

El uso de las redes sociales como canal de propagación de imágenes de representación de violencia

GUILLERMINA FRANCO ÁLVAREZ*
DAVID GARCÍA MARTUL**
Universidad Carlos III de Madrid

Resumen: Este texto indaga acerca de la influencia de las redes sociales y sus efectos en la Web social 2.0, vehículo expansivo de las imágenes con representación violenta, un caso: los vídeos de violencia recogidos a través de móviles colgados en la red social www.iYoutube.com.

Para ello, me he centrado en analizar varios aspectos que confluyen en la transmisión de estos mensajes con signo violento. Por un lado, el uso de los nuevos medios y la relación de estos medios con la interactividad y con la sociedad.

Entendiendo que estas imágenes animadas promueven la creación y relación de esas redes sociales.

Las tecnologías que facilitan estas representaciones son el uso de la tecnología móvil como herramienta dinamizadora de estos mensajes de foto animada y la representación del estereotipo de violencia, preferentemente usado por jóvenes. Desde estos parámetros fijamos la identidad y la visión de la red social y ciudadana y también desde los canales de comunicación abiertos y tecnologías que propician y favorecen a través de la Web social la difusión de estos actos violentos.

Palabras clave: violencia, web social, redes sociales, interactividad.

Abstract: This paper inquires into the influence of social networks and their effects social web 2.0, vehicle expansive representation of violent images, one case: the videos of violence collected through hanging mobile social network www.iYoutube.com.

Anyway, I have focused on analyzing several aspects that come together in the transmission sign of these violent messages. On the one hand, the use of new media and the relationship of these media with the interactivity and society. Understanding that these moving images promoting the creation and relationship of these social networks.

Technologies that facilitate these representations are the use of mobile technology as a tool for revitalizing these animated picture messages and the stereotypical representa-

* gfranco@hum.uc3m.es

** dgmartul@bib.uc3m.es

tion of violence, mainly used by young. From these parameters we set the identity and vision of the network social and civic and also from open communication channels and technologies that advance and advance through social web dissemination of these violent acts.

Key words: violence, social web, social networking, interactivity.

INTRODUCCIÓN

Las nuevas formulas de comunidad virtual alertan sobre nuevos sistemas de comunicación y nuevos esquemas de interactividad comunicativa, desde este momento, las redes y demás aplicaciones en la red. «Marchamos hacia una nueva edad de oro prometida por la dinámica de la ciencia y la técnica, de la razón o de la revolución. Hoy en día la tecnología y los canales de comunicación son tan abiertos...» (Castells, 1999).

Es por ello que las formas individuales de reproducción y las nuevas maneras de agrupación de estas comunidades virtuales han avanzado hacia una nueva forma de comunicación favorecida por la interactividad y las redes sociales. El origen tal y como lo conocemos hoy en día del concepto de red social, tiene su origen alrededor de los años 30 y 40. Estudiado desde distintas disciplinas, tales como la antropología, la psicología, la sociología y la matemática. Estas redes se han establecido a través de relaciones estructurales y en definitiva los estudios acaecidos investigan e indagan sobre cómo se conforman estos nudos de relación. Según opina Carlos Lozares¹; es por esta razón que la perspectiva principal innovadora que aporta es la relacional. Es decir aquella en que los vínculos o relaciones entre entidades, nodos, son la unidad básica de análisis contrariamente a lo que es habitual en la perspectiva atributiva de los análisis estructurales empíricos. Estas relaciones estructurales y nodales han llevado a muchos de los usuarios de estas redes ciudadanas a utilizar y a alcanzar en el uso de las mismas y en las imágenes que se propagan a través de estas redes representaciones de actos violentos. Estos actos representativos en muchas ocasiones acompañados de actos agresivos manifiestan un esquema de violencia representada, en la mayoría de las ocasiones fruto de la desigualdad social, un estereotipo del paradigma de dominación y violencia que en su vertiente simbólica ha planteado tan claramente, el sociólogo francés P. Bordieau. La dominación, a través de la cual se establece una jerarquización social en términos de «dominador» «dominado», viene en nuestro caso determinada no por la práctica de la violencia física, sino por una forma de manipulación simbólica asentada en el poder generador de los modos de producción y reproducción que perpetúan las desigualdades sociales². Pero unido a los actos y representaciones en su mayoría vi-

¹ Lozares, Carlos, *La Teoría de las Redes Sociales*.

² Guerrero Muñoz, Joaquín, *La sociedad extrema. Debates sobre la violencia*. Editorial Tecnos, 2008.

suales, la visibilidad de estas historias tiene su mayor nudo de distribución en los *news media*³. Estos nuevos medios digitales han creado plataformas de interactividad que mejoran la reproducción multimedia y expansiva en muchos casos de estos actos violentos.

EL CONCEPTO DE NUEVO MEDIO

En este sentido, el planteamiento del 'nuevo medio' desarrolla una única forma de comprender los medios digitales y recuerda como los medios tradicionales han sido adaptados y adoptados a las nuevas tecnologías. Es frecuente que los contenidos de estos medios hayan cambiado a lo largo de estos años, lo que comenzó con la llamada Web 1.0 (definida como aquella que simplemente volcaba los contenidos tradicionales a la Red), ha ido desarrollándose y buscando otra fórmula que alcanza un nivel 2, llamada Web 2.0. En esta intervienen elementos partícipes de la interactividad: fotografías, hipertexto, hipermedia, etc; en definitiva todos aquellos elementos que se unen en una única plataforma llamada multimedia. Esta plataforma multimedia y el uso de la Web Social 2.0 tiene como 'cliente o usuario' más próximo a los jóvenes. Según datos de la EGM⁴. Estas plataformas han permitido a los partidos políticos durante la campaña electoral del 9-M, la creación y difusión de plataformas interactivas que les animen a interactuar, relacionarse, opinar y además garantizar al ciudadano participativo activo, un recurso que le proporciona al político obtener y capturar simpatizantes durante el proceso de campaña electoral.

Pero el ciudadano no reclama únicamente su participación. Los medios digitales en España han ido acelerando este proceso de participación a través de la incorporación de nuevas herramientas interactivas que ayudan al ciudadano a formar parte de ese espacio virtual que define (Innerarity, 2004: 53) como la sociedad invisible, *«los medios de comunicación suscitan una familiaridad y proximidad con las cosas y las personas, pero no permiten ver la otra cara de la realidad: su manufactura, su carácter de mediación construida, su superficialidad. La visibilidad y transparencia de los medios producen una ceguera específica: la profusión de las imágenes y palabras saturan con una masa indiferenciada de hechos brutos»*. La originalidad de las nuevas formas del secreto está en su hipervisibilidad. Como en la carta robada de Poe, para construir un secreto no es necesario ocultar, basta con publicitar y mostrar (Moraza, 2002: 67).

³ *New Media*. Término que será explicado en un epígrafe del artículo.

⁴ Según la última ola de octubre/noviembre de 2007 de la Encuesta General de Medios (EGM), el perfil de edad con tasa más alta de penetración de Internet se encuentra en el intervalo de 25-34 años.

Esta hipervisibilidad de los nuevos medios y las nuevas redes ciudadanas está acompañada de dos conceptos atados e interrelacionados entre sí, convergencia y digitalización, que juntos, crean el concepto primario en el que se asienta la Web social 2.0: la interactividad.

Es por esa razón que la interactividad en esta investigación la planteamos como un estado de combinaciones de formas y tecnologías digitales, donde las bases de datos y el uso de intercambio de distintos protocolos como es el caso de SMTP para el correo electrónico y el IRC para el Chat favorecen el *feedback* entre productores y usuarios, y de formas simultáneas síncrona y asíncrona o en lenguaje coloquial la comunicación denominada cara a cara o *face to face*.

La interactividad es tomada aquí como un concepto central en línea directa con los nuevos medios, con diferentes formas de medios y con diferentes grados de interactividad, aunque todavía en ocasiones nos encontramos con medios convergentes no interactivos del todo. La mayoría de los medios de comunicación y aplicaciones que nos facilita Internet están trabajando de manera ardua en este sentido.

Teóricos como, Sheizaf Rafaeli definen interactividad como «*la extensión con la cual la comunicación se recupera a sí misma sobre canales y repuestas al pasado*» (Newhagen and Rafaeli 1996: 6). La comunicación por Internet en el presente es altamente interactiva a este respecto, desde el acceso a contenidos y comunicaciones en línea, creación de archivos, bases de datos y la formación de nuevas representaciones de contenido. Asimismo, es interesante separar el concepto de interactividad en dos unidades diferentes, por un lado la interoperabilidad y la interconectividad y es reconocido que la verdadera interactividad sólo se incrementa cuando ambas unidades o elementos están en el mismo lugar.

La interconectividad se refiere a la capacidad para interactuar fácilmente conectándose a través de diferentes redes, mientras que la interoperabilidad se refiere a la capacidad para acceder a todas las formas disponibles de información y sistemas de uso y contenidos diferentes y posibilitar la puesta en común de información y conocimientos. Uno de los únicos archivos en la historia de Internet fue la adopción de Transmisión de Control de Protocolo una norma de conexión común para interconectarse.

No sólo es la transmisión y un protocolo de actuación el que define las nuevas formas y en algunos casos los «nuevos modos» de interactividad. En la interactividad juegan otra serie de elementos asociados al uso de las nuevas tecnologías o la capacidad para llevar a través de series puntos interconectados, cada ancho de banda de cable o ISDN (Integrado de conmutación de red digital), pero la información digital puede ser transportada a través de otros canales como es el caso de la telefonía wifi o satélite. El modelo ejemplar de interconectividad e interactividad de red más conocida es: Internet.

Este concepto de la creación de redes basadas en Internet ha estado en

el centro de las reivindicaciones en donde la fase actual marca el surgimiento de una nueva economía, o lo que (Manuel Castells, 1996: 2000b) denomina una: sociedad red.

Asimismo, Castells define una red como un conjunto de nodos interconectados a través del cual ocurren los flujos de comunicación, que son abiertos, flexibles y adaptables capaces de ampliar sin límites, siempre y cuando los códigos comunicativos están dentro de cuota de red. Aunque las redes son una vieja forma de organización, actualmente se han subordinado cada vez más al perfil y consumo de los usuarios. Para Castells, el desarrollo de una red de comunicación descentralizada con Internet combina la importancia del desarrollo de estas redes, el desarrollo de un planteamiento global y descentralizado de la red de comunicaciones con Internet, combinados con la creciente importancia de la información y el conocimiento como la base de la ventaja competitiva en la economía así como en otras esferas, significa que la red da forma a la lógica de la interacción social a través de diversas esferas sociales las cuales forman parte de esa interacción. Como Castells ha argumentado, la nueva economía se organiza en acceso a los conocimientos tecnológicos y esto nos permite acceder y encontrarnos en las raíces de la productividad y competitividad.

Por otro lado, Castells afirma que las redes constituyen la nueva morfología social de nuestras sociedades y la difusión de la creación de redes lógicas modifica sustancialmente la operación y los resultados en proceso de producción, experiencia, poder y cultura. Castells argumenta de manera exclusiva que la « Red constituye la nueva morfología social de nuestra sociedad y la difusión» (Castells 1996: 471).

El concepto de redes concebidas como una morfología global de la sociedad puede ser entendida en diferentes campos a través de distintas consideraciones. Por ejemplo, el ataque terrorista del 11 de septiembre de 2001 en Nueva York y Washington donde se destruyeron las Torres Gemelas del *World Trade Center* y una sección del Pentágono, la pérdida de 3.000 vidas, y la consecuencia de la 'Guerra del Terror' en Afganistán y en Iraq, este movimiento terrorista que fue aparentemente orquestado a través de AlQaeda. El hecho que AlQaeda pudiese organizar un ataque sobre las ciudades americanas desde Afganistán era dependiente sobre ambos. Una red de activistas islamistas que ha desarrollado alrededor de una década una oposición frontal a la política exterior estadounidense. Por determinada influencia de la cultura occidental, y la utilización y flujo de las tecnologías de la comunicación, tal como: el uso de videos e Internet, han podido en este caso transmitir mensajes descentralizados a esta red mundial. El impacto de los ataques fue difundido a nivel mundial a través de las redes de comunicación global, una y otra vez se repetían las imágenes del accidente de los aviones chocando contra el edificio de las Torres Gemelas en la Ciudad de Nueva York, esta zona afectada ha sido conocida como el '*Ground Zero*'.

Por el contrario, ha resultado más difícil en este tipo de redes activas en la guerra en Iraq, con la mayoría de las naciones la elección de no ser parte de los llamados «*Coalition of the Willing*». Sin embargo, en todos estos momentos se indica el complejo sistema de ciclos de retroalimentación que aparece entre las redes de deriva de los nuevos medios de comunicación y otras formas y fórmulas de creación de redes, en el caso de comunicación abierta como las Redes Sociales.

LAS TECNOLOGÍAS DE COMUNICACIÓN MÓVILES

Mientras la discusión de la aparición de nuevos medios hasta ahora ha tenido como foco principal la aparición de Internet y los medios basados en computadoras digitales, es aparente y evidente que una serie de tecnologías inalámbricas y aplicaciones se encuentran en pleno desarrollo y aprobación, y que además las TIC han cambiado de lugar y ubicación, lo que en términos tecnológicos se le denomina ubicuidad tecnológica, requisito propio de la vanguardia de las tecnologías donde se encuentra el uso y dispositivo del teléfono móvil.

En una curva de adopción, como la que plantea Fidler en su célebre teoría de la mediamorfosis, a nivel mundial la adopción de teléfonos móviles ha sido considerablemente mayor que la de Internet con la Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU), se estima que en 2003 había 1.33 billones de abonados en todo el mundo a teléfonos móviles. Esto supuso doblar el número de usuarios a Internet (la cifra estimativa era de 665 millones). Desde ese momento se produce una importante transformación en el uso del móvil, con pequeños servicios de mensaje (SMS) o texto, los mensajes comienzan a difundirse rápidamente, se estima que en 2002 se enviaron alrededor de 360 millones de SMS. Asimismo, con el desarrollo de la tercera generación [3-G] de teléfonos móviles, el teléfono móvil y otros dispositivos de manos libres, se ha ido incrementado el uso y el envío de servicios de valor añadido, como el uso actual de las fotografías, de vídeos, juegos interactivos o también conocidos como *rol-play* y acceso de correo electrónico a través de Internet. Además y según afirma Adela Ros (directora del programa Inmigración y Sociedad de la Información de la Universitat Oberta de Catalunya). Los datos aportados por la consultoría de Nielsen: mientras un joven español gasta 30 euros al mes en móvil, uno inmigrante gasta 50. Las empresas de telefonía diseñan productos en su propio idioma y con tarifas donde sale más barato llamar a Bucarest que a Sevilla⁵. Según el Injuve, nueve de cada diez inmigrantes ya tiene móvil.

⁵ Artículo titulado «La Generación i la transición multicultural» publicado en el suplemento dominical del diario *El País* el domingo 6 de julio de 2008.

Nunca se ha identificado de manera tan lenta una nueva tecnología. La revista WIRED ha descrito esto como '**la Revolución Wifi**', o definida también como 'la primera explosión en una revolución, llamada **espectro abierto**, que impulsará la Internet para su próxima etapa en la colonización del planeta' (Anderson, 2003). El desarrollo del WIFI y de la generación de móviles de la generación 3G supondrá el desarrollo de nuevas formas de comunicaciones móviles de los medios de comunicación y empresas de contenido. Este desarrollo de nuevas formas de tecnologías de las comunicaciones móviles apunta en la dirección del omnipresente o la computación ubicua, donde la computadora acceso deja de ser asociado con los objetos identificados que llamamos ordenadores, sino integrados en una miríada de dispositivos personales. De acuerdo, a varios estudios, esto nos acerca a la dirección donde el ordenador clásico tiende a desaparecer y donde la capacidad de almacenamiento esta cada vez más integrada en otra tipología de uso que se hace de estos teléfonos móviles, y que esta tecnología móvil se recoja y se reconvierta en la mayoría de casos, en otra serie de recursos como son los objetos personales, servicios cotidianos, casos tales como: el uso de agenda personalizada, alerta de llamadas y demás tecnologías al servicio personalizado del usuario.

Con demasiada frecuencia (Harbin: 2003) ha observado que, a pesar de la ubicuidad y la propiedad y las características del uso de teléfonos móviles, los investigadores han puesto poca atención a cómo se utilizan, y cómo su uso genera un significado social para los usuarios. Con demasiada frecuencia, son como la generación de **escapeindividual** comportamiento antisocial, o como poco más que juguetes. Por el contrario, Harbin en sus investigaciones ha encontrado que, para los usuarios, el atractivo de un móvil teléfono se refiere a mucho más que a su práctica, como recurso de casación, vinculada a la forma en que identifica a una red de amigos, la medida en que el teléfono hace una declaración personal de moda por su propietario (en particular, entre los adolescentes), y la idea de que puede ser una fuente de confianza e incluso servir de protección de los usuarios en su complejo entorno urbano. El móvil se convierte en computación ubicua y persuasiva, y es cada vez más un recurso utilizado a cabo en público a través de diversos manifestos personales y el uso de distintos dispositivos, esta cultura de la telefonía móvil será un desafío más funcionalista, los dispositivos, el soporte y la propia ergonomía del aparato han llevado a un mensaje global del uso de estos dispositivos cada día menos discriminatorio entre masas y más globalizado. Anthony Townsend ha sostenido que «los nuevos sistemas de comunicaciones móviles son fundamentalmente la reescritura de la espacial y temporal de limitación de todo tipo de comunicación humana» (Townsend, 2000: 90), con dramáticas implicaciones para campos como la arquitectura y el urbanismo. Ellos refuerzan tanto la ventaja competitiva de negocios central distritos, que es donde la mayor densidad de las redes inalámbricas tienen más

probabilidades de expandirse, además tiene también la facilidad de la expansión urbana, como los que proceden de parte de las ciudades que carecen de servicios de telefonía convencional que son ocupadas por usuarios de teléfonos móviles. Más importante aún, por la descentralización, de forma masiva controlan y coordinan las actividades urbanas, el reto de las autoridades urbanas para planificar y dirigir particularmente actividades a diferentes partes de la ciudad. Townsed llega a la conclusión de que «Sin un esfuerzo concertado para desarrollar nuevos conocimientos y herramientas para comprender las implicaciones de estas nuevas tecnologías, la ciudad y sus planificadores corren el riesgo de perder contacto con la realidad de la ciudad y sus calles» (Townsend, 2000: 88).

CONCEPTO DE REDES CIUDADANAS ASOCIADOS AL USO DE LA TECNOLOGÍA Y A LA WEB SOCIAL

Como ya se comentó al inicio del artículo, la teoría de las redes nace aproximadamente entre los años 30 y 40, las influencias son varias y proceden de disciplinas varias también, como la psicología, la antropología, la sociología, y la matemática. Quedan dudas de su origen y vocación, lo que si se conoce es la aportación de conocimiento sobre el uso y configuración de esas redes, que es donde ha encontrado su máxima aportación.

Una de las concepciones más cercanas es la que define Red Social como el conjunto establecido y bien definido por actores —individuos, grupos, organizaciones, comunidades etc.— vinculados unos a otros a través de una o un conjunto de relaciones sociales. En ese aspecto (Mitchell 1969: 2) añade que «las características de estos lazos como totalidad pueden ser usados para interpretar los comportamientos sociales de las personas implicadas». Otras definiciones son más instrumentales o más centradas en el aparato metodológico como la de (Freeman, 1992:12) «colección más o menos precisa de conceptos y procedimientos analíticos y metodológicos que facilita la recogida de datos y el estudio sistemático de pautas de relaciones sociales entre las personas».

Una definición aceptable de la Red Social es la que establece (Mitchell 1969: 2), y añade que las «características de estos lazos como totalidad pueden ser usados para interpretar los comportamientos sociales».

Esto define que el estudio de las unidades micro (recogidos sobre la muestra de un grupo) y la interrelación con la macro será donde recoja sus mejores frutos. La perspectiva innovadora en cuanto a campo de conocimiento que aporta es la relacional, aquella que tiene como unidad de análisis la relación y su establecimiento entre distintos nodos y sistemas que se crean para fomentar esos vínculos y comunicaciones sociales unas veces con previo conformación de estos lazos y en otros casos simplemente vinculante a uno de los miembros del grupo, conocida como internodal afectiva.

Lo que parece un fenómeno reciente (redes sociales), es un fenómeno de tiempo muchos de los teóricos estudiosos de la formación de estas redes son los que ayudan a crear un sistema de organización y formación de estas redes. Teóricos procedentes del mundo de las matemáticas de lo Grafos, estudiaron este proceso, pero quizás quien más se inclinaba en el aspecto de estudio que trata esta investigación era el grupo de psicólogos, como Heider, Moreno, Bavelas, Festinger, y Newcomb en 1961, ellos ponían de manifiesto como la estructura de grupo afecta a los comportamientos individuales. En este caso de estudio, quien más nos interesa por su implicación en las redes ciudadanas es la aportación inicial que aportó McLuhan, en cuanto que la interconexión que McLuhan observó en la expansión de la televisión y la extensión de la tecnología de la comunicación en el ámbito internacional le llevo a crear el término que hoy conocemos como aldea global. Esa concepción de lo que se denomina aldea global, transformó lo que hoy conocemos como cultura contemporánea y en algunos casos eventos o series televisivas como Dallas en 1980 que eran retransmitidas en distintos continentes o el caso puntual del asesinato de Kennedy en 1963 producía una comunicación fluida y similar a través de continentes.

Pero quizás el teórico que se acerca más a la temática que aquí abordamos, es Manuel Castells, «el sistema de la nueva comunicación transforma radicalmente el espacio y el tiempo, la dimensión fundamental de la vida humana. Las localidades llegan a ser *disembodied* de la cultura, la historia, el significado geográfico y la reintegración dentro de ese espacio funcional de la configuración de las redes, o dentro de las miles de piezas de imágenes que inducen a un espacio de flotación que sustituye a los espacios reales o físicos. El tiempo en esta era es o puede ser programado para presente, pasado o futuro con otros utilizando el mismo mensaje. Este espacio de flotación y la escasez de tiempo son fundaciones materiales de una nueva cultura, en esa trascendencia se incluye la diversidad de unos sistemas de representación históricamente transmitidos: la cultura de la realidad virtual o el *make believe* donde hacer creer es creer en el hecho».

En este sentido, la teoría de la red y la sociedad red cambian el criterio de cambio de esta nueva formación social, llamada sociedad red, ellas son parte de la cultura de la Web, esta definición apoyada por la mayoría de los teóricos. Y en este sentido Van Dij, simplifica el concepto de red para todos para hacerlo generalmente aplicable: «una red es una conexión entre al menos tres elementos, puntos o unidades» (Van Dij 1999: 28). Hay diferentes clases de redes que necesitan distinguirse y compararse con la Web, por ejemplo una red física o una red inalámbrica, aunque la tecnología básica de una estructura de red es aquella definida por el que transmite y el que recibe o simplemente aquella que define un número de usuarios conectados en un radio de banda estrecha o próxima a la ubicación de la red.

Tal y como dice Castells (1996) y apoyándonos en su investigación so-

bre la estructura de esta sociedad red, observa todo el proceso y flujo de información en el que se desarrollan a través de estas redes. La Web constituye una nueva organización de flujos y procesos de información los cuales sirven para crear una estructura social diferente.

Castells (1996) ha aportado un gran desarrollo en la investigación dentro de los nuevos parámetros que amplían la tecnología de uso en Internet. Esta comunicación ha contribuido a crear un término la 'sociedad red' y los nuevos flujos han contribuido a la globalización de la economía, de la información y la cultura. Este intercambio de información ha mejorado los flujos de la red y es una de las representaciones más significativas de esta llamada sociedad red.

Hasta ahora la Web está formada por información y es un hecho destacado que gran parte de la información que hoy circula sea a través de Internet. Este espacio de división dialéctica de la forma digital o del código binario permite que la expansión de la tecnología sea absorbida por medios del pasado que van desde el teléfono, las revistas o los periódicos a los medios actuales la música popular, la radio y la televisión. Estos medios crean lo que se denominan estructuras mediáticas promocionadas y extendidas por los medios de comunicación y que puedan ser vistas, manipuladas y creadas en un único soporte, el digital.

Asimismo, la síntesis de idea de las Redes Sociales es el principio en el que se aplica la teoría de los Seis Grados de Separación, que sostiene que, cualquier individuo puede contactar con otro, a través de una cadena de un mínimo de seis personas, con independencia del lugar donde se encuentre y la relación existente entre ellas. De esta idea es partícipe inicialmente el portal Geocities, que en la actualidad forma parte del grupo Yahoo⁶.

¿Cómo se ha desarrollado y ha triunfado este fenómeno?. El funcionamiento de las redes sociales se basa en la creación de cadenas de contactos, personas relacionadas entre ellas que aumentan de manera exponencial mientras se incorporan otras nuevas. Un individuo puede acceder a la lista de conocidos y se le interesa otro puede añadirlo a su lista de correo o simplemente compartir fotos de viajes, encuentros, etc. Este nuevo 'amigo' creará una red de contactos con otros 'amigos', y de esta manera aumentar poco a poco el número de personas con intereses comunes, a las que puede llegar desde cualquier equipo conectado a Internet.

En ocasiones, esta red facilita el nudo de reencuentro con personas con las que se ha perdido el contacto, ya que estas aplicaciones integran una herramienta de localización que permite buscar entre los distintos rasgos del perfil de cada usuario: nombre, centro de estudios, lugares de trabajo, aficiones, etc. La mayoría de ellas son gratuitas, si bien existen algunas que ofrecen servicios adicionales más avanzados, de pago.

⁶ <http://geocities.yahoo.com>

Durante los primeros años de la década actual se desarrollaron numerosas redes con la intención de unir personas y experimentar este tipo de relaciones en Internet. Fue en 2003 donde aparecieron comunidades de muy distinta tipología como Friendster (www.friendster.com), Myspace (www.myspace.com), Xing (www.xing.com), resultado de la fusión de OpenBC con nuerona y eConozco) y LinkedIn (www.linkedin.com), estas dos últimas centrada en los contactos de carácter profesional. Un año más tarde, Google lanzó su propia red, Orkut (www.orkut.com) cuyo mayor número de usuarios se centra en Brasil y hoy está abierta al mundo. El rápido crecimiento de las tecnologías de la transmisión, como es la banda ancha ha supuesto un factor determinante que ha contribuido en la actualidad, a la renovación y al impulso en el funcionamiento de este tipo de redes, ya que permite publicar y compartir contenidos de manera rápida y de muy distinta tipología: fotos, vídeos, música, noticias, etc. La corriente y la moda hacen de www.facebook.com una red de excelencia en cuanto a uso se refiere. Otras redes, como <http://twitter.com> o <http://tuenti.com>, se ha convertido en toda una relevación social y en una poderosa herramienta de comunicación, capaz de llegar a un público muy amplio, sin barreras geográficas. Estos espacios se convierten a menudo en un foro de debate abierto para la discusión de todo tipo de temas. Otra razón, es el aumento e inmediatez de estos canales para difundir información, a través de dispositivos móviles o PDA, que permite la publicación y el acceso a los contenidos con inmediatez, una característica especialmente valorada por el público joven. Además, existen otra serie de redes diseñadas exclusivamente como <http://itsmy.com> para su uso desde móviles. Muchas de estas aplicaciones, también tienen su lado negativo, el exceso de publicidad y correo pueden llegar a saturar. Pero incluso, con estos elementos que incomodan el acceso del usuario a estas redes son herramientas favorecedoras de transmisión y creación de relaciones entre internautas.

ESTEREOTIPOS DE REPRESENTACIÓN VISUAL DE LA VIOLENCIA

El sistema de comunicación e interactividad de nuestra sociedad actual está marcado por el uso y desarrollo de las tecnologías. Las tecnologías, su aplicaciones y la versatilidad del ciudadano en el uso de éstas, hacen del ser humano un nodo de apertura en la línea de la comunicación entre varios.

Es por ello, que la violencia en esta investigación la abordamos por un lado como violencia distribuida, entendida como aquella que es propiciada y difundida por los medios de comunicación y las redes virtuales de manera explícita.

La otra que abordaremos es la violencia juvenil (la referida a los actos fi-

sicamente destructivos, vandalismo que realizan los jóvenes y que afectan a otros jóvenes mantienen y refuerzan los comportamientos violentos)⁷.

Las relaciones humanas y las estructuras sociales actuales, crean hábitos y comportamiento que a menudo suscitan constantes reflexiones sobre «el porque de estas expresiones dramáticas de la violencia»⁸.

En realidad la violencia consiste en un elemento dinamizador y activo que contribuye cada vez más a expandir acciones ejecutadas y ejecutadoras por parte de uno o varios sujetos. La relación que marca esta con las redes sociales e Internet es la expansión y consecuente proliferación de estos actos. En el caso de ejemplo de www.youtube.com, convertido en un fiel exponente de representación y en algunos casos es utilizado como motor expansivo de las imágenes en Internet.

Pero, ¿quiénes actúan habitualmente como «agentes» de este proceso?

En la mayoría de los casos son los jóvenes⁹, Maffesoli vaticina el advenimiento de un nuevo grupo, el de las tribus —término al que dio nuevo significado en 1988—. Los medios de comunicación nos hablan de otros sujetos, depende de la etapa mediática, la difusión se canaliza o se manipula de una forma u otra.

Pongamos un ejemplo, las noticias que semana a semana hablan continuamente de la violencia de género. Aunque en esta investigación nos hemos centrado en otro tipo de violencia, la protagonizada por los jóvenes, como es el caso de la vandálica, la urbana y la escolar, deducimos que gran parte de la violencia moderna nace precisamente de una dificultad para encontrar un espacio de realización. Este espacio abierto y la propia ubicuidad del espacio permiten que cualquier quehacer diario sea grabado o filmado.

Como menciona el profesor Gerard Imbert¹⁰ «no se trata de establecer una relación de causalidad entre violencia real y violencia representada». En este caso el medio actúa como elemento de perversión en la que el propio medio se vuelve su propio fin. En Este caso y relacionándolo con un objeto situamos el uso del móvil como una tecnología facilitadora y usable e inmediata e idónea para una escena de representación violenta.

Esta representación ubicua y en algunos casos no intencionada en su representación pero si de memoria por el sujeto que la toma define lo que Hubert y Mauss¹¹ mencionan en su ensayo sobre la naturaleza y la función del

⁷ <http://es.wikipedia.org/wiki/violencia>

⁸ Canales de ámbito local y regional publican frecuentemente escenas relacionadas con la violencia.

⁹ Recogido en un *Informe sobre el Estudio de la Juventud Española*. Manuel Martín Serrano y su equipo de investigación han plasmado en este informe, la traducción sociológica del «presenteísmo» término acuñado por el sociólogo Maffesoli.

¹⁰ Imbert Gerard, *La tentación del suicidio*. Ed. Tecnos, 2004.

¹¹ Henri Hubert, Marcel Mauss, W. D. Halls, *Sacrifice: Its Nature and Functions*. Editorial Redprint.

sacrificio, por un lado invocan el carácter sagrado de la víctima porque es sagrada...pero la víctima no sería sagrada sino se le matara. Hay en ello un planteamiento de paradoja y ambivalencia.

En cambio para Lipovetsky¹² podíamos hablar de la decepción tal y como él la retrata, el aspecto de las conductas humanas o la decepción absoluta como declara Schopenhauer.

EL CONTROL SOCIAL

En el apartado de los equilibrios de los parámetros comunes de una sociedad, como es el caso de las instituciones dentro de una sociedad, hay algo que es inevitable y digno de cuestionar. ¿Qué es un grupo social y cómo se conforma? Algunos teóricos cuestionan su unidad como parte de la existencia común.

En la primera premisa de esta interrogación la sociología responde con distintas variedades y niveles de la realidad social. Asimismo, la más grande sobre el problema de la sociedad global, es el tipo de representaciones que contiene o crea de contenedor la sociedad; desde un conjunto de tribus, civilizaciones, naciones y dentro de estas habría que distinguir cual es el grupo y que particularidades tienen y sus tallas varias: familias, sindicatos, asociaciones, clanes, políticas, etc.

La sociedad y particularmente la sociedad global ejercen una salida de control constante, pero queda sujeta sólo sobre los elementos que la componen, para así mantener el estado de unidad que la representa.

A pesar de la idea de lo social no hay espacio para decidir que la sociabilidad es inherente a la sociedad humana, y que nosotros estamos hechos para vivir en colectividad o grupo.

Este planteamiento es sobre lo que generalmente se apoya la rúbrica general de lo que se denomina «control social» que tarda en constituir a los Estados Unidos, como entidad y país en un capítulo autónomo e importante de la sociología.

Pero la pregunta es, ¿Cómo se instaura este control social? Quizás definir la sociedad de control es ensamblar dos procesos de socialización y en particular de presión, por un lado se acompaña del comportamiento de entendimiento dentro de un contexto, no como función restrictiva pero tampoco supone una función de inmovilización.

Realmente la expresión «control social» como dice Jean Cazeneuve es la traducción más adecuada de lo que se denomina sociedad de control.

Es complicado implantar o formar en ese control social, la observación cotidiana de todos los enunciados campañas de publicidad y demás represen-

¹² Lipovetsky Gilles, *Los tiempos hipermodernos*. Anagrama, 2006.

taciones mediáticas que percibimos día a día nos sugieren este control social como un estadio en su mayoría de trabas, interdicción e intimidación.

Así pues, llegamos a la deducción que los verdaderos responsables de esta transmisión de violencia son los órganos de difusión. Actualmente y en la edad electrónica a la que asistimos es complicado que un individuo ejerza como *leadership*, y para que esto suceda tendría que pasar necesariamente por un control social.

Finalmente, reivindicamos este control social desde los canales públicos, administraciones, medios de comunicación y en especial desde Internet, como moderador de un mecanismo de intervención e intermediación para buscar una norma que evite estas agresiones y actos intimidatorios respecto a la distribución de imágenes con representación violenta.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CASTELLS, M. (2005), *La era de la información*, vol. 1. *La sociedad red*. Alianza Editorial. Tercera Edición.
- CAZENEUVE, Jean (1970), *Les pouvoirs de la télévision. Idées nrf*.
- FREEDMAN, J. (2001), «Evaluating the Research on Violent Video Games» paper presentado a el *Playing by The Rules: The Cultural Policy Challenges of Video Games*, conferencia celebrada en la Universidad de Chicago el 27 de octubre.
- GUERRERO MUÑOZ, J., *La sociedad extrema. Debates sobre la violencia*. Editorial Tecnos, 2008.
- HARBIN, James (2003), *Mobilisation: The Growing Public Interest in Mobile Technology*, DEMOS, London. Ref.: [www.demos.co.uk/media/mobilisation_page 273.aspx.]. Consultado el 7 de septiembre de 2007.
- HUBERT, H. y MAUSS, M., *Sacrifice: Its Nature and Functions Midway Reprint*. Universidad de Chicago.
- INNERARITY, D. (2004), *La Sociedad Invisible*. Ed. Espasa. Madrid.
- IMBERT, G. (2004), *La tentación de suicidio*. Ed. Tecnos, grupo Anaya.
- LIPOVETSKY, Gilles (2006), *Los tiempos hipermodernos*. Ed. Anagrama, 2006.
- LOZARES, C. (2000), «El discurs reticular; més enllà de la classificació». *Revista Catalana de Sociologia* 11, pp. 183-191.
- MAFFESOLI, M. (1997), *Elogio de la razón sensible: una visión intuitiva del mundo contemporáneo*. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona.
- MITCHELL, William; INTUYE, Alan; and BLUMENTHAL, Marjory (2003), *Beyond Productivity: Informationm Technology, Innovation, and Creativity*. National Research Council of the National Academies, National Academies Press, Washington D.C.
- MORAZA, J.L. (2002), *El reverso del arte*. Archipiélago.
- NEWHAGEN, J.; RAFAELI, S., «Why communication researches should study The Internet: A dialogue». *Journal of communication*, vol. 46, n.º 1, 1996, pp. 4-13.
- TOWNSED, Anthony (2000), «Life in the Real-Time City: Mobile Telephones and Urban Metabolism», *Journal of Urban Technology*, vol. 7, pp. 85-104.