

Título Comercial: Análisis del Fenómeno del Bullying Cibernético Como Modificador de Comportamiento Dentro de la Red Social Facebook en Niños de Séptimo a Noveno Grado de Educación Básica

Título Completo: Análisis del Fenómeno del Bullying Cibernético Como Modificador de Comportamiento Dentro de la Red Social Facebook en Niños de Séptimo a Noveno Grado de Educación Básica

Autores: Denis Abdiel Duque Meneses¹, Elmer Gonzalo Perla Valdivia², Raquel Marcela Galeas Echeverría³

Resumen

En este trabajo se analizan cómo los comportamientos de los niños y adolescentes se modifican a partir de su participación en el *bullying* en la red social Facebook. La investigación se centra en analizar la interacción de estos individuos, tomando en cuenta que al hacerlo, satisfacen ciertas necesidades relacionadas a la integración social y pertenencia.

Abstract

This work analyzes the changes which take place in children's and adolescent's behavior when they experience bullying on Facebook. The research focuses on analyzing existing interactions between individuals, all the while taking into consideration, that when they do they're satisfying certain needs pertaining social integration and a sense of belonging.

¹ Denis Abdiel Duque Meneses, salvadoreño. Licenciado en Comunicaciones Integradas de Marketing de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera en 2014.

² Elmer Gonzalo Perla Valdivia, salvadoreño. Licenciado en Comunicaciones Integradas de Marketing de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera en 2014.

³ Raquel Marcela Galeas Echeverría, salvadoreña. Licenciado en Comunicaciones Integradas de Marketing de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera en 2014.

Planteamiento del problema

Las tecnologías de la información y el medio Internet han crecido a pasos agigantados en la última década y son muchas las ventajas que estas herramientas nos ofrecen. Algunas se refieren a la posibilidad de comunicarse en cualquier momento con personas al otro lado del mundo, obtener información sobre cualquier hecho, situación o datos personales de alguna persona. Uno de los inventos más exitosos en Internet han sido las *Redes sociales*, que han acortado las distancias entre personas mediante su interacción en el medio.

Los jóvenes han crecido con las nuevas tecnologías y el medio Internet, pues aunque sus orígenes se remontan a muchos años atrás, es hasta la década de los noventa cuando se desarrolla rápidamente: en 1991 se crea la primera página web, en 1994 se funda Yahoo y en 1998 nace Google, el buscador que revolucionó la forma de encontrar información (Internet Society, 2013).

Es evidente que el uso de Internet por los niños y adolescentes se ha vuelto cada vez más frecuente como herramienta para hacer trabajos académicos y para jugar o hablar con sus amigos. La televisión y los juegos de mesa han pasado a un segundo plano para ellos. Los juegos en línea es lo que los entretiene y las redes sociales lo que los mantiene comunicados con sus amigos y compañeros.

Factores psicosociales

El *bullying* es un fenómeno psicosocial que está creciendo cada día más en la juventud en general, lo que trae consigo daños psicológicos y hasta el suicidio.

Las causas que dan origen al *bullying* cibernético son muchas, entre las que destaca el entorno social en el que se da. Según Kids Health (2012), en una sociedad la violencia radica en que en un inicio los jóvenes la ven como parte de una rutina diaria dentro de su mismo entorno. Señala que si en su entorno familiar viven la violencia en su día a día, esto lo trasladan a sus escuelas, amigos y compañeros de clase y, en muchas ocasiones, hasta a los profesores.

Otro factor impulsor del *bullying* cibernético es la falta de valores. Kids Health (2012) menciona que generalmente los niños que suelen hacerlo provienen de familias disfuncionales y/o de hogares en los que carecen de la atención de su familia, por lo que buscan llamar la atención de otras personas, la mayoría de veces haciendo algo “malo”. Aunado a esto, tienen necesidad de reconocimiento social, de sobresalir de alguna manera dentro de su círculo de amigos o compañeros de clase. Para satisfacer esa necesidad realizan el *bullying* cibernético y al ser reconocidos por medio de *likes* y comentarios, llenan su ego y sentimiento de poder.

A partir de esos aspectos, Rodas (2010) cita a Jones (1964) cuando se refiere a una teoría psicológica basada en los principios de Erving Goffman, que consiste en cómo el individuo busca tener el poder y control de las impresiones de otros. Agrega que una persona que no tiene poder, lo busca mediante dos formas: 1) siendo amable, atento, interesante, adoptando y compartiendo puntos de vista, aunque sean

negativos, pero necesarios para alcanzar su objetivo; y 2) castigando a terceros para buscar la aceptación de la mayoría, aumentar su poder y controlar de mejor forma la impresión de los demás.

Conocimiento legal

En el país no existe una ley puntual que defienda a las víctimas del *ciberbullying* y se puede decir que actualmente la información sobre el tema es reducida y que son pocas las organizaciones que se han realizado estudios para combatir el problema. Por ello se tomó la decisión de realizar una entrevista a profundidad a un abogado profesional a fin de abordar el tema de una mejor manera.

Respecto a la situación legal del bullying cibernético, el abogado Marlon Menesses, mencionó que

“En sí, una ley especial no existe. Es decir, el acoso es una conducta típica de un delito de persecución penal. En el código penal se encuentran los delitos relacionados a la intimidad, entre ellos el acoso laboral, sexual, etc. En ese sentido, soy de la idea que el acoso ‘sexual’ o del tipo que se trate, se puede consumir por cualquier medio verbal, escrito, o medio tecnológico o virtual en el caso del Internet, por medio de redes sociales. (Menesses, entrevista personal, 24 de abril de 2013)

Por lo tanto:

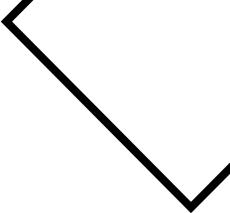
- no existe forma legal para combatir el fenómeno en sí,
- el acoso sí es una conducta perseguible penalmente y se puede consumir con la manipulación de Internet
- legalmente la finalidad es proteger la intimidad de la víctima castigando con prisión a quien cometa delito por la vía del acoso
- cuando el acoso es sexual tiene mayor relevancia para que las autoridades intervengan
- cuando se trata de un acoso verbal no se le brinda la importancia debida.

El abogado Menesses menciona que hay una ley especial para procesar a menores de edad (Ley Penal Juvenil) que cometen delito, pero el derecho sustantivo sigue siendo el mismo Código Penal que regula todas las conductas típicas consideradas delito y, por lo tanto, un menor de edad también puede ser procesado legalmente.

El Art. 161 del Código Penal de El Salvador establece que “la agresión sexual, realizada con o sin violencia, que no consistiere en acceso carnal en menor de quince años de edad o en otra persona aprovechándose, será sancionado con prisión de ocho a doce años” (Código penal, última modificación 2013).

Vacíos de Conocimiento

En el ámbito internacional, solamente se han encontrado datos estadísticos cuantitativos a partir de



estudios orientados a conocer el número de niños víctimas o victimarios del bullying en el espacio cibernético. Son escasos o nulos los estudios que mencionan a los espectadores como actores importantes dentro de este fenómeno.

En El Salvador no existe suficiente información para tomar medidas que ayuden a prevenir o a resolver el *bullying* cibernético ni que indiquen cómo es la interacción de los niños en relación al problema. Los estudios realizados

- apuntan únicamente a encontrar porcentajes de adolescentes que han estado involucrados alguna vez en el problema
- solamente hablan de acosadores y víctimas; y
- se ha ignorado a los espectadores, personajes indispensables para que se desarrolle el fenómeno.

Los estudios referentes al *bullying* cibernético no han analizado las herramientas que dan las redes sociales para facilitar la generación de los circuitos de interacción que propician el fenómeno en este espacio. Y siendo que el problema se da entre adolescentes con acceso frecuente a Internet, los casos no se dan a conocer al público ni se han tomado medidas efectivas para combatirlo.

Delimitación de la Investigación

Área de Estudio

El problema se ha abordado desde la **comunicación social** como interacción en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; y la forma en que el *bullying* se ha desarrollado en el espacio de las redes sociales, haciendo énfasis en la manera en que los jovencitos interactúan dentro de ese espacio.

Objeto de Estudio

Más que el fenómeno del *bullying* cibernético, el **cambio de comportamiento** que se da en niños y adolescentes dentro de la red social Facebook es el objeto que nos hemos propuesto estudiar, partiendo de un hecho: haber sido espectadores de un caso en esta red social.

Delimitamos al uso de Facebook por ser la red social de mayor uso en la actualidad y porque es importante conocer cómo, quienes hacen *bullying* cibernético, utilizan herramientas en las redes sociales y las mismas provocan un interés distinto en los menores espectadores al interactuar.

Sujetos de Estudio

- Niños y adolescentes de séptimo a noveno grado que hayan sido o que sean víctimas de *bullying* cibernético.
- Niños y adolescentes de séptimo a noveno grado que participen o hayan participado en algún caso de *bullying* cibernético.
- Niños y adolescentes entre séptimo y noveno grado que conozcan a otros niños que hagan *bullying* cibernético.
- Niños y adolescentes entre séptimo y noveno grado que conozcan a otros niños que sean o hayan sido víctimas del *bullying* cibernético.

Es indispensable que sean menores estudiantes que tengan acceso a una computadora, un *Smartphone* o una *tablet*; cualquiera de estos aparatos con acceso Internet.

Delimitación Geográfica

Departamentos: San Salvador y La Libertad

Dentro de la delimitación geográfica se estudiaron comportamientos de niños de séptimo a noveno grado en el mundo cibernético que residen actualmente en la zona metropolitana de San Salvador y La Libertad. El Estudio de campo se realizó en tres instituciones privadas de San Salvador:

Delimitación del Espacio Cibernético

El escenario que se ha tomado de referencia para la investigación, es el espacio cibernético que en este estudio ha sido necesario delimitarlo a la red social Facebook, pues actualmente es uno de los medios más utilizados para realizar el *Bullying* cibernético en El Salvador.

Marco Teórico

Internet se ha convertido en el espacio donde se genera interacción entre muchas personas, el lugar donde se reúnen simultánea y virtualmente individuos de todas partes del mundo.

En esa vida paralela también ocurren los mismos fenómenos que en la vida real, uno de los cuales es el

bullying, que ha migrado del espacio físico al espacio virtual, tomando las redes sociales como escenarios para desarrollar su acción.

El estudio aspira a encontrar explicaciones de cómo el *bullying* en las redes sociales modifica el comportamiento, las actitudes y los intereses de los menores, basándonos en

- los planteamientos teóricos de George Mead y Herbert Blumer que propusieron la Teoría del Interaccionismo Simbólico en 1937,
- las ideas de Elihu Katz, Jay Blumler y Michael Gurevitch plasmadas en la Teoría de los Usos y Gratificaciones y su actualización de por Denis McQuail; y
- las ideas propuestas por Joshua Meyrowitz en su obra *No sense of place* de 1986, relacionado al enfoque interaccional y sociodramático de Erving Goffman.

El Interaccionismo Simbólico dentro del grupo de las redes sociales

Uno de los planteamientos que enmarca de manera teórica nuestro tema de investigación es lo propuesto por George Mead en 1934, retomado por Herbert Blumer en 1937, conocida como la Teoría del Interaccionismo Simbólico que explica la dinámica de la interacción entre dos o más personas.

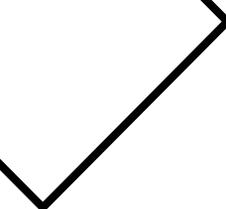
En principio, las ideas de Mead se basan en el puro acto social. Hernández y Galguera (2009, p. 20) citan a Mead cuando dice que “el acto social implica la relación de tres partes: un gesto inicial por parte de un individuo, la respuesta a este gesto por otra persona, y el resultado. El significado reside en una reacción trádica y no exclusivamente en una de las partes”.

Uno de los autores de la teoría se refiere a los gestos quizá como el elemento más importante en una interacción. Al analizar la afirmación anterior encontramos que el gesto sugiere la intención de la acción, de donde se puede deducir que contiene los componentes del *bullying* cibernético.

Cuando el acosador inicia la acción de molestar a su víctima, espera que alguien apoye, “acompañe” su iniciativa o defienda a la víctima. En todo caso es la reacción del espectador expresada en un comentario. Así, son tres los elementos que componen un caso de *bullying* cibernético. Sin uno de ellos, seguramente no podría darse.

En relación a la Teoría del Interaccionismo Simbólico, Roiz (s.f., p. 131) expresa que la interacción es

el proceso por el cual los individuos se relacionan con sus propias mentes o con las de los demás, es decir, el proceso por el que los individuos toman en cuenta sus propias motivaciones, necesidades, medios, fines o conocimientos, o los de sus semejantes.



Si nos basamos en lo anterior, el *bullying* en el espacio cibernético es, precisamente, es interacción entre varias personas que en un determinado momento coinciden en un círculo o grupo de comunicación. Cuando una persona decide participar, lo hace para relacionarse con otros y lo que otra persona escribió es de importancia para sus propias motivaciones, necesidades e intereses.

Los usos y las gratificaciones que las redes sociales dan a los espectadores

Para enmarcar de teóricamente nuestro tema de investigación utilizamos la propuesta de Elihu Katz, Jay Blumler y Michael Gurevitch en 1974 en la Teoría de los Usos y Gratificaciones (Hernández y Galguera, 2009).

Aunque la teoría fue propuesta y relacionada con la interacción humana en medios masivos, el planteamiento es válido y aplicable en las nuevas tecnologías de la comunicación, más específicamente, en las redes sociales -Facebook para el caso de esta investigación-. Primero se hará referencia a la teoría original y luego a la aplicación hecha por McQuail (1972) en las redes sociales.

Para Boni (2008), el enfoque de los usos y gratificaciones propone conceptos que explican la conducta de los individuos respecto a los medios de comunicación. Esta teoría contempla a los espectadores como usuarios activos del contenido que los medios proveen, más que como simples receptores influenciados por ellos.

Para Martínez (2006, p. 5), la teoría de usos y gratificaciones es “un modelo centrado en la audiencia y que entiende los medios de comunicación de un modo que satisface las necesidades relacionadas con la interacción social”.

Al adentrarse en la teoría, se puede asegurar que los adolescentes involucrados con el *bullying* cibernético como acosadores, víctimas y espectadores, se convierten en usuarios activos del contenido generado por ellos mismos en las redes sociales.

No es que Internet y los medios sociales influyan en ellos, sino que éstos son los elementos que les facilita la interacción social. Es que toda la información disponible hace que se sientan atraídos por el contenido del que ahí se habla.

El rol dramático del espectador según Erving Goffman

Para este estudio se ha hecho casi obligatoria la utilización del Enfoque Interaccional y Sociodramático de Erving Goffman propuesto en su trabajo *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, en 1959:

“La interacción se define por la existencia de unos límites, reglas y normas que fundamentan y regulan la

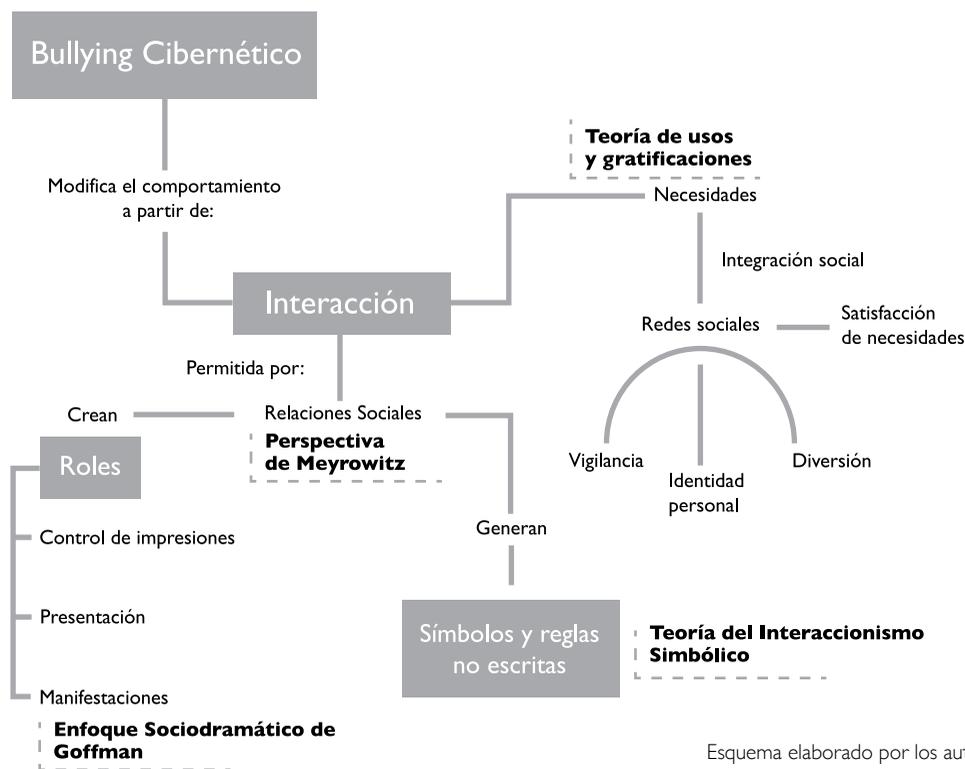
obligación que tienen los participantes de hacerse mutuamente accesibles. La interacción así, representa el núcleo social mínimo y los sujetos tienen la obligación de aceptar sus reglas. Las personas surgen en la interacción aportando sus «roles» y fines, y por ello serían «instrumentos de la comunicación» (Roiz, 1986, p. 133)”

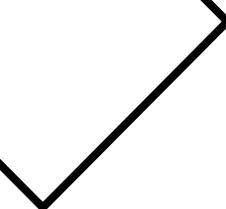
Esto se relaciona directamente con nuestro tema al señalar que la comunicación dentro del espacio de las redes sociales no es demasiado diferente a la interacción cara a cara, pues existen reglas para que cada persona ponga su rol de manifiesto. Ya sea de acosador, víctima o espectador.

Y no es precisamente que los adolescentes se auto asignen estos roles de manera consciente. En el espacio virtual, los roles se evidencian por los comentarios que ellos hacen y los identifica en su rol protagónico.

Por ejemplo, quien tiene el rol de acosador es el que generalmente inicia la interacción, seguido por la víctima, que trata de defenderse del acosador; los espectadores se manifiestan por medio de comentarios que apoyan a la víctima o al acosador y ése es, precisamente el sentido del *bullying* cibernético. El espectador actúa como un público que aplaude cuando algo le parece atractivo (Cabal Digital, s.f, citando a Ungar, 2011).

Modelo de interpretación





A partir de las teorías revisadas y analizadas, se podría asegurar que el *bullying* cibernético modifica el comportamiento de los niños.

Pero ¿a qué nos referimos con comportamiento? Dentro de las redes sociales, específicamente Facebook, el comportamiento se manifiesta por la interacción que se sucede. Al participar en el *bullying* en esta red social, un niño espectador lo hace porque el medio ha permitido que el caso pueda ser visto por él.

La eliminación de la barrera del tiempo permite que todo lo que se publique pueda responderse en menos de un minuto. El hecho de que dentro de Facebook el espacio se haya ampliado hace que se generen nuevas relaciones sociales en las que muchos espectadores participan expresándose de manera escrita, pero sabiendo que todo lo que escriban o publiquen será entendido por los demás.

En relación a esto, Alcina (2001, p. 167), citaba a Blumer (1969): "En la mayoría de las situaciones en que las personas actúan respecto a otras, los individuos cuentan de antemano con un profundo conocimiento del modo en que han de comportarse y como se comportarán los demás". Al estar participando en el *bullying*, sus palabras, signos de puntuación o íconos, seguramente tienen un significado diferente al que tienen cuando interactúan con sus familiares, por ejemplo.

Ésas son reglas no escritas que el espectador debe conocer y respetar para pertenecer a ese grupo de interacción y manifestar su rol como defensor o como un promotor más del acosador. Cada palabra que utilice, cada signo, cada *emoticono*, cada *like* y cada comentario corresponden a la imagen que quiere que los demás tengan de él.

Se podría aseverar que, a medida que los niños participan en el *bullying* cibernético, cambian sus formas de expresión, el significado que asignan a las palabras o signos y frecuencia de interacción, a fin de integrarse a su entorno de ese momento. Es aquí cuando cambia su comportamiento en esta amplia sociedad a la que ahora pertenece: la red social Facebook.

Objetivos de Investigación

Objetivo General

Analizar el *bullying* cibernético como modificador de comportamiento dentro de la red social Facebook en niños y adolescentes de séptimo a noveno grado de educación básica.

Objetivos Específicos

- Determinar la interacción de los espectadores a partir de los símbolos manifestados mientras hacen *bullying* en la red social Facebook.

- Identificar la interacción de los espectadores a partir de sus necesidades de diversión, identidad personal y vigilancia cuando hacen *bullying* en la red social Facebook.
- Definir la interacción de los espectadores a partir de las relaciones sociales que se crean mientras hacen *bullying* en la red social Facebook.
- Describir la interacción de los espectadores en base a los roles manifestados mientras hacen *bullying* en la red social Facebook.

Tipo y Diseño del Estudio

Este estudio parte de patrones de conducta en el comportamiento de los protagonistas y en el contenido de los mensajes, así:

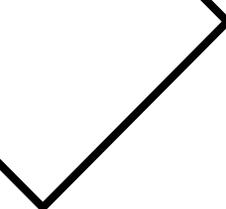
- **Según su propósito. Investigación aplicada**, porque aporta conocimiento aplicable en diferentes áreas de la sociedad: educación, comunicación, psicología.
- **Según los medios para obtener datos. Investigación mixta:** 1. **investigación de campo** con sondeo previo y grupos focales; y 2. **investigación documental** con análisis de contenido generado por los sujetos de estudio, en relación al *bullying* en la red social Facebook.
- **Según nivel de conocimiento. Investigación exploratoria** en un tema que se ha estudiado poco en el país, que podría servir como punto de partida para otros estudios posteriores y como aporte en la búsqueda de soluciones a este preocupante problema social.

Método de Investigación

Método de investigación cualitativo. Debido a la forma en que se delimitó el tema, ha sido necesario ahondar cualitativamente, describiendo preferencias, red social utilizada, tiempo y frecuencia de utilización de la red social Facebook porque como se ha explicado en el planteamiento del problema los estudios previos sobre el *bullying* cibernético son cuantitativo.

Herramientas utilizadas para la recolección de datos

La herramienta utilizada: grupos focales. Ya anteriormente, Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 7-8) habían afirmado que “el enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir situaciones subjetivas (...) Los datos cualitativos otorgan descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones” y en nuestra investigación era requisito indispensable obtener la información proporcionada por los sujetos del estu-



dio, para proseguir con la siguiente etapa, el análisis de contenido.

Muestra

Si la selección de un universo es de nivel micro social, se estudia el fenómeno en un momento determinado de su proceso de evolución, sin hacer referencia exacta al origen del problema y a su evolución hasta el momento actual (Reza, 1980), por lo que en el estudio se ha analizado el proceso y las reacciones que genera en el entorno.

Se realizaron seis grupos focales y dos entrevistas a niños y adolescentes que están cursando séptimo, octavo o noveno grado, pues para los nativos digitales, Internet y las redes sociales forman una parte importante de su día a día y suelen ser quienes tienen más participación en casos de *bullying* cibernético.

Resultados

En el mundo actual estamos cada vez más conectados. Ya no solamente se trata de una computadora, sino de *smartphones* y de *tablets*; y los niños y adolescentes han nacido y crecido con ellos, lo que quedó demostrado desde la primera participación de los sujetos de estudio.

El principal propósito del estudio es analizar el espacio de las redes sociales, específicamente de Facebook, para conocer si constituye una fuente de recursos de interacción que facilitan el *bullying*.

La red social los provee y muchos:

- *news feed*,
- *share*
- posibilidad de enlazar con otras redes sociales
- posibilidad de denunciar contenido instantáneamente
- posibilidad de borrar contenido instantáneamente.

Quizá esto puede parecer obvio, pero lo importante es entender que para los niños y adolescentes cada una de estas opciones tiene un significado especial cuando las utiliza en sus acciones dentro de esta red social.

Existen dos tipos marcados de espectadores:

- el espectador pasivo que no participa pero sabe lo que sucede y **observa constantemente**
- el espectador activo puede serlo en varias formas, no es permanente, es cambiante y su actividad está determinada por la persona a la que se esté molestando; pero sobre todo influye la participación de su **grupo de amigos**.

Explicación más amplia y profunda se encuentra en la respuesta a cada uno de los objetivos específicos de investigación planteados en un inicio.

La interacción de los espectadores se da con el objetivo de satisfacer las necesidades de diversión, identidad personal, vigilancia y relaciones sociales

Cada vez que ellos participan en un hecho de *bullying* en Facebook, lo hacen pensando de manera egoísta, primordialmente satisfaciendo sus necesidades. **Pero la necesidad que más les interesa satisfacer es la de sus relaciones sociales**, pertenecer a la sociedad y para ellos la sociedad es un grupo de amigos.

En relación a la teoría de usos y gratificaciones, Martínez (2006) postula que los medios de comunicación satisfacen las necesidades relacionadas con la interacción social. Facebook satisface la necesidad de interactuar e integrarse a la sociedad pero, colateralmente, contribuye con la participación de un niño en el *bullying* cibernético.

Maslow (1991, p. 56) decía que “la búsqueda de respeto y estatus implica a más gente” lo que podría reafirmar que para los niños ser reconocidos y aceptados en la sociedad es el principal motivo para su participación en el *bullying* en Facebook.

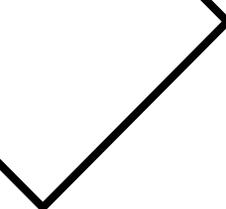
La interacción de los espectadores a partir de las relaciones sociales

En su planteamiento, la Perspectiva Teórica de Meyrowitz, Crowley y Mitchell (1994) citando a Meyrowitz, postula que las nuevas tecnologías de comunicación han influenciado las relaciones sociales que se viven a diario. Esto se comprueba en este estudio, pues el hecho que se dé el *bullying* en Facebook ha provocado que las relaciones se modifiquen. Pero ¿a qué nos referimos con esto? A que un niño o adolescente tiene dentro del espacio físico, cierto número de amigos con los que ha hablado varias veces para categorizarlos como tales y compartir información con ellos.

En un caso de *bullying* en Facebook, el espectador participante tiene muchos “amigos” con los que comparte información. **El hecho de “quedar bien” con otros niños sean o no conocidos, es importante para ellos**, lo que provoca que, **al estar participando en uno de estos casos, su comportamiento sea diferente al que manifiesta cuando no lo está haciendo**; el tiempo de permanencia y la inmediatez con la que interactúan son acciones que lo ayudan a lograr su objetivo de tener más amigos y ser agradable para que la relación se mantenga.

La interacción de los espectadores a partir de los símbolos

El significado de los símbolos es la clave para entender la interacción de los niños y adolescentes dentro



de un hecho de *bullying* en Facebook. Aún más que en una interacción cara a cara, los símbolos se hacen presentes dentro de la expresión escrita. La utilización de determinadas palabras, íconos o signos de puntuación unidos de diferente manera para crear emoticones proveen una gran diversidad de significados.

Pero, no solamente lo escrito es considerado símbolo con significado. Para los niños, las acciones de los otros también representan algo. Cuando una foto, video o publicación tiene muchos *likes*, significa que éste ha alcanzado mucha popularidad para los espectadores activos. En el momento en que la frecuencia de los *likes* empieza a disminuir, significa que ha pasado de moda. Al manifestar un significado, este tipo de acciones, provocan otras acciones o comportamientos entre quienes los perciben. Así se da la interacción entre todos los participantes del *bullying* en Facebook.

Como se mencionaba en el marco teórico, la Teoría del Interaccionismo Simbólico está compuesta por principios centrales de los que se han utilizado el significado y el lenguaje. Y es que para poder permanecer en el grupo de interacción, es necesario que todos los que están, entiendan cada signo, cada palabra y cada acción de los demás. En relación al significado, para Hernández y Galguera (2009) las personas reaccionan hacia otras personas o cosas a partir de los significados que éstas les proporcionan. Se comprueba a lo largo de la investigación, que este principio se cumple al demostrar que los niños actúan según las expresiones y acciones que manifiestan otros niños dentro de un caso de *bullying* en Facebook, la respuesta se da solamente si estas expresiones o acciones tienen un significado para ellos.

Otro de los principios de la Teoría del Interaccionismo simbólico al que se hizo referencia en el marco teórico es el lenguaje, que para Fernández y Galguera (2009), citando a Blumer (1969), el significado se va adquiriendo a través del uso constante del lenguaje. Aquí es donde el estudio comprueba que el principio se cumple en la interacción de los espectadores dentro del *bullying* en Facebook, pues se ha demostrado que el uso de determinadas expresiones tiene connotaciones en todos los demás espectadores: cuando se utilizan “malas palabras”, la persona que las utilizó se está defendiendo o está molesta por lo que se ha puesto.

Los niños y adolescentes aprenden estos símbolos para pertenecer al grupo de interacción. Aunque se podría decir que se aprenden inconscientemente al interactuar, debe existir una relación directa entre los espectadores activos y la cantidad y calidad de significados que para ellos tengan determinados símbolos.

Interacción de los espectadores en base a los roles manifestados

Desde el inicio de las conclusiones, se ha hablado de los roles existentes en el *bullying* en Facebook, pues son los que permiten la interacción dentro del fenómeno. Tal como se mencionó antes, existen espectadores pasivos y espectadores activos, pero es importante analizar cómo interactúan entre ellos.

La mayor parte de veces los roles tienden a cambiar lo que dependerá del rol que el niño o adolescen-

te desee manifestar en ese momento por medio de los símbolos que utilice. Pero ¿por qué decimos que los roles tienden a cambiar? porque se puede establecer la tendencia de que un niño que en un inicio es pasivo, siempre en algún momento se vuelve activo, ya sea por satisfacer su necesidad de diversión, por aceptación social o para tener más relaciones sociales.

Hablar de espectadores activos no significa que siempre sean activos, seguramente muchos de ellos en un inicio fueron pasivos.

Más que ser vistos como el que acosa, el que no o el que defiende, para los niños es más importante tener más relaciones sociales y pertenecer a un grupo. Para ellos no es lo más importante ser percibidos como el que participa agrediendo o defendiendo. Su comportamiento dependerá mucho de la presión que tengan otros sobre ellos, pues en un caso de *bullying* en Facebook se comportan de determinada forma porque “los demás lo están haciendo”.

Al final, se puede decir que el *bullying* es un fenómeno que hace que los niños y adolescentes espectadores se comporten de diferente manera cuando participan en él, que cuando actúan en su propio perfil y aunque existen muchos factores que ya se han mencionado, el principal factor es querer pertenecer a un grupo de interacción que para ellos, en ese momento, es su sociedad.

Fuentes de información

- Alcina. M. R. (2001). *Teorías de la comunicación*. Barcelona: Universitat Autònoma de BarcelonaAmparán. A., Gallegos. A. (2002). *El enfoque dramaturgico de Goffman*. México: Universidad Nacional de México
- Balcázar. P. (2005). *Investigación cualitativa*. México: Universidad Autónoma de México
- Boni. F. (2008). *Teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Bellaterra
- Canals. S. (2011). *Si todo es bullying nada es bullying*. Santiago de Chile: Uqbar editores
- Centro Internet Segura (2013). *Ask.fm la red social de preguntas y respuestas*. Recuperado el 23.03.14 de Centro Internet Segura: http://www.centrointernetsegura.com/noticias_interior.php?id=44
- Ciberbullying. (s.f.). *Incidencia del ciberbullying*. Recuperado el 6 de junio de 2013, de Ciberbullying: <http://www.ciberbullying.com/cyberbullying/incidencia-del-ciberbullying/>
- Código penal. (Última modificación 2013). Recuperado el 24 de agosto de 2013, de www.asamblea.gob.sv
- Cohen. D. (2012, 23 de agosto). *Back to school often means back to facebook Cyberbullying*. Recuperado el 15 de noviembre de 2013, de All face book: http://allfacebook.com/infographic-back-to-school-cyber-bullying_b98122
- Crowley. D., Mitchell, D. (1994). *Communication Theory Today*. California: Stanford University Press
- Fernández. C., Galguera. L. (2009). *Teorías de la comunicación*. México: Mc Graw Hill
- Generaciones Interactivas (2013, 5 de febrero). *Creciendo juntos en la era digital*. Recuperado el 25 de agosto de 2013, de Generaciones Interactivas: <http://www.generacionesinteractivas.org>
- Goffman. E. (1959). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu
- Gómez. M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Buenos Aires: Editorial Brujas

- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill
- Hunter, N. (2012). *Cyber bullying*. Londres: Hot Topics
- INTEF (s.f.). *Menores y redes sociales*. Recuperado el 25 de agosto de 2013 de, INTEF: <http://www.ite.educacion.es/es/inicio/ultimas-noticias/149-presentado-el-estudio-qmenores-y-redes-sociales>
- Kids Health (2012). *Acoso escolar cibernética*. Recuperado el 8 de enero de 2014 de, Kids Health: http://kidshealth.org/parent/en_espanol/emociones/cyberbullying_esp.html
- Kowalsky, R. M., Limber, S. P., Agatston, P.W. (2012). *Cyber bullying: Bullying in the digital age*. Reino Unido: Wiley-Blackwell
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido: Teoría y práctica*. Barcelona: Paidós
- La Crónica (2013, 17 de marzo). *Facebook, sitio con más incidencia en Bullying*. Recuperado el 17 de noviembre de 2013, de La Crónica: <http://www.lacronica.com/EdicionOnline/Notas/CienciaY Tecnologia/17032013/681893.aspx>
- Lamb, W., Hair, F., McDaniel, D. (2006). *Marketing*. México: Cengage learning
- Leiner, M. B., Clark, D. D., Kahn, R. E., Roberts, L. G. (s.f.) Brief history of the Internet. Recuperado el 20 de Agosto de 2013, de Internet Society: <http://www.internetsociety.org/internet/what-internet/history-internet/brief-history-internet>
- Ley penal juvenil* (última modificación, 2013). Recuperado el 24 de agosto de 2013 de, www.asamblea.gob.sv
- López, G., Ciuffoli, G. (2012). *Facebook es el mensaje: Oralidad, escritora y después*. Buenos Aires: Lcrj'futurables
- Marketing directo (2011, 6 de mayo). *7 reglas para utilizar facebook*. Recuperado el 19 de agosto de 2013 de, <http://www.marketingdirecto.com/actualidad/checklists/7-reglas-para-utilizar-facebook/>
- Martínez, F. (2011). *Nuevos medios, Nueva comunicación*. Madrid: Universidad San Pablo CEU
- Maslow, A. (1991). *Motivación y personalidad*. Madrid: Díaz de Santos S.A.
- Meyrowitz, J. (1985). *No sense of place: The impact of electronic media on social behavior*. Inglaterra: Oxford University Press
- Ministerio de educación. (2012). Ministerio de Educación republica de El Salvador, C.A. Recuperado el jueves 6 de junio de 2013, de <http://www.mined.gob.sv/index.php/novedades/noticias/item/5864-foro-taller-sobre-bullying.html>
- Monge, M., Cea, M. (2012, 16 de noviembre). *Internautas salvadoreños crecieron 3,043% en 11 años*. Diario el mundo. Recuperado el 20 de agosto de 2013, de: <http://elmundo.com.sv/internautas-salvadorenos-crecieron-3043-en-11-anos>
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española* (22 ed). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html> Revista Cabal Digital (s.f.). *Cyberbullying: El acoso a través de las redes sociales*. Recuperado el 20 de agosto de 2013, de <http://www.revistacabal.coop/cyberbullying-el-acoso-traves-de-las-redes-sociales>
- Reza, F. (1980). *Ciencia, metodología e investigación*. México: Pearson
- Rodas (2010). rodas.us.es. Recuperado el 10 de noviembre de 2013, de http://rodas.us.es/file/63e285b1-b8b8-5a3d-321b3523d664c0ea/1/tema2_SCORM.zip/pagina_11.htm
- Roiz, M. (1986). *Modelos psicológicos y antropológicos de la comunicación en los pequeños grupos*. Revista Española de Investigaciones Sociológicas, 33/86, 121-142. Recuperado el 23 de agosto de 2013: <http://www.reis.cis.es>
- Serrano, I. (2013, 19 de jul.). *Joven salvadoreña es amenazada en Facebook por medio de una cuenta plagiada. La Página*. Recuperado el 22 de agosto de 2013, de: <http://www.lapagina.com.sv/nacionales/84421/2013/07/19/Joven-salvadorenas-es-amenazada-en-Facebook-por-medio-de-una-cuenta-plagiada>
- Taylor, S., Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*. Barcelona: Paidós Básica.
- Universia (2013, 18 de marzo). *El Salvador tiene más de 1.5 millones de usuarios en Facebook*. Recuperado el 13 de octubre de 2013, de Universia: <http://noticias.universia.com.sv/tiempo-libre/noticia/2013/03/18/1011577/salvador-tiene-mas-1-5-millones-usuarios-facebook.html>