

## **La toma furtiva de imágenes para el desprestigio y ridiculización en Whatsapp. Los memes y vídeos como instrumentos para el acoso cibernético entre estudiantes**

### **The stealthy shooting for disrepute and ridicule in Whatsapp. Memes and videos as tools for cyberbullying among students**

Norma Andrea Velasco Cárdenas –Universidad Autónoma de Nuevo León–  
[velasconorma@hotmail.com](mailto:velasconorma@hotmail.com)

Luis Antonio Lucio López –Universidad Autónoma de Nuevo León–  
[antoniolucio23@gmail.com](mailto:antoniolucio23@gmail.com)

#### **Resumen**

Se presentan resultados de un estudio realizado en un centro educativo del Nivel Medio Superior, donde aplicamos un cuestionario a manera de auto-informe a una muestra de 561 estudiantes con el objetivo de conocer la prevalencia de maltrato entre iguales en el ciberespacio.

Encontramos que un 14.8% de la muestra ha sido víctima de compañeros que han elaborado memes con el fin de ridiculizarlos y desprestigiarlos, a un 9.3% del alumnado encuestado le han hecho vídeos para generar burlas, ridiculización y desprestigio; mientras que a un 8.9% les han enviado mensajes de voz ofensivos. Las imágenes han sido tomadas sin el consentimiento del alumno(a) lo que constituye una invasión a su esfera privada.

El acoso cibernético entre estudiantes no para ahí, pues un 14.9% de la muestra señala haber sido víctima de insultos; un 7.6% dice haber sido amenazado, un 11.4% indica que algunos mensajes los(as) ha hecho sentirse acosado(a) sexualmente, en tanto que un 9.1% reporta haber sido chantajeado. A un 23% le han enviado mensajes de texto desagradables.

# Del verbo al bit

## Universidad de La Laguna, 2017

---

La discriminación y exclusión social que tanto daña el autoestima del alumnado está presente en Whatsapp, pues un 20% señala que haber sido excluido de las actividades de grupo y un 5.2% ha sido ignorado por compañeros que no dan respuestas a sus mensajes a pesar de haberlos visto.

El estudio reveló que el acoso cibernético genera desasosiego en los estudiantes, quienes se han visto afectados en su desempeño académico e incluso han llegado a tener ideas suicidas.

El estudio se llevó a cabo en una preparatoria pública ubicada a 128 kilómetros de Monterrey, capital del Estado de Nuevo León.

**Palabras clave: Cyberbullying; Memes; Estudiantes**

### **Abstract**

Results of a study in a school of Mean level Superior, where we apply a questionnaire way to self-report to a sample of 561 students in order to determine the prevalence of bullying in cyberspace are presented.

We found that 14.8% of the sample has been victim of fellows who have made memes in order to ridicule and discredit, to 9.3% of students surveyed would have made videos to generate taunts, ridicule and vilification; while 8.9% have sent messages offensive voice. The images have been taken without the consent of the student (a) what constitutes an invasion of privacy.

Cyberbullying among students does not stop there, because 14.9% of the sample points have been the victim of abuse; 7.6% say they have been threatened, 11.4% indicates that some messages (as) has made them feel harassed (a) sexually, while 9.1% reported being blackmailed. A 23% have sent text messages unpleasant.

Discrimination and social exclusion which both damages the self-esteem of students is present in Whatsapp, as 20% say they have been excluded from

group activities and 5.2% has been ignored by peers who do not give answers to their posts despite seeing them.

The study revealed that cyberbullying generates anxiety in students who have been affected in their academic performance and have even suicidal ideas.

The study was conducted in a public school located 128 kilometers from Monterrey, capital of Nuevo Leon state.

**Keywords: Cyberbullying; Meme; Students**

### **Introducción**

A mediados de la década de los años 70 los memes, concebidos como la imitación de tonadas, sones, consignas, modas en cuanto a vestimenta, formas de fabricar, vasijas o de construir arcos (Dawkin. 1976:218) en fin. Eran, por así decirlo, la realización de buenas ideas que eran transmitidas culturalmente de generación en generación y de cerebro a cerebro.

Ahora con el avance de las denominadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), los memes, que inicialmente eran portadores de humor blanco, se han convertido en vehículos que sirven para el desprestigio y la ridiculización entre los iguales, como parte del acoso cibernético que surge en las aulas y continúa en las redes sociales.

Conocido además como cyberbullying, el fenómeno también puede ser iniciado en el ciberespacio y continuado en los centros educativos a través de dispositivos móviles electrónicos como teléfonos inteligentes (Smartphone), ordenadores portátiles, tabletas y ordenadores fijos con que cuentan las escuelas para el servicio del alumnado en sus salas de equipo tecnológico, donde pueden ponerse en marcha las comunicaciones a través de las redes sociales.

Area, Borrás y San Nicolás (2015:13) advierten de esta clase de riesgos en la red señalando al alumnado que es necesario protegerse siendo precavidos a la

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

hora de compartir información pública en la red, pues el no tomar medidas precautorias puede tener consecuencias perjudiciales.

Esta señal de alerta debe tomarse en cuenta, toda vez que las redes sociales están íntimamente ligadas a las nuevas generaciones, pues el internet se ha convertido en un nuevo contexto de socialización.

El uso cotidiano de los dispositivos electrónicos con los que los iguales acceden a la red (Ortega Ruiz, Del Rey y Sánchez 2012:46) permite nuevos cauces de relación y comunicación, pues las redes sociales han estimulado una convivencia digital cuyas dimensiones sobrepasan lo que podíamos pensar en términos de impacto de las tecnologías de la comunicación y la información en la vida de la gente.

La participación en la red constituye un nuevo contexto de socialización (Area, Borrás y San Nicolás. 2015:14) donde los individuos desarrollan una serie de rasgos relacionados con su identidad, donde los adolescentes y jóvenes buscan la aceptación del grupo y la afirmación en el mismo.

Sin embargo la convivencia en el ciberespacio, puede arrojar momento de intensa felicidad, pero también (en el menor de los casos) de profunda tristeza, cuando surge el comentario desafortunado, la ridiculización, la burla, la violencia psicológica y otro tipo de agresiones, pues se comparte no sólo información, sino particularmente imágenes, muchas muy personales como fotografías de momentos emotivos y hechos relevantes, que podrían comprometer la intimidad de los protagonistas.

En este marco afirma Ortega Ruiz et al. (2012:46) acontecen toda clase de transacciones e intercambios positivos que alegran y estimulan la vida social de los y las jóvenes, pero también, desgraciadamente, fenómenos de abuso, intimidación, falta de respeto, acoso y agresiones injustificadas.

Ocurre la crueldad entre los iguales mediante el envío o publicación de material dañino o la implicación en otras formas de agresión social usando internet u otras tecnologías digitales, en lo que Willard (2006) define como cyberbullying.

### **Redes sociales**

Para García Fernández (2010:21) una red social podría definirse de forma sencilla como aquel lugar de la web en la que se pueden compartir mensajes, fotos y videos con el grupo de amigos y localizar nuevas amistades. Estas redes están basadas en la teoría de los seis grados, según lo cual, cualquier persona en la tierra puede estar conectada a cualquier otra a través de una cadena de conocidos que no tiene más de seis eslabones humanos.

En ella (Morduchowicz, Marcon, Sylvestre y Ballestrini, 2010:6) los usuarios pueden armar su propia página web, crear un perfil, incorporar amigos, intercambiar mensajes, subir fotos, compartir música y hacer crecer su lista de amigos.

Las redes sociales son un estructura social que se puede presentar en forma de uno o varios grafos, en los cuales los nodos representan a individuos y las aristas relaciones entre ellos (Flores Cueto, Morán Corzo y Rodríguez Vila, 2009:6), mismas que pueden ser de distintos tipos como intercambios financieros, amistad, relaciones sexuales o rutas áreas.

Son redes sociales directas aquellas cuyos servicios prestados a través de internet en los que existe una colaboración entre grupos de personas que comparten intereses en común y que interactuando entre sí en igualdad de condiciones (Ureña, Ferrari, Blanco y Valdecasa, 2011:13) pueden controlar la información que comparten.

Los autores ofrecen la siguiente tipología:

Según su finalidad pueden ser: a) De ocio enfocado en el entretenimiento y la mejora de las relaciones personales de sus miembros, b) redes de uso profesional que están enfocadas en la promoción profesional, la mejora en el campo de especialidad del usuario y aumentar la agenda de contactos profesionales.

Según su funcionamiento. Esta tipología toma en cuenta el conjunto de procesos que estructuran las redes sociales y las orientan de forma particular

hacia actividades concretas. Estas redes sociales pueden ser: a) De contenidos, donde el usuario crea contenidos ya sea en soporte escrito o audiovisual que posteriormente distribuye y comparte a través de la red con otros usuarios, b) redes sociales basadas en perfiles tanto personales como profesionales, donde los perfiles consisten en fichas donde los usuarios aportan un conjunto de información de contenido personal y/o profesional que suelen cumplimentarse con una fotografía personal, c) redes sociales de microblogging o redes de nanoblogging, mismas que están diseñadas para compartir y comentar pequeños paquetes de información (generalmente se miden por caracteres) pudiendo ser emitidos desde dispositivos fijos o móviles que facilitan el seguimiento activo de los mismos por parte de sus usuarios.

Según su grado de apertura. Se tiene en cuenta la capacidad de acceso a las mismas por cualquier usuario, entendida ésta como el nivel de restricción que aplica: a) Redes sociales públicas son aquellas que están abiertas a cualquier usuario que cuente con un dispositivo de acceso a internet sin necesidad de pertenecer a un grupo u organización concreta, b) Redes sociales privadas son aquellas que están cerradas a ser empleadas por cualquier tipo de usuario, ya que sólo se puede acceder a ellas por la pertenencia a un grupo específico u organización privada que suele hacerse cargo del coste de la misma.

Según nivel de integración. Se tiene en cuenta el nivel de afinidad, interés e involucración en materias o actividades de tipo preferente, profesional: a) Redes sociales de integración vertical, son aquellas cuyo empleo suele estar acotado al uso por parte de un grupo de usuarios a los que une una misma formación, interés o pertenencia profesional, no es infrecuente que el usuario acceda a ellas previa invitación por parte de uno de sus miembros y la veracidad de la información contenida en los perfiles suele ser comprobada o verificada, b) Redes sociales de integración horizontal, son aquellas cuyo empleo no está acotada a un grupo de usuarios con intereses concretos en una materia.

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

En cuanto a su evolución Boy y Ellison (2008) citados por Colás, González y De Pablos (2013:15) establecen tres etapas en el nacimiento y la evolución de las redes sociales:

a) Primer período: abarca desde su nacimiento en 1977 hasta el año 2001 y se caracteriza por la creación de numerosas comunidades virtuales que dan cabida a combinaciones diversas de perfiles de usuarios, b) a partir de 2001 comienza una segunda etapa caracterizada por el acercamiento de estas redes al escenario económico, es decir, se crean redes profesionales de intercambio y negocio convirtiéndose en un poderoso instrumento para la economía globalizada, c) en una tercera etapa las redes sociales atraen la atención de los investigadores de distintas áreas científicas, al observar su enorme potencial como objeto de estudio para sus respectivos campos profesionales.

#### **Redes sociales más utilizadas**

De acuerdo a la Primera encuesta nacional sobre consumo de medios digitales y lectura (IBBY México y Banamex, 2015: 59) las redes sociales más utilizadas por los universitarios en México son Facebook con un 94%, WhatsApp con un 79%, Messenger con un 53%, YouTube con un 41%, Instagram con un 35%, Google Plus con 32%, Twitter con un 310%, Skype con un 11%, Snapchat con un 10%, Vine con un 6%, Pinterest con un 5%, LinkedIn con un 4%.

El estudio se aplicó a una muestra de 2,102 estudiantes de licenciatura y posgrado que admitieron utilizar internet de ocho estados del país, eligiendo únicamente a alumnos de dos ciudades por estado.

Los universitarios revelaron que cuentan con dispositivos para acceder a internet como son Smartphone un 96%, Laptop un 72%, Tablet un 42%, computadora de escritorio un 33%, consolas de videojuegos un 30%, de reproductores mp3 o iPod un 27% y de su Smart Tv un 17%.

En cuanto al uso de internet entre semana y los fin de semana no se encontraron diferencias significativas siendo el promedio de 6.5 horas diarias. En tanto que en los horarios de acceso se encontró que en los horarios de acceso se encontró que un 18% de la muestra accede a la red de 5 a 9 de la

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

mañana, un 40% de 10 de la mañana a 2 de la tarde, un 66% de 3 de la tarde a 7 de la noche, un 68% de 8 a 12 de la noche y de 1 a 4 de la madrugada un 12%.

Para entrar a internet un 77% de los universitarios señala que accede desde el teléfono móvil un 77%, un 6% a través de Tablet, un 11% a través de la laptop, un 4% a través del ordenador o computadora de escritorio y un 1% a través de Smart Tv.

En cuanto a las actividades que realizan, un 89% de los universitarios señalan que utilizaron la red para chatear en WhatsApp y Messenger, un 89%, para convivir en redes sociales un 90%, para actividades de la escuela o trabajo un 90%, para escuchar música un 79%, para ver videos un 75%, para enviar y recibir correos un 78%, para investigar temas que les gustan un 68%, para buscar información para la resolución de un problema un 57%, para enterarse de los eventos noticiosos un 60%, para aprender a hacer algo un 47% y para subir fotografías de su creación un 42%.

En este estudio por primera vez aparece el tema de la creación y difusión de memes, pues cuando se les preguntó a los universitarios si hacían memes y los subían a la red, un 10% contestó afirmativamente.

Entre otras actividades que llevan a cabo en la red los universitarios son leer libros un 41%, leer revistas en línea un 17%, escribir artículos o comentarios en un blog un 12%, subir videos de su autoría un 9%, participar en foros un 13% y realizar compras un 13%.

Por su parte el 12vo estudio sobre Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2016 (AMIPCI, 2016) reveló que México cuenta con una población de 65 millones de internautas, siendo éstos un 15 de menores de 13 años, un 19% de 13 a 18 años, un 17% de 19 a 24 años, un 20% de 25 a 34 años, un 15 de 35 a 44 años, un 9% de 45 a 55 años y un 5% de 55 años o más.

El promedio de uso diario de los internautas fue de 7 horas 14 minutos, a través de Smartphone un 77%, de laptop un 69%, de computadoras de



## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

escritorio un 50%, de tabletas un 45%, de aparatos electrónicos un 23% (Smart tv), de consolas de videojuegos un 12% y de otros dispositivos un 1%.

La muestra, de 1,720 internautas, reveló que usan internet para acceder a redes sociales un 79%, enviar y recibir emails un 70%, enviar y recibir mensajes instantáneos un 68%, búsqueda de información un 64%, ver películas y series un 52%, escuchar música un 52%, hacer llamadas por internet un 43%, jugar en línea un 43%, comprar en línea un 43%, descargar películas un 35%, visitar sitios de adultos un 11%, encuentros online un 6% (población de 35-44 años), buscar empleo un 22% y hacer cursos en línea un 25%.

Entre las redes más utilizada en esta población abierta, está Facebook con un 92%, WhatsApp con un 79%, YouTube con un 66%, Twitter con un 55%, Google plus con un 52%, Instagram con un 39%, LinkedIn con un 20%, Pinterest con un 19%, Ask.fm 12%, Hi5 con un 11%, entre otras.

### **Un mundo desconocido**

Las redes sociales aparecen como un mundo desconocido para los adultos, pues por un lado sale en el camino la escasa alfabetización digital impide a los mayores no únicamente conocer el funcionamiento de los dispositivos electrónicos, sino carecer de habilidades para acceder a las redes sociales. Ocurre en medio de este fenómeno emergente la indiferencia digital, el desinterés por conocer que hacen, con quién y cómo conviven adolescentes y jóvenes en las redes sociales. O bien emerge una barrera comunicacional entre adultos bien equipados para acceder y convivir en la red y sus hijos, pues luego del dominio de las aplicaciones son invadidos –en algunos casos- por el deslumbramiento y encanto de las redes sociales que los lleva a mantenerse alejados de su entorno familiar pese a estar próximos geográficamente hablando. Entonces se hace común que en la mesa del restaurant o en el viaje en coche, cada miembro de la familia se enfrasque en largas comunicaciones a través de dispositivos móviles, ignorando a quienes están a un lado físicamente hablando.

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

Así, la alfabetización digital ha convertido a los internautas no solo en consumidores, sino en creadores y diseminadores de nueva y libre información, pues en la tecnología 2.0 (Ortega Ruiz et al. 2012) el y la internauta no solo es un navegador, sino que es un creador en un proceso interactivo cuyas claves no siempre controla. Entonces, como consecuencia del uso masivo de dispositivos digitales, el mundo de los y las iguales, ha aumentado las condiciones por las que se mantiene como un mundo desconocido, más no misterioso para los adultos que tienen obligación de educar y enseñar a los y las jóvenes.

El espacio cibernético, sobre todo las redes sociales, se han convertido en un escenario donde el alumnado amplifica su sociabilidad conviviendo en ese entorno con amistades o enemistades, pues desafortunadamente a la par de interacciones positivas, (Ortega Ruiz, 2012:46) ocurren fenómenos de abusos, intimidación, falta de respeto, acoso y agresiones injustificadas.

Entre los riesgos que pueden enfrentar el alumnado en las redes sociales (García Aparici, 2013:18) se encuentra el cyberbullying, el grooming, el sexting, la sextorsión y la adicción a las mismas. Otro de los riesgos es la invasión a la privacidad, pues una gran cantidad de usuarios permite que accedan a sus datos cualquier persona, pues se agregan a la lista de contactos a desconocidos.

### **El cyberbullying**

Para Calmaestra (2012:104) el cyberbullying es una nueva forma de bullying que implica el uso de los teléfonos móviles (textos, llamadas, videos), internet (e-mail, mensajería instantánea, chat, páginas web) u otras tecnologías de la información y comunicación para acosar, amenazar o intimidar deliberadamente a alguien. Al ser un tipo de bullying debe mantener sus mismas características aunque con los matices que ofrecen las TIC, especialmente: el desequilibrio de poder, que puede establecerse en el hecho de que la víctima no puede eliminar el contenido desagradable o en el

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

anonimato del agresor; y la repetición puede ser sobre la acción de acoso a través de volver a ver o leer la agresión.

Entre las características que el investigador menciona se encuentran: a) La intencionalidad, es decir que el agresor debe tener la intención de dañar a la víctima para que se produzca un fenómeno de acoso. Aquí que esto no es esencial, pues el agresor puede causar daño creyendo que hace una inocente broma, b) Repetición, pues al igual que el bullying se requiere que la agresión se reproduzca más de una vez. Aquí nosotros señalamos que dada la cantidad de personas que lee u observan la agresión, basta una sola vez para que ocurra la violencia psicológica; c) Desequilibrio de poder, que puede venir de la indefensión de la víctima ante las agresiones, la brecha digital o el anonimato o en el hecho de que no puede eliminar una imagen o bloquear el acceso del agresor al entorno virtual, d) La brecha digital se refiere al hecho de el agresor sea más hábil tecnológicamente hablando y pueda realizar la agresión por este hecho, d) El anonimato que aumenta el sentimiento de indefensión de la víctima, e) Público o privado, donde el cyberbullying se puede establecer en dos dimensiones: si el fenómeno es privado sólo tendrían acceso a la agresión los directamente implicados o bien con la presencia de espectadores, e) Canal siempre abierto, pues en el caso del bullying el agresor sólo tenía acceso a la víctima en el centro escolar o en el tránsito a su casa o escuela y ahora con las posibilidades que ofrece la tecnología el agresor puede cometer sus ataques en cualquier momento, f) Perversión moral que incluye una reproducción inapropiada del esquema dominio-sumisión, g) Escaso feedback físico y social, dado que la ausencia de contacto visual durante la agresión implica que el agresor no conoce la reacción de la víctima, no puede ver la expresión de dolor.

Entre las vías por las que se produce el cyberbullying existe una que hoy llama poderosamente la atención, que es el realizado a través de fotografías o videos, hechas o hechos con las cámaras de los teléfonos móviles y posteriormente enviadas al ciberespacio porque a través de estos mensaje multimedia es como surgen los memes.

### **Los memes peligrosos**

El filósofo Daniel Dennett aborda el tema de los memes negativos en una conferencia dictada en TED en el año 2002 y que es difundida por Youtube.com. Dennett señala que los memes son como los virus y se refiere a ellos como una cadena de ácido nucléico con actitud, pues hay algo en ellos que los hace replicarse mejor que la competencia. Los memes –dice- son paquetes de información que son transportados por cualquier medio físico. Las ideas pueden perdurar a pesar del hecho de no estar siendo transmitidas genéticamente, así un meme puede florecer aunque tenga un impacto negativo genéticamente.

El filósofo hace referencia al libro de Jared Diamond “Armas, gérmenes y acero”, donde este autor asegura en su narrativa que más que las armas o el acero los que conquistaron el nuevo hemisferio occidental, fueron los gérmenes que llevaban consigo los exploradores europeos y que a ellos no dañaban porque se habían vuelto inmunes.

Eso se está repitiendo de nuevo, indica en la conferencia que aparece en el video, pero esta vez con ideas tóxicas que inevitablemente llegan a todo el mundo a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Cita ideas del Islam que son esparcidas y que están acabando con culturas enteras.

“Están acabando con idiomas, están acabando con tradiciones y prácticas. Y no es nuestra culpa más que en la medida que fue nuestra responsabilidad cuando nuestros gérmenes devastaron a las personas carentes de inmunidad... ¿cómo vamos a distinguir los memes buenos de los malos? Esa no es la función de la memética, es la ciencia de la memética. La memética es moralmente neutra”.

Dennett recomendó impulsar medidas de salud pública y similares que favorecerían la evolución de la avirulencia (capacidad de un agente infeccioso para producir efectos patológicos) que favorecerían la propagación de mutaciones relativamente benignas de las variedades más tóxicas.

Por su parte la psicóloga, escritora e investigadora británica Susan Blackmore, señala que como cualquier parásito, los memes pueden empezar a ser algo

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

peligroso. Al referirse a los memes que se propagan a través de las TIC, los llama technomemes y simplifica el término al abreviarlo llamándolo memes.

En su conferencia sobre Memes y “Temes” (Ted, 2008), Blackmore señala que los memes utilizan al hombre como máquinas copadoras, propagadoras. Los memes tomaron una máquina de genes y la convirtieron en una máquina de memes. Pero eso no es todo, señala, hay un nuevo tipo de memes hoy en día los memes tecnológicos, los technomemes o memes. Ahora los memes están forzando nuestros cerebros a convertirse en máquinas de memes. Asegura que estamos a un paso de tener un tercer replicador en nuestro planeta y este incluso es más peligroso, porque los memes son replicadores egoístas y no les importamos nosotros, ni el planeta, ni ninguna otra cosa. Nos están utilizando para acabar con los recursos del planeta, para producir más computadoras y a fusionarnos con la tecnología.

#### **El origen de los memes en Internet**

De acuerdo a Román Hernández (<http://www.emezeta.com/articulos/11-memes-recurrentes-guia-para-dummies>) un meme es el término técnico con el que se le llama a una especie de modas recurrentes en internet, cuya característica es la tendencia a crear viñetas con ciertas caras dibujadas y cuyo origen no es un solo autor, sino que es un producto surgido en una comunidad de la Red llamada 4chan, siendo esta una foro de habla inglesa muy activo.

Respecto a las caras que dieron origen a los memes, Román Hernández, en su sitio web EMEZETA.COM, señala que se trata de tiras de cuatro viñetas en las que se relata algún suceso cómico o situación identificable de la vida cotidiana, que finaliza con uno de los personajes adoptando una de las distintas caras.

Entre los memes más conocidos el sitio menciona:

- a) El Fuuuu (Range guy) siendo este meme el de una cara de indignación de una persona al perder la cordura por alguna razón. Esta imagen es acompañada siempre por el texto “Fuuuu, denotando cierto enojo, cabreo o enfado porque algo no ha salido bien.

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

- b) El Poker Face, este meme es el de una que denota a alguien que piensa y que trata de ser inexpresivo.
- c) El Fuck Yea que representa una cara triunfal, que hace referencia a alguien al que las cosas le han salido tal y como las tenía planeadas.
- d) El Everything went better than expected siendo una cara que denota satisfacción de alguien que las cosas le han salido mejor de lo esperado.
- e) Forever Alone siendo este meme en el que aparece una viñeta que representa a una persona particularmente fea que llora por sentirse sola. Con tintes de humor negro este meme es utilizado para representar a personas que se quedan aisladas, que nadie les hace caso o que son ignoradas por los demás.
- f) El Troll Face es uno de los memes más utilizados y se trata de una cara sonriente que representa al típico caradura, gracioso o persona que intenta quedar por encima de los demás.
- g) El Okay es el meme que transmite expresión de tristeza y que generalmente representa resignación, en ocasiones en las que no hay remedio o no hay alternativa ante una situación que no es agradable.
- h) LOL Face es el meme que intenta representar a las personas que se ríen o actúan de forma exagerada y loca.
- i) El Oh god, what have I done! Es un meme que representa arrepentimiento por haber hecho algo que ha sido un error.
- j) El Challenge accepted es el meme que representa un personaje con expresión desafiante que acepta un reto, asumiblemente complicado.
- k) El Cereal guy es el meme que representa al chavo de los cereales que desayuna observando la televisión y que cree tener todas las respuestas a lo que sucede y opina como debería, desde su óptica, como debieran ser las cosas.
- l)

### **El montaje fotográfico como meme**

De acuerdo a Valentina Montero (2016) la fotografía es utilizada desde un sentido político, crítico o disruptivo a través de una táctica residual y menor como es la producción de memes, la cual se vincula con operaciones anteriores que acompañaron a la fotografía desde su nacimiento: el fotomontaje, el collage y la apropiación. La investigadora –quien define meme como los montajes de imagen y texto que circulan por internet- señala que hace mucho que la apropiación, post-producción y circulación de fotografías han ido generando nuevos agenciamientos para las imágenes en un sentido social, estético y político, dado que la matriz digital ha facilitado y exacerbado este proceso con alcances insospechados. En los últimos años como otra repercusión más de la diseminación de las tecnologías digitales, asegura, el fenómeno meme ha tomado dimensiones desbordantes, que más allá del humor y la anécdota, ha permitido dinamizar la relación entre producción y circulación de imágenes desde una perspectiva también política.

### **La Foto furtiva**

Sin embargo las fotografías no siempre son apropiadas, en ocasiones son tomadas- al igual que los vídeos- sin el consentimiento de las personas que aparecen en la imagen. La Real Academia define furtiva como aquello “que se hace a escondidas”, que se hace sin permiso, es decir, sin consentimiento, a hurtadillas, que proviene del verbo hurtar, como lo es tomar o retener bienes ajenos contra la voluntad de su dueño, pero si hacer uso de la violencia.

Marina Azahua, en su libro Retrato Involuntario, el acto fotográfico como forma de violencia, define el retrato involuntario como la toma de una o varias fotografías sin el consentimiento del retratado. Existe una enorme diferencia entre ser retratado sin que uno se de cuenta, dice, y ser retratado sin nuestro consentimiento; la dinámica del poder propia de todo acto fotográfico se transforma irrefrenablemente cuando la cámara trabaja en contra de la voluntad del retratado:

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

“No siempre queremos que nos tomen una foto. No siempre queremos tomarla, y en ocasiones hubiéramos querido no verla. Esta conjugación de factores detona un sinnúmero de combinaciones que construyen relaciones complejas entre el sujeto sometido involuntariamente, el retrato de la intromisión fotográfica y el papel que juega quien produce esta imagen. Los sujetos involucrados en este juego, que como todo juego es de poder, son el modelo, el productor, el observador y la cámara” (2014:19).

La fotografía, por su capacidad para reproducir la apariencia visual de la realidad ha sustituido a la pintura, el dibujo o el grabado, se ha convertido en un parte muy importante de nuestra cultura, de nuestras capacidades de conocimiento y de nuestro desarrollo como seres humanos. Cualquier imagen fotográfica es el resultado de las acciones de una persona con intenciones y habilidades muy determinadas (Munárriz Ortiz, 1999) por tanto la imagen fotográfica nunca puede ser inocente, siempre es la afirmación de un creador.

Actualmente en la cultura digital los memes son entendidos comúnmente como cualquier texto, imagen o video –con cierto sentido humorístico- que se comparte en las redes sociales (Arango Pinto, 2014), donde los sujetos involucrados reinterpretan definiciones de la realidad, creando sus propios significados.

En el ámbito educativo los memes son utilizados por algunos integrantes del alumnado para hacer bromas a sus iguales. Los memes son creados mediante la apropiación de fotografías que los “bromistas” toman de los álbumes de las redes sociales y otras tantas con fotografías y videos que toman de manera furtiva, es decir, sin el consentimiento de quienes son objeto del meme.

Estos memes causan irritación y malestar en el alumnado que es víctima de estas comunicaciones, por lo que las bromas pasan a ser agresiones que caen en lo que se conoce como cyberbullying, al ser una forma de acoso que sirve para el desprestigio y la ridiculización de sus iguales.

Estos memes negativos causan desasosiego entre el alumnado y entre la planta docente, pues también los maestros llegan a ser víctimas de este nuevo fenómeno que comienza como algo divertido y llega a causar malestar



psicológico de quienes reciben este tipo de burlas y desprestigio en el ciberespacio.

Mucho de esto ocurre debido a las posibilidades que ofrece Internet donde proliferan sitios y aplicaciones, donde el internauta puede crear un meme bondadoso, humorístico o maligno.

El sitio [lainformación.com](http://lainformación.com), en el apartado Practicopedia (2013) dedicado a internet y ordenadores, la periodista Virtudes Sánchez, da a conocer las diez mejores páginas web para hacer memes:

- a) Meme Generator: es una de las páginas más usadas del mundo, ya que permite personalizar una imagen de forma sencilla.
- b) LOL Builder: es una página de creación de memes que ofrece una amplia variedad de posibilidades. Es famosa por sus caras diseñadas con sencillos trazos y divididas en estados anímicos, triste, feliz, decepcionado, etc.
- c) Quick Meme: es una herramienta sencilla que permite crear memes en segundos.
- d) Scrapee.net: es un editor de fotos muy completo que no solo te permite crear y diseñar memes, sino también retocar fotos personales. En la versión brasileña permite crear tiras de humor personalizadas.
- e) Meme Generator para Android permite la creación de memes a través de Smartphone, pero debe ser descargada una aplicación desde Google Play.
- f) Keep Calm Creator: es una aplicación disponible para iPhone que debe ser descargada de iTunes.
- g) Meme Generator de Google plus: la red social de google incluye su propio creador de memes.
- h) Meme Generator 1.2 para Mac: esta es una aplicación para quienes usan Macintosh y que debe ser descargada de iTunes.

El sitio web [bienpensado.com](http://bienpensado.com) en su apartado “Comunicación de Marketing, recomienda algunas herramientas para crear memes.

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

El artículo escrito por Juan José Iza (2014), pide a los usuarios, tener prudencia al crear un meme, pues de no usarse de manera apropiada cualquier elemento humorístico puede volverse en su contra y convertirse en arma de doble filo.

“Es necesario tener mucho tacto a la hora de crear este tipo de mensajes. Siempre se debe tener presente que entre el humor y la ofensa existe una delgada línea” Iza (2014).

Sitios recomendados:

- a) Imgur: Permite ver memes distintos a los que habitualmente suelen mostrar la mayoría de los sitios. Permite subir imágenes, cambiar los fondos y el texto del meme, además de dar a conocer los memes más populares filtrado por día, mes y año.
- b) Meme Dad: permite crear Gifs animados y presenta la información más organizada que otros sitios similares.
- c) Imgflip: permite el acceso a cerca de 1000 plantillas de imágenes populares y ver los memes más utilizados. Los usuarios pueden subir sus propias imágenes para poner textos e insertarles un sombrero o dibujar encima de ellos.
- d) CrearMeme: cuenta con plantillas y diseños para ser editados por los usuarios, quienes pueden hacer uso de varias opciones que brinda la herramienta para editar las imágenes como cambiar los tipos de fuente, los tamaños, el color del texto y los estilos de letra.
- e) Imagechef: Presenta memes distintos a los acostumbrados y de paso ver otras ideas que pueden servir a los internautas para crear sus publicaciones.

Nuestra investigación parte del supuesto de que en la creación de memes, los iguales cruzan, en ocasiones, esa delgada línea que divide el humor de la agresión provocando malestar como consecuencia de una violencia psicológica llevan a cabo en el ejercicio de un poder que les confiere el ser prosumidores y contar con habilidades informáticas que permiten la manipulación de fotografías, videos y otras imágenes a

través de aplicaciones que están disponibles en la red de manera gratuita.

### **Método**

Nuestra investigación es exploratoria, descriptiva y transversal, ya que hasta el momento no ha sido realizada –al menos en nuestro ámbito- un estudio que explore el cyberbullying a través de la red de mensajería instantánea WhatsApp, enfocado en los memes y videos como instrumento de ridiculización y desprestigio. El estudio describirá el fenómeno y cómo se realizó en un solo momento es transversal.

### **Muestra**

La muestra está integrada por 561 alumnos del Nivel Medio Superior de un centro educativo público situado en un municipio ubicado fuera del área metropolitana de Monterrey, Nuevo León. Es una muestra a conveniencia pues participaron todos los alumnos de la preparatoria.

El 46.3% de la muestra estuvo integrada por chicos y el 53.7% por chicas, estudiando el 42.9% el segundo semestre y el 57.1% el cuarto semestre.

El 77.3% pertenecían a una familia nuclear integrada por padre y madre, un 17.4% vivían sólo con su madre y un 1.7% sólo con su padre; un 3.6% vivían con otras personas.

Un 13% del alumnado tenía 15 años de edad al momento de la investigación, un 46.2% tenía 16 años, un 37.9% 17 años, un 2.6% 18 años y un .3% 19 años.

### **Instrumento**

El instrumento fue diseñado especialmente para este estudio, pero fue inspirado en un cuestionario auto informe que fue validado con

anterioridad en una investigación sobre cyberbullying en Facebook, siendo adaptado para la red social de WhatsApp.

Consta de preguntas del tipo de escala de Likert con respuestas de Nunca, Algunas veces, Siempre.

Las preguntas indagaron los maltratos entre los iguales como son los insultos, las amenazas, los chantajes, los mensajes desagradables, la exclusión, la ridiculización y el desprestigio a través de memes, los mensajes de voz ofensivos y los videos con intención de ridiculización.

En una primera fase, el instrumento fue piloteado con el fin de realizar ajustes de ser necesarios.

### **Procedimiento**

El instrumento fue mostrado a la administración del centro educativo y se siguió el protocolo ético para el consentimiento de padres y cuidadores.

### **Captura de datos**

Luego de aplicados los cuestionarios fueron capturados en una base de datos y analizados en el programa estadístico para investigaciones sociales SPSS versión 20.

### **Resultados**

#### **Conectividad**

El 88% de los integrantes de la muestra cuenta con servicio de Internet en su casa, el 12% restante no, muy probablemente porque habitan comunidades rurales y ejidales donde aún no llega el servicio de red.

Por esa razón cuando no están en casa un 1.4% se conecta en cibercafés, un 4.1% se conecta en su Laptop en señales ajenas a su hogar, un 12.5% se conecta en la casa de un amigo, un .7% en equipos

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

del centro educativo, 68.7% accede desde su teléfono móvil y un 12% no accede a la red estando fuera de su casa.

#### **Horarios de acceso a WhatsApp**

En cuanto a los horarios de uso de WhatsApp un 51% dijeron haber utilizado la red social o por lo menos en alguna ocasión de 5 de la madrugada a 9 de la mañana, y un 4.2% señaló que esto lo hace siempre; un 79.1% de la muestra señaló navegar por al menos en una ocasión de 10 de la mañana a dos de la tarde y un 14.5% de este porcentaje indicó que lo hace siempre.

En el horario de 10 a dos de la tarde un 79.1% señaló que ha estado navegando en whatsApp por lo menos algunas ocasión, sin embargo un 14%, esta conectado siempre. Esto es preocupante, pues eso nos indica que 14 de cada cien de los alumnos navega en internet mientras cubre su horario de clase.

De 3 de la tarde a 7 de la noche, navega en WhatsApp un 94.1% de la muestra y de esta muestra un 58.9% lo hace siempre y un 35.2% algunas veces. Este parece ser el horario más utilizado por los preparatorianos, seguido del horario de 8 a 12 de la noche, que un 91.7% de la muestra accede a whatsApp en este lapso, de esta muestra que se conecta un 45.9% lo hace algunas veces y un 45.7% siempre.

Algo que se torna preocupante es que algunos alumnos navegan de madrugada en el horario de una a cuatro de la madrugada, pues los resultados arrojan mientras un 85.9% nunca navegan en este horario, un 38.2% lo ha hecho algunas veces, mientras un 3.7% lo hace siempre. Eso significa que casi 4 de cada cien de alumnos siempre están las madrugadas chateando en WhatsApp.

### **Cyberbullying**

En cuanto al maltrato en el ciberespacio, un 14.9% señaló que ha sido insultado por en WhatsApp; un 7.6% dice haber sido amenazado; un 11.4% dijo haberse sentido amenazado sexualmente, un 9.1% reporta haber sido chantajeado.

En WhatsApp los más común parece ser el maltrato es el envío de mensajes desagradables, pues un 23% de la muestra señala haber sido víctima de este tipo de maltrato. Los dispositivos de voz, también son utilizados para ejercer el acoso cibernético, pues un 8.9% de los alumnos de la muestra informan que recibieron mensajes de voz ofensivos grabados con la intención de hacerles daño.

Como en el bullying presencial, en la red también los alumnos son ignorados en las conversaciones que llevan a cabo en las interacciones que ocurren en WhatsApp, pues un 5.2% indica que ha sido ignorado por sus iguales, quienes han sido indiferentes a sus mensajes. En cuanto a la convivencia en grupos en las actividades de grupo, este tipo de maltratos no sólo es común, sino que aumenta, pues un 20%, es decir, dos de cada diez alumnos reportan que han sido excluidos de las actividades de grupo.

### **Los memes negativos**

Los memes que debieran tener un tono humorístico parecen tener una variación negativa en su transcurrir por las comunicaciones del alumnado, pues un 14.8% de los estudiantes de la muestra reportan que les han hecho memes para ridiculizarlos y desprestigiarlos.

Los estudiantes también han sido víctimas de compañeros que les han tomado videos y los han utilizado en la elaboración de memes ofensivos con el fin de generar burlas, ridiculización y desprestigio.

### **Respuestas alarmantes**

A través de una pregunta abierta, cuestionamos a los alumnos y alumnas si el ser maltratados en las redes sociales como WhatsApp, perjudicaba su desempeño académico. Estás son algunas de sus respuestas textuales: Sí me afecto muy mal académicamente; sí, baje calificaciones; sí, sufrí depresión; sí, no pude concentrarme en clase; sí, falte un mes a clases y tuve ayuda psicológica; sí, no tenía ganas de ir a la prepa; sí pensaba más en los problemas que en estudiar; Sí, por eso eliminé todo tipo de cuentas sociales; sí, porque siento que nada vale la pena; sí; Casi me Suicido.

### **Conclusión**

Concebidos con buenas ideas que son dignas de imitarse, los memes han llegado a las redes sociales, convertidos en textos, imágenes y sonidos, que circulan por Internet y que en muchas ocasiones se tornan virales.

Sin embargo lo que inició como distribución cibernética de imágenes, sonidos y texto humorísticos, evolucionan de un dispositivo electrónico en variaciones que muchas veces cruzan la fina línea que divide el humor de la ofensa, convirtiéndose en memes negativos que dañan la salud mental de los estudiantes, que son víctimas de violencia psicológica que circula masivamente a través de la redes sociales.

Por lo menos dos de cada diez de los alumnos y alumnas han sufrido la virulencia de un meme maligno, que quizás parasita en los dispositivos buscando el momento propicio para saltar de un dispositivo a otro, y quizás de un cerebro a otro, como lo anunció Dawkins al escribir El gen egoísta en 1976.

El problema que se antoja investigar es que modelos están observando nuestros alumnos, qué voces, que imágenes, que conductas están tratando de imitar los adolescentes y los jóvenes pertenecientes a la generación z.

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

Que memes negativos están tratando de hospedarse en sus cerebros o más aún que memes ya están parasitando en ellos.

Para actuar –como sugiere Dennett, impulsando medidas de salud pública que favorecerían la evolución de la avirulencia que favorecerían la propagación de mutaciones relativamente benignas de las variedades más tóxicas.

#### **Referencias**

AMIPCI (2016). 12 Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México. 2016. México. Asociación Mexicana de Internet.

A. Ureña, A. Ferrari, D. Blanco y E. Valdecasa. (2011). Las redes sociales en Internet. Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la SI.

D. Boyd. & N. Ellison. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13, 210-230.

D. Dennett. (2002). Memes peligrosos. TED. En Youtube.com.: <https://www.youtube.com/watch?v=LMrTpf5kY8Q>. Fecha de consulta 28 de octubre de 2016.

F. García Fernández. (2010). Las redes sociales en la vida de tus hijos. España. Abertis. Foro de Generaciones Interactivas.

IBBY México y Banamex. (2015). Primera encuesta nacional sobre consumo de medios digitales y lectura. México.

J.L. García Aparici. (2013). Estudio sobre la privacidad en el uso de las redes sociales de Internet. España. Tesis de Maestría. IES Emilio Jimeno de Calatayud.



## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

J. Calmaestra Villén (2011). Cyberbullying, prevalencia y características de un nuevo tipo de bullying indirecto. España. Tesis Doctoral. Universidad de Córdoba.

J.J. Flores Cueto, J.J. Morán Corzo y J.J. Rodríguez Vila. (2009). Las redes sociales. Revista Enlace Virtual. Núm. 1. Pp.1-15.

J. Munárriz Ortiz.(1999). La fotografía como objeto. La relación entre los aspectos de la fotografía considerada como objeto y representación. Tesis. Universidad Complutense de Madrid.

J. Román Hernández. (2016). 11 memes recurrentes (guía para dummies). En EMEZETA.COM. <http://www.emezeta.com/articulos/11-memes-recurrentes-guia-para-dummies>. Consultado en 28 de octubre de 2016.

J.J. Iza. (2014). Las mejores herramientas para crear memes. Bienpensado.com. En: <http://bienpensado.com/herramientas-para-crear-memes/>. Consultado el 2 de noviembre de 2016.

L.G. Arango Pinto. (2014). Estrategia en el uso de los memes como estrategia didáctica en el aula. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Educación y Educación. Buenos Aires, Argentina 12-14 de noviembre.

M. Area, J.F. Borrás y B. San Nicolás (2015). Educar a la generación de los millennials como ciudadanos cultos del ciberespacio. Apuntes para la alfabetización digital. España. Revista de Estudios de la Juventud. Núm. 109. Pp.13-22.

M. Azahua. (2014). Retrato involuntario. El acto fotográfico como forma de violencia. México. Ed. Tusquets.

N. Willard. (2006). Cyberbullying and Cyberthreats. Effectively Managing Internet Use Risks in Schools. Extraído el 20/08/2007, desde <http://new.csriu.org/cyberbully/docs/cbctpresentation.pdf>

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

P. Colás, T. González y J. De Pablos. (2013). Juventud y redes sociales. Motivaciones y usos preferentes. Comunicar Núm. 40. 15-23.

R. Dawkins (1993). El gen egoísta. España. Editora Salvat.

R. Morduchowicz, A. Marcon, V. Sylvestre y F. Ballestrini (2010). Los adolescentes y las redes sociales. Argentina. Ministerio de Educación. Escuela y medios.

R Ortega-Ruiz, R Del Rey y V Sánchez (2012): Nuevas Dimensiones de la convivencia escolar y juvenil. España. Ministerio de Educación y Deporte.

S. Blackmore.(2008). Sobre memes y temas. Ted. En: [https://www.ted.com/talks/susan\\_blackmore\\_on\\_memes\\_and\\_themes?language=es](https://www.ted.com/talks/susan_blackmore_on_memes_and_themes?language=es). Consultado el 28n de octubre de 2016.

V. Montero.(2016). Fotografía desobediente y bastarda. Del fotomontaje político a los memes. En Node Center: <http://www.nodecenter.org/es/del-fotomontaje-politico-a-los-memes/>. Consultado 28 de octubre de 2016.

V. Sánchez. (2013). Cómo son las 10 mejores páginas web para hacer memes. Lainformación.com. En: <http://internet-y-ordenadores.practicopedia.lainformacion.com/paginas-web/como-son-las-10-mejores-paginas-web-para-hacer-memes-18619>. Consultado noviembre 2 de 2016.