturalizarse para responder a la persona.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, lo vi por Facebook. Decía que nosotros los venezolanos robamos y que venimos a migrar para que nos tapen el hambre.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Algunas veces. Hay bastantes, “salen de su país a hacer el mal, no el bien”. Este tipo de contenido lo he visto por Facebook y por WhatsApp algunas veces, pero he tratado de evitar.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Bueno, sí. Como le dije, no solamente que le digan a uno, sino también a algún compañero venezolano, que le estén humillando, que le estén pisoteando. Sí me he sentido humillado, porque somos a la final lo mismo: venezolanos. Lo he visto en Facebook y en WhatsApp.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Hay veces que sí. Bueno, hay veces que ponen cosas que son raras, pero una las ve y ya. Si quiere, le da a seguir o no. Por lo menos yo no, porque soy migrante y no me gustaría sentirme ofendida o humillada. Lo he visto en Facebook, en WhatsApp no. A veces pienso que son niños, porque la mayoría de adultos no hacen esas cosas. Porque mayormente los que tienen teléfono son puros niños

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): Sí, nos humillan mucho. Nos dicen cosas como que “el venezolano... en Colombia, Ecuador”. Nos ofenden mucho. Utilizan palabras muy hirientes en imágenes, textos y todo. Esto es por Facebook, en WhatsApp solo tenemos agregada a nuestra familia.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Sí, a veces. Porque el contenido dice cosas como que son flojos, son ladrones, que salieron a otro país y cosas así. La edad 20-25 años, de los que dicen eso.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Claro, porque soy migrante, pero no me ofendo tan fácilmente, a menos que se metan directo conmigo; entonces creo que cada quien debe manejar esa situación a su modo. Eso lo he observado en todas las redes sociales, Facebook, WhatsApp, porque yo manejo mucho las redes sociales por mi negocio.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, son muchas imágenes que ofenden a uno, muchas cosas. Por ejemplo, aquí mismo, que uno anda en la calle ya le gritan que “¡Hey, veneco!” y tal, te lanzan el carro encima también. Y por redes sociales, imágenes, aunque no la tiran a uno, pero se ve cosas que ofenden. He visto en Facebook y WhatsApp. No me han llegado por WhatsApp, pero sí las he visto en Facebook, no han sido directamente para mí, pero sí me ofenden porque son para los venezolanos y los jóvenes. No sabré explicar lo que dicen esas imágenes, pero son ofensas, como “por qué no se van a su país, discriminando porque uno está aquí”.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí me he sentido mal. Lo he visto en Facebook, pero no en WhatsApp.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, me he sentido humillado. Lo he visto más en Facebook; en WhatsApp, muy poco, porque no doy mi WhatsApp a nadie.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): He visto videos y me he sentido mal. He visto imágenes, memes, fotos.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí. El contenido era que “el venezolano es esto, lo otro, flojo, malandro”. Todas esas cosas feas que dicen. Lo vi en Facebook, en WhatsApp no.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No, porque no me conecto hace mucho.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí me he sentido humillado algunas veces. Los he visto en Facebook y en los estados de WhatsApp.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): He visto contenido como que los venezolanos somos unos “venecos”, nos insultan. Yo me siento mal cuando veo eso. He visto en Facebook, pero en WhatsApp no.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí, humillada, por contenidos denigrantes hacia la mujer, contenido denigrante hacia los migrantes. Los contenidos hacia los migrantes han sido comentarios indiferentes. Al fin y al cabo, todos somos migrantes, por ejemplo, si me traslado de un punto a otro, es decir, si yo vivo en una ciudad y me traslado a otra. No por ser de otro país y trasladarme a otro somos migrantes, por cualquier cosa nosotros migramos. Y sobre la violencia contra la mujer son esos piropos no muy decentes. Como migrante venezolana, las frases más escuchadas son “venecos”, “regrésate a tu país que aquí no sirves, no puedes hacer nada”, cosas así. El contenido lo he visto en Facebook e Instagram. En WhatsApp muy poco.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No me preocupa.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, me siento humillado, ofendido. El contenido lo he visto en Facebook y las cosas que dicen es que son un “estorbo”.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No, más bien me dan risa.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

**5. ¿Le ha contado a alguien (familia/amigos) al respecto? Si es así, ¿qué sugerencias le hicieron?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): La mejor sugerencia es ignorar.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): Sí, a mi mamá, a mis suegros, a mis cuñados. La sugerencia que nos dieron fue que nos regresáramos a Venezuela. Algunos amigos nos dijeron que siempre iba a pasar, porque como estamos en otro país, es diferente.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Bueno, los mismos venezolanos que nos hemos encontrado, hemos conversado de las cosas que nos pasan y así. Como sugerencias, nos han dicho que sigamos adelante, que nos portemos bien y que no hagamos caso a las personas que dicen incoherencias. Hemos conversado, además, en familia.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Sí, que los comentarios están mal hechos. Y nos dicen que no hagamos caso, uno no se va a poner a responder de la misma manera.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No, pero cualquier cosa le cuento a mi esposo. Y me dijo que no crea en eso, porque son cosas que dicen para que uno no continúe. Me dice cosas para ya no asustarme y no preocuparme. Que deje los nervios.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, al que viene caminando se le dice “entra con ganas de trabajar, porque nadie nos trata por igual, no todos nacen con estrellas algunos nacemos estrellados, no somos monedita de oro para agradar a todo el mundo”.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No, a nadie.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, me han dicho que no haga caso.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): A mis amigos que andaban conmigo, pero se fueron. Amigos de la calle. Soy prácticamente solo. Me han dicho que en la calle toca aguantar lo que sea: insultos, humillaciones. Toca acostumbrarse. Es una rutina.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No me ha pasado todavía.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Les he contado a los amigos de la calle. Le dicen a uno que se calme, que hay que tener paciencia, que uno no se puede descontrolar, porque puede cometer algún delito u homicidio por la misma rabia.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Le cuento a mi pareja, que él ve y hay veces que dice que no le gustan esas cosas. Mi pareja me da ánimos y me dice que a uno nunca le falta a Dios. Lo he visto más en Facebook.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No sabría decirle porque no me ha pasado.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No les cuento. Dejo que se den cuenta por su propia cuenta.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Sí, a veces los conocidos míos, que les ofenden, los humillan y eso a mí me da rabia. Que ojalá y no pasen lo que estamos pasando.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No le cuento a nadie, porque no me afecta mucho. En el momento, puedo decirle a alguno, pero de ahí no, porque no va conmigo el resentimiento ni ver mal a la otra persona.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No le he contado, pero cuando converso con alguien, me dice que no haga caso.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, a mi mamá. Me sugirió que bloquee a esa persona y que no le siguiera contestando.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí y lo que me sugieren es que no haga caso

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Me deprimó, me lo tomo y no lo comparto. Queda entre mí.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Les he comentado a mi mami y a mi papi. Ellos me dicen que no les pare bola.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No, porque no veo nada que me ofenda.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí, a mi hermano. Él me ha dicho “pobrecita la gente, que les pegan, los humillan y quedan como tontos”.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí, me han sugerido que ignore mientras no se dirigido hacia mí. Si fuera la ofensa para mí, yo denunciaría y atacaría usando la razón.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, que no haga caso.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No, porque pienso que no prestarían atención. Además, me dirían que no haga caso.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No, normalmente no hablo mucho respecto a esto. Nunca recibo ese tipo de acosos de nadie.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

## **6. ¿Qué tipo de mensajes recibe comúnmente a través de WhatsApp?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No he recibido mensajes ofensivos a través de WhatsApp.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No he recibido mensajes, pero he visto. Y la persona que recibió esa ofensa se sintió enojado.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Por WhatsApp no nos han humillado.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Mensajes de mi familia.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Conversaciones familiares.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No tengo WhatsApp.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Hirientes y ofensivos.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Ninguno.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, dos veces. Me dijeron que me abriera del país, allá en Colombia. Por WhatsApp.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Cuando tenía WhatsApp no recibía mensajes ofensivos.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No, nunca.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No ofensivos, solo tengo familia y conocidos.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Por WhatsApp no he recibido mensajes, pero sí por Facebook. Me han escrito de aquí, invitándome a salir y pagarme la salida, algo así.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Directamente para mí, no, pero si he visto videos e imágenes.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No tengo teléfono porque lo empeñé para comprarme el carrito para poder trabajar, pero cuando tenía el teléfono, igual no recibía mensajes ofensivos. Solo de mi familia.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): He recibido mensajes ofensivos por WhatsApp, de que soy “veneca” y un poco de cosas. Yo he bloqueado a esas personas.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Mensajes de mi familia.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Por ahora no tengo WhatsApp. Antes usaba el WhatsApp de mi mamá y había mensajes que alertaban. Mi mamá me dice que tenga mucho cuidado cuando suba fotos.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No he recibido mensajes ofensivos en WhatsApp. Comúnmente recibo mensajes de trabajo, familia y amigos.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No he recibido mensajes ofensivos, los mensajes que comúnmente recibo son de familia y amistades.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No he recibido mensajes ofensivos por WhatsApp, pero en los estados sí.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): De la familia y la escuela.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): De mis amigas, que si podemos jugar por internet.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Mensajes de familiares y amigos para comunicarnos. Ningún mensaje ofensivo.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No mensajes ofensivos. Solo mensajes de familia y amigos.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Saludos, conversaciones normales de familia y amigos.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Mensajes de mi familia.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Familia y amigos. Y uno que otro ofensivo.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No he recibido mensajes ofensivos. Normalmente yo no uso WhatsApp para hablar demasiado tiempo. Yo digo por WhatsApp “vamos a salir” y ya. Hablamos cuando estemos en el lugar.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Mi círculo social, familia y amigos.

**7. ¿En algún momento se ha arrepentido de compartir su número de WhatsApp con alguien? ¿Por qué?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No tengo grupos de WhatsApp.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No, nunca me ha pasado.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No tengo WhatsApp.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, porque cuando se molestan con uno, nos peleamos y vienen y comienzan a mandar imágenes de insultos por ser venezolano.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Con personas desconocidas sí, porque mi número de celular es privado. Solo lo comparto con personas de confianza, familiares.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No, porque solo lo he compartido con familia y amigos cercanos.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No, porque los que tenía en mi WhatsApp eran amigos y mi familia.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No, porque no he compartido a desconocidos. Solo familia y conocidos.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No, porque no he compartido mi número con ningún desconocido.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Nunca, porque si lo hago es por beneficio y negocio.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, a veces. Uno pone el número, luego un poco de gente agarra esos números y empiezan a enviar publicidad. No he sido víctima de nada malo.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, porque empiezan con fastidios, groserías y bromas.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No, porque en mi WhatsApp está solo mi familia.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No, porque solo tengo amigos, trabajo, familia.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, porque hay muchas cosas que uno nunca sabe de las demás personas.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No, porque solo tengo a mi familia, algunos conocidos. Y los mensajes que comúnmente recibo son de mi familia.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No, uso el WhatsApp de mi mamá.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No, porque no lo comparto con desconocidos.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No, lo comparto muy pocas veces. Soy el tipo de persona que estudia a sus compañeros, es decir, yo analizo tu comportamiento y si yo quiero, doy mi número, cuando no, doy el de mi mamá.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No, porque los conozco: al principio me tratan normal y a veces los insultos no son directamente para mí, sino que suben en los estados y cosas así.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No, normalmente no lo hago.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

**8. Si forma parte de uno o más grupos de WhatsApp, ¿alguna vez sintió que un mensaje (texto, imagen, meme...) estaba dirigido a usted para causarle daño?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No tengo WhatsApp.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): He estado en grupos de WhatsApp, pero las ofensas no me han afectado. A palabras necias, oídos sordos.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No tengo WhatsApp.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, por ejemplo un compañero del colegio que estaba molesto conmigo por unas cosas que pasaron, me escribió al privado y me envió una foto diciendo “váyanse a su país, que no son bienvenidos aquí en Ecuador, migrantes”.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, sí he formado parte de grupos de WhatsApp. Pero no he recibido cosas que me ofendan. En ese grupo mandaban toda clase de videos. Lo normal.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, me llegaron unos mensajes de amenaza por ser venezolano por allá en Bogotá. La persona agresora tenía 19 años. Tal vez lo hizo porque nosotros los venezolanos siempre somos alegres y allá en Bogotá son demasiado aburridos y él me tenía rabia porque era bullista y yo le mande a comer m\*\*\*\*\* también.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): El de mi familia nada más. Solo hemos compartido cosas personales de la familia y ya.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No, no me gusta eso. Y no he conocido a nadie que forme parte de estos grupos y le hayan hecho sentir mal.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): Sí, pero no me han hecho sentir mal.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Nunca, porque lo que comparto por las redes sociales se trata solo de trabajo.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Formaba parte de grupos pero solo con algunos panas.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí formo parte de grupos, solo de amigos, pero no me han mandado mensajes para causarme daño.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No tengo WhatsApp.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No formo grupos de WhatsApp.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Formo parte de los grupos de WhatsApp de la escuela, pero no me han enviado mensajes para hacerme sentir mal.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí formo parte de grupos de WhatsApp, pero no he recibido mensajes que me causen daño.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí formamos parte de grupos, pero no me han ofendido.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí, me han dicho que me parezco a un alcalde y eso me ofende.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí soy parte de grupos pero ninguna imagen ha sido dirigida a mí. Interactúo muy poco en los grupos.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí formo parte de grupos, pero no me han hecho sentir mal.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, indirectamente. El contenido era una imagen diciendo que todos los venezolanos somos malos.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, enviaron un meme el cual no entendí, pero por situación de migrante no. Más bien cuando estaba estudiando, había un muchacho que me decía hasta de lo que me iba a morir. Me mando a mi país de una vez, con palabras ofensivas. Yo les decía a los profesores, pero ellos no hacían nada, hasta que por último, yo mismo lo revolqué y me dejo de molestar.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, pero bullying del bueno, no por ser migrante.

**9. En los grupos de WhatsApp de los que forma parte, ¿ha sentido que tratan de excluirlo o que sus compañeros de chat demuestran poco o ningún interés en responderle?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No hago caso y mejor no respondo.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No tengo WhatsApp.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No, a palabras necias, oídos sordos.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No tengo WhatsApp.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, a veces me escriben y me insultan.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): El de mi familia nada más. Solo hemos compartido cosas personales de la familia y ya.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Nunca.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No, solo tengo grupos de amigos.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí formo grupos de WhatsApp, pero nunca han tratado de excluirme. A otras personas sí han tratado de excluirles, pero no escribo por ese grupo. En ese grupo he visto ofensas por el simple hecho de ser migrantes. Cosas como “ya deberían irse”, que qué estamos haciendo aquí, que estamos molestando, estorbando. Cuando escriben ese tipo de cosas yo prefiero no escribir.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Los grupos de WhatsApp solo son de la familia.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No formo grupos de WhatsApp.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No, nunca.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No, nunca.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí, pero ignoro. La persona que no viene a hacerte un bien debe ser ignorada.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No, nunca lo han hecho.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

**10. ¿Le ha sucedido que alguien cercano, para perjudicarlo, ha filtrado capturas de pantalla de conversaciones con usted o ha sido usted quien lo ha hecho?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No confío en las personas, converso solo con mi esposo.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): N, no somos amigueros. Solo somos nosotros cinco, preferible estar solo que mal acompañado.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No tengo WhatsApp.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No, solo estábamos en un grupo en el que se filtraban fotos cuando estábamos dormidos, pero era entre nosotros mismos, no era para ofender. Era de juego.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No, pero sí he visto que hacen a otro tipo de personas.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No por malicia, pero por beneficio sí.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, cuando se tiene conversaciones con su esposa, mandan capturas y se promueve un tema de conflictos. Para hacerme daño, porque le muestro a mi esposa y quieren que uno se abra camino.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No me ha sucedido.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): A mí no me lo han hecho pero sí he visto.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No, porque uso el WhatsApp de mi mamá.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No me ha pasado.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí.

**11. En el caso de videos en los que aparecen jóvenes golpeando a otro u otros, ¿ha recibido, grabado o enviado este tipo de material a través de WhatsApp?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No, los he visto en el Facebook, pero no me los envían, solo en las redes porque lo suben. Al ver este tipo de videos me siento mal, porque son con niños o personas adultas y por más que uno no quiera, se siente mal. Uno es muy sentimental, porque a veces los golpean, los dejan sin ropa. Por ejemplo a nosotros nos han robado nuestras maletas. Cuando veo este tipo de videos, le doy me entristece y no lo comparto. Y por WhatsApp no he visto, porque solo tengo agregada a mi familia.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, por Facebook, videos de insultos.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí he recibido por WhatsApp, pero no los he compartido.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No, nada.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): He visto ese tipo de videos y me los han enviado por WhatsApp, pero no he compartido.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Bueno, hace tiempo vi un video que fue en Perú. Fue por WhatsApp. Ese video solo lo vi, pero no lo compartí.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Sí, he recibido videos de venezolanos golpeándose por WhatsApp. Solo los he visto, pero no he compartido.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Sí, he recibido por WhatsApp y Facebook. No lo comparto porque eso es fomentar la violencia y porque de eso se encargan las autoridades, no uno.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No he recibido ni he compartido.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí he visto ese tipo de contenidos en Facebook y en WhatsApp también, pero no los he compartido.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): He recibido ese tipo de videos por Facebook, pero no lo comparto.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No he visto ese tipo de videos.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No he visto ese tipo de videos.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): He visto ese tipo de videos en Facebook, por WhatsApp no. No comparto ese contenido o depende qué sea, es decir, de la gravedad del video.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No, uso el WhatsApp de mi mamá.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): He visto ese tipo de videos con mi mamá, en Instagram. No comparto ese tipo de contenidos. No he recibido ese tipo de videos en WhatsApp.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No contestó.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No contestó.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí los he visto, en Facebook e Instagram. No he compartido. A WhatsApp no me ha llegado, a no ser que me lleguen esas cadenas, pero por el momento, no me ha llegado.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí he visto, pero no he compartido. He visto en estados de WhatsApp.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, por WhatsApp me ha llegado. No he compartido.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí los he recibido, los he grabado y he subido a las páginas.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, he visto por Facebook, pero no lo he compartido.

**12. ¿Ha recibido, grabado o enviado contenido de carácter sexual de manera malintencionada por medio de WhatsApp?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Sí, todos los días, a través de los grupos de WhatsApp, pero no han sido de ofensa por ser migrante.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No, nunca.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, los he recibido pero no he compartido.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, pero no he compartido.

**13. ¿Ha sentido que alguien se ha ganado su confianza para que le revele información delicada y luego esta persona la difunde con malicia en redes sociales?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No, no somos amigueros.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No, porque ando con mi familia. No confiamos en nadie.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí me ha pasado. La misma envidia de la gente es la que provoca eso, que tú caigas como quien dice en su trampa de buen objeto, que tú le cuentas tus cosas personales y luego ellos van, lo delatan por otra parte. No lo han hecho por redes sociales, pero sí verbalmente.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No, porque no tengo muchas amistades. Solamente mi esposo acá.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No, nunca.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): Sí, pero no en redes sociales. Ha sido la difamación de forma personal. Han dicho que la venezolanas somos p\*\*\*\*, que no hacemos nada, que venimos a robar, que nos gusta la buena vida, somos flojos, que nos gusta robar.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No me ha pasado.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No contestó.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

**14. ¿Alguien conocido ha suplantado su identidad en redes sociales a través de perfiles falsos o robando su información (fotos, videos), o considera que lo ha intentado? ¿Qué red social ha sido el blanco de esos actos?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): Sí.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Bueno sí, una amiga se ingresó a mi Facebook y pues se puso a comentar cosas feas ofendiendo a otras personas venezolanas.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, por Facebook. Le di mi número a una chica y ella le escribía a otra y a otra, ofendiéndolas por su condición de migrante.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí lo han hecho, pero solo de broma.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Sí, pero para hacer algún tipo de noticia o chiste desde mi perfil, pero no para hacer daño, pues ya llevo en Ecuador viviendo más de 12 años y la gente ya no me ve como extranjero, sino como parte del pueblo.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, una vez, en Facebook. Mandando fotos mías y diciendo cosas feas y humillando a otras personas.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí lo han hecho, pero solo de broma.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No, todavía no me ha pasado. Nunca me han hackeado el Facebook. Pero a algunos amigos sí les ha pasado, por ejemplo, suben cosas inapropiadas y a veces cosas en contra de los migrantes cuando es de xenofobia.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No contestó.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No, no tengo redes sociales.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No tengo redes sociales.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí, pero bajo mi consentimiento, no con la finalidad de ofender.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No, nunca.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, un amigo mío, pero solo por molestar.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, pero por molestar. No hacer ni decir nada contra nadie.

**15. En el contexto de una conversación por WhatsApp, ¿han intentado provocarle una respuesta agresiva, usando mensajes ofensivos de forma repetida?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Sí, una colombiana escribió cosas feas, insultando a los venezolanos. Y a mi amiga sí le llegaban muchas veces mensajes ofensivos por ser venezolana. Y bueno, yo trato de evitar ese tipo de comentarios.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): A mí no, pero he visto en grupos de WhatsApp y Facebook que se insultan entre ellos, pero cuando no es conmigo, mejor los ignoro. Y cuando sea conmigo, mejor los bloqueo, los reporto y no ha pasado nada.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, en WhatsApp, pero es mejor prevenir antes que lamentar, prefiero bloquearles y reportarles. Los mensajes han sido “Qué haces aquí, vete a tu país, vienen a migrar acá, si aquí también estamos jodidos”.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No. Normal, no soy adicto al WhatsApp, ni al Facebook, ni al Messenger. Prácticamente yo abro mi Facebook cuando necesito hablar con mi mamá, decirle algo personal, dónde estoy, si estoy bien.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí. Si a mí me insultan, yo les insulto igual. Les respondo, pero manera respetuosa, sin groserías ni nada, pero ya los bloqueo, les elimino enseguida.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No me han provocado. Pero si lo hicieran, yo a esa persona la ignoro porque si uno la tiene personalmente, qué va a hacer uno perdiendo el tiempo agarrando rabia y matándose por teléfono. Ya en cambio uno lo tiene de frente, ya habla de frente o arregla el problema de una vez.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No, pero si me provocaran, trato de ignorar para no entrar en conflicto con nadie.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No, pero si lo hicieran, respondería de acuerdo a la ofensa.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Sí, pero por mi negocio. Yo vendo a un cierto precio mis zapatos y me menosprecian porque no conocen mi producto y tratan de provocarme, pero yo trato de no alargar eso y no hago caso.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No, pero si alguien me provoca, según mi carácter actuó, pero no de la misma situación, pero si les meto un parado.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, una vez reaccioné muy mal, pero no seguí y mejor bloqueé.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, por ejemplo hace poquito me fui a arrendar y la señora me dijo que no aceptaba venezolanos, que son muy malas personas. Esto fue por WhatsApp. Yo no le respondí más.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No, en el caso de que lo hicieran, no le diría lo mismo.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No. Pero en el caso de que me pasaran bloquearía a esa persona.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): A veces. De vez en cuando. No les sigo la corriente, trato de evitar.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Uso el WhatsApp de mi mamá.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No, pero si fuera el caso lo ignoro y lo bloqueo.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, a veces.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Bueno, he recibido mensajes ofensivos donde me dicen que soy un estorbo en este país y que me regrese a mi país, que no sirvo para nada, que nunca voy a salir adelante. Y siempre los dejo en visto, prefiero dejarlos en visto.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, le sigo la corriente.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, pero también le he regresado el insulto.

**16. ¿Ha habido víctimas colaterales del ciberacoso: sus familiares u otros amigos han sido objeto de discriminación o ataque a través de provocaciones hechas a usted? ¿Ha sentido temor porque puedan hacerles daño directamente?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No en Ecuador, pero en Bogotá sí. Cuando me insultaron, mi familia salió a la defensiva.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No he sido víctima, pero sí tengo miedo de cómo reaccionen por el simple hecho de ser venezolano.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Sí, una amiga ha recibido mensajes ofensivos e insultantes por más de una vez, y al ver este tipo de cosas, yo tengo temor, pero todo le dejo en manos de Dios.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, nos mandan a trabajar, nos dicen que somos vagos, ociosos, que hagamos algo útil, que estamos haciendo pasar hambre a nuestros hijos. Y para eso no tengo respuestas, porque en Venezuela no puedo dejarlos a mis hijos, ya que mi suegra es discapacitada y mi madre no es apta para el cuidado de mis hijos. El sol alumbra para todos y no sabes qué te depara el destino. Tenemos que ser más humanos, más sensibles en este tipo de cosas, ¿qué nos está pasando? Siento temor a diario, porque uno duerme en la calle y por el simple hecho que tengo a mi esposa, mi hija y mis dos varones, y siempre tengo ese temor de que les pase algo, porque a nivel mundial existen violadores, mala cabeza que les puedan hacer algo, o por creer que uno tiene un teléfono y un poco de dinero pueden robarte y meterte una puñalada y le puedan hacer algo a alguno de tus hijos. Ese es mi temor como padre y cabeza de hogar.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, de forma verbal, como burla. Nos han dicho que vayamos a trabajar, que Dios nos dio manos para que vayamos a trabajar, ese tipo de cosas. Humillación.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, a mi familia nos han dicho que no somos bien recibidos, que nadie nos quiere, que nos vestimos mal, que no tenemos educación. No siento temor.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Me encuentro solo aquí.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No. No tengo temor porque yo aquí estoy solo con un amigo, nada más. En el caso de que estuviera con mi familia, ahí sí, no les dejo, me los llevo otra vez para Venezuela. Sí sentiría miedo, obvio.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No, solo me han ofendido a mí y ya. Pero a veces sí siento temor de que le hagan daño a mi familia.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No pero sí he sentido temor de que le hagan daño a mi familia.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): Sí, nos han incluido y ante eso sí tenemos miedo, porque como venezolanos no tenemos apoyo de nadie y pues se tiene miedo de que nos pase algo.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No, pero sí siento temor de que le pase algo a mi familia.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No se han metido con mi familia y no tengo temor.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): La verdad, yo creo que sí. Ellos también se sienten humillados. No siento temor.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No ha habido víctimas, pero sí me da miedo de que les pueda pasar algo a mi familia por el contenido que suben a redes sociales.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, claro.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No me preocupa, pero sí siento temor de que le pase algo a mi familia.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Si lo llegan a ver, claro que va a afectar. Sí, siento temor de que les pueda pasar algo.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No contestó.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí, a mi familia. Y he tenido mucho miedo de que les pase algo, porque no todas las personas venimos por un buen camino. Y por las personas que vienen, todos nos dañamos. Por uno pagan todos.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí le afecta a mi familia.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, porque nos hacen quedar como unos más del montón, haciendo creer que somos malos, cuando no es así.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, a veces sí, porque antes no había tanto migrante, era normal, éramos como una persona más en el mundo, pero desde

que se llenó de migrantes, uno ya no puede andar por la calle normal, porque ya lo quedan viendo feo.

**17. ¿Con quién tendría más confianza para contarle si ha sido víctima de ciberacoso o para reconocer que ha estado acosando a alguien?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No respondió.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): Mi esposo.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Mi familia.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): A mi pareja.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Mi esposo.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Con mi esposa, mi única amiga.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Mi mamá y mi hermana mayor.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): A mi mami.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): A mis amigos.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No le contaría a nadie. Yo no confío ni en mi mamá.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Yo le contaría a mi mujer.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): A mi esposo, porque acá estoy solamente con mi esposo y mis niños.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No sabría decirle.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): A mi mamá.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): A mi tía, porque con ella tengo más confianza.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): A mi pareja.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): A mi esposa.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Mi familia.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Mi tía.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Mi mamá.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Con mis hermanos.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): A mi mamá.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Con mis padres.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Con mis padres.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Mi familia.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): A un amigo.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Si es acoso, a mi hermano y mi papá.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Con mi familia y mejores amigos.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): A mi prima.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Mi mejor amigo.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): A un amigo, puede ser.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): A mis amigos.

**18. En general, tanto si ha sido víctima como victimario del ciberacoso, ¿qué consecuencias emocionales ha identificado (humillado, despreciado, le es indiferente o, en el segundo caso, se ha sentido desahogado o satisfecho haciendo daño a otros)?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Me es indiferente.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): Me da rabia, a veces me dan ganas de llorar, pero es por la misma rabia.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Bueno, me siento muy triste, a veces me desanimo, a veces nos ponemos a hablar entre algunos venezolanos que ya no podemos más, pero tenemos que seguir adelante.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Me siento humillado y me duele ver ese tipo de cosas.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Siento temor ante este tipo de acosos.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Por las ofensas en redes sociales, me siento halagado, porque le está dando importancia. Lo que él siente por dentro es lo que expresa. Lo que uno dice es lo que uno siente. Por lo menos yo insulto a alguien diciendo que es un inútil, que no sirve para nada, es como yo me siento. Es como está mi autoestima. No me insulta, sino que él me está diciendo lo que él siente. Me da igual y risa por el que se pone a pelar y cae en el campo de cómo se siente cada uno. Todos somos iguales.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Me siento mal, una vergüenza.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Me he sentido mal un tiempo pero hay que seguir adelante.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Me da rabia de momento. Eso hay que dejar pasar porque las palabras se las lleva el viento. Si me ofende feísimo lo que él me dice, también se lo repito en diferentes palabras, para que él entienda más claro. Le respondo, pero no ofensivo y no seriamente, para que no haya tropiezos ni errores de nada.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): Normal, bien, relajado, porque no me doy mala vida por eso, no le presto atención, es indiferente para mí.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Uno se siente a veces nostálgico, a veces triste, a veces con rabia, a veces con bastante ira, porque a la vez de que la gente no puede entender a uno lo que está pasando, entonces uno se pone en los zapatos de ellos y uno sí los se entiende a ellos, porque hay veces que ellos dicen que no tienen plata para darle a uno y uno está claro porque la moneda no se hace ahí en un árbol. Uno tiene que hacerlo para ganárselo, pero hay gente que no entiende que uno no tiene mucha oportunidad de trabajo, entonces lo que hacen es humillar a uno. Ahí está, inclusive yo he pedido trabajo por ahí y habiendo trabajo, no me lo han dado solamente por ser venezolano.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): A veces me siento un poquito desanimada, pero mi pilar es mi esposo y me dice que para adelante, que somos nosotros cuatro.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No, no es algo que me lastime.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): Me siento humillada por las cosas que nos dicen.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): A veces bien, a veces mal, normal. Ignoro, pero a veces me da rabia.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No me es indiferente pero sí me causa indignación, es decir dolor ajeno, mejor dicho. Yo he andado por más de 5 países, claro, donde va uno, mira racismo y malos aires, intolerancia. Hubo un tiempo aquí que era muy delicado hablar de eso, que llegaron los venezolanos y colombianos. Pienso que no se debería definir entre esto o aquello. Se debería hacer todo lo posible como para que haya esa relación estable, normalmente, con cualquier ser humano y tratar de que ese racismo que a veces involuntariamente lo podemos ver que se acabe, porque todos los tiempos no son iguales, podemos estar bien ahorita en Ecuador, pero quién sabe, con un mal gobernante o una mala reforma, en algún momento nos toque migrar.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Me siento mal, porque sea como sea, nos ofende.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Me he sentido ofendida, humillada, pero después no le tomo mucha importancia.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Me da rabia, pero lo dejo pasar.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Me siento mal.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Mal, porque no debería ser así, todos somos iguales. Que nosotros estemos pasando por una mala situación, es distinto. Pero no todos somos iguales.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Me siento mal.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Me da rabia. Siento mucha denigración, discriminación. Siento muchas cosas. Somos humanos todos y no estoy de acuerdo con eso.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Un poquito sí.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No me preocupa tanto, porque no todo el mundo es así, no todo el mundo es malo.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Me siento normal. No me preocupa.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Me siento raro. No me preocupa.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Traumas personales y familiares.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Me siento mal.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Decepcionado.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Normal, no puedo hacer nada porque voy, hago un comentario mal hecho y no me voy a beneficiar en nada, más bien voy a seguir haciendo problema.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): La verdad no me afecta en nada.

**19. ¿Se siente vulnerable en las redes sociales, por su condición de migrante, o no es un aspecto que le preocupe?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): A mí, la verdad no es un aspecto que me preocupa, porque tengo un tiempo sin abrir el Facebook, no tengo teléfono por WhatsApp, así que no. En el caso de que tuviera, la verdad creería que no, porque todo va en el trato en el que uno le da a las personas. Uno también se deja agredir. Si tú empiezas con una pelea y si empiezas también a querer humillar a la otra persona, eso se convierte como en un círculo.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): No, a mí no me preocupa.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Sí, claro, me preocupa cuando andamos en la calle y no tenemos seguridad de nada. Si le pasa algo, pues no pasaría nada. Al ver las imágenes que incitan al odio, me siento muy triste.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Sí.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): No me preocupa.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No me siento mal, porque uno migra para un mejor futuro.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No me preocupa.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí me siento vulnerable. WhatsApp no utilizo por lo mismo, porque segregan mucha gente y arman grupos y grupos y te comienzan a mandar muchos videos, cosas así vulgares. No me gustan.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): No me siento vulnerable, porque es un aspecto que no me preocupa.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí me da un poquito de rabia. Sí me siento vulnerable.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí y no. 50 y 50. Porque a la final, yo no soy de acá y hemos buscado trabajo y nos dicen que no, porque no somos de acá, porque somos extranjeros. Nosotros tratamos de ignorar ese tipo de contenidos.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): No.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): A veces.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): No, porque soy una persona que sé lo que estoy haciendo, con quién ando y sé con quién hablo.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Me siento relajado, más bien.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): La verdad sí, porque a veces quiero subir algo y me freno por el simple hecho de que me vayan a ofender, de que caigamos en alguna discusión o en una pelea por redes sociales.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): No, porque es algo que no le presto atención.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, porque uno viene aquí a trabajar, cosa que en su país uno no puede hacerlo.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): No tanto, porque yo salí de mi país para un mejor futuro, para ayudar a mi familia y encontrar un trabajo estable, un empleo.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Un poquito sí.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No tengo redes sociales.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No tengo redes sociales.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): No me preocupa.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No me preocupa.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No, normalmente no agrego a personas que no sean de mi país y por eso no recibo comentarios que me digan ese colombiano esto o aquello.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): No.

**20. ¿Consideraría que hay contenidos en redes sociales que no son ofensivos para la población en situación de movilidad humana?**

César (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí los hay.

Eliana (Venezuela, 18 años, Iglesia de San Francisco de Ibarra): Sí.

Roxana (Venezuela, 19 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Sí.

Mauricio (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Sí, he visto ese tipo de contenido.

Eva (Venezuela, 18 años, Hostal El Retorno de Ibarra): Sí, también he visto imágenes no ofensivas.

Juan (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, mucho contenido. Así como nos ofenden, también hay muchos que nos defienden. En diferentes redes sociales se ha visto cómo al venezolano le han hecho un video, no sabemos si son los mismos coterráneos de diferentes países que nos hacen esos videos caminando y nos ponen esa música de “Querer que se puede”, como motivándonos. Esa es una motivación para nosotros y pues la gente que los hace, los admiro y los respeto. Este tipo de contenido lo hemos recibido por WhatsApp, pero en su mayoría se encuentran colgados en Facebook, que los ponen en muro público para que todo el mundo lo vea y lo comparta, para que se vea lo que está pasando. Para mí es de mucha alegría y motivación, de que aún creen en ti.

Madelyn (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): No, solo he visto contenido ofensivo.

Javier (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, he visto en Facebook. Algunas imágenes dicen que no vienen a robar, que vienen a trabajar por su familia.

Julio (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí hay contenido no ofensivo.

Diego (Venezuela, 17 años, Albergue municipal de Ibarra): Hay mucho contenido ofensivo que uff... pero hay otros que no. Sí hay de los dos tipos: de material ofensivo y otros que no y así, en Facebook. Por ejemplo, cuando dicen palabras con acento venezolano no ofende mucho, o que le digan “veneco” a uno, no ofende. El contenido no ofensivo son memes, chistes que no hieren a nadie ni le afectan a nadie.

Álvaro (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Hay contenido que lo que hacen es elevarle el autoestima a las personas. Son palabras positivas que ayudan a uno a que se sienta mejor.

Nancy (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí hay contenido, que como somos migrantes tenemos que seguir, luchar, porque uno viene a este país a luchar. Yo lo he visto por Facebook y por WhatsApp.

Benjamín (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): Sí hay, pero no sé. No he puesto atención. Pero sí he visto, como videos, imágenes, de gente que viene a trabajar, como hay otros que no.

Raisa (Venezuela, 19 años, Mercado de Atuntaqui): Sí hay contenido bueno como contenido malo. Nos ponen “algunos venezolanos trabajan, no todos son malos”.

Érika (Venezuela, 18 años, Mercado de Atuntaqui): A veces bueno, a veces malo. El contenido bueno dice que somos buenos trabajadores y malo que somos ladrones.

Iván (Colombia, 18 años, Mercado de Atuntaqui): Claro, obvio. Esos contenidos buenos de imágenes, videos, yo los comparto. Porque tengo un negocio y a mí me interesa que la gente me vea del lado bueno, que del lado malo, pues yo vivo de la gente, hay personas que dicen que no viven de la gente pero eso es mentira, yo vivo de la gente que me compra, que hacen que mi producto lo conozcan por otros lados. Los contenidos que he visto son videos, más por Facebook. WhatsApp es más rápido y se presta para imágenes vulgares que pueden borrarse rápidamente, en cambio Facebook es como que te muestra más lo que es real prácticamente.

Antonio (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, dicen que sigan adelante, luchan. Dan fuerza para continuar.

Yadira (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí hay contenido no ofensivo, como de motivación.

Jaime (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, era como de una ayuda a nosotros, de que no nos discriminaban, de que no todos éramos iguales.

Guadalupe (Venezuela, 15 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, hay imágenes motivadoras.

Karen (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí, por ejemplo cuando pasan información de salud, alguna ayuda humanitaria.

Jairo (Venezuela, 19 años, Albergue municipal de Ibarra): Sí hay, por ejemplo, contenido que te da ánimo.

Abel (Venezuela, 18 años, Albergue municipal de Ibarra): Hay unos que no son ofensivos. Hay unos que motivan a uno como las ayudas humanitarias, como ACNUR, la OIM. Motivan a uno a seguir adelante.

Adrián (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí he visto ese contenido. Yo me siento alegre.

Amelia (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí, de todo: que ayudan a los migrantes y los tratan como debe ser. Lo he visto en imágenes, videos. Por lo menos las organizaciones de otros países muestran que tratan bien a los migrantes.

Nelson (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí, hay contenido que les apoyan dándoles ánimos de que continúen.

Joel (Colombia, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí, hay contenido de personas del mismo país que vienen para acá y suben videos donde les apoyan y les dicen que cumplan sus sueños.

Frida (Venezuela, 15 años, Misión Scalabriniana de Tulcán): Sí, hay videos de apoyo. Grupos de apoyo y en realidad no veo lo ofensivo en contenidos que no tengan que ver con atacar a otras personas. Hay personas que se toman con gracia esos contenidos.

Eloísa (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, he visto ese tipo de contenidos.

Eduardo (Venezuela, 16 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí los hay, mensajes de motivación, de que sigamos a delante, de que sí podemos.

Camilo (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí he visto, pero más hay contenido malo. De cómo matan migrantes, de cómo los explotan y maltratan. Al ver eso, pues, me da pena.

Damián (Colombia, 15 años, Parque Ciudad Blanca de Ibarra): Sí, los *influencers*. En Facebook, es por entretenimiento y sale por ahí uno que otro video en el que ofenden. El contenido no ofensivo han sido videos buenos, que los comparten en los grupos.