

## El entorno virtual: un ecosistema de interacciones *online* y *offline* para la socialización

### The virtual environment: an ecosystem of online and offline interactions for socialisation

Fernando Domínguez-Hernández 

Grupo de investigación Facing Violence  
Centro Universitario La Salle (España)  
[fernando.dominguez@lasallecampus.es](mailto:fernando.dominguez@lasallecampus.es)

Recibido: 22/10/2025

Aceptado: 18/11/2025

Publicado: 1/12/2025

#### RESUMEN

El proceso de socialización de las y los jóvenes es hoy en día un proceso mediado por interacciones *online* y *offline*. Para quienes los entornos *online* constituyen espacios propios que les permiten expresar y construir su propia identidad con otros. Sin que esto suponga renunciar al mundo presencial, igualmente relevante. Método. En este artículo se presentan los resultados de una investigación cualitativa llevada a cabo con 36 jóvenes de entre 12 y 16 años para indagar en la dimensión social del ciberacoso. El estudio pretende analizar las interacciones en los entornos *online* para identificar las motivaciones, las barreras y los facilitadores que contribuyen al desarrollo de acciones solidarias en defensa y soporte de las víctimas de ciberacoso. Resultados. La comunicación mediada por la tecnología se caracteriza por tener una dimensión pública y apoyarse en contenido que se vuelve permanente, replicable y fácilmente distribuible. Los resultados, además, muestran cómo las agresiones que podemos considerar ciberacoso pueden originarse en un contexto y trasladarse a otro, así como convivir y retroalimentarse en interacciones presenciales, *online* e híbridas. Conclusiones. Más allá de las interacciones que suceden en una agresión con un componente *online*, hoy en día la comunicación entre jóvenes sucede en un continuo de interacciones presenciales, mediadas por la tecnología e híbridas que dan lugar a una experiencia íntegra difícil de dividir en lugares, contextos o dispositivos. Estos elementos nos llevan a definir el entorno virtual como un ecosistema de interacciones online y offline que para los y las adolescentes constituye un espacio de socialización.

#### PALABRAS CLAVE

Comunicación *online*, ciberacoso, socialización, adolescencia

#### ABSTRACT

The socialisation process of young people today is mediated by online and offline interactions. For them, online environments are spaces where they can express and construct their own identity with others. This does not mean that they renounce the offline world, which is equally relevant. Method. This article presents the results of qualitative research carried out with 36 young people aged between 12 and 16 to investigate the social dimension of cyberbullying. The study aims to analyse interactions in online environments to identify the motivations, barriers and facilitators that contribute to the development of solidarity actions in defence and support of victims of cyberbullying. Results. Technology-mediated communication is characterised by its public dimension and is based on content that becomes permanent, replicable and easily distributable. The results also show how aggression that can be considered cyberbullying can originate in one context and move to another, as well as coexist and feed back into face-to-face, online and hybrid interactions. Conclusions. Beyond the interactions that occur in an aggression with an online component, communication among young people today takes place in a continuum of face-to-face, technology-mediated and hybrid interactions that give rise to a comprehensive experience that is

difficult to divide into places, contexts or devices. These elements lead us to define the virtual environment as an ecosystem of online and offline interactions, which means for the adolescents a socialisation space.

### KEYWORDS

Online communication, cyberbullying, socialisation, adolescence.

### CITA RECOMENDADA:

Domínguez-Hernández, F. (2025). El entorno virtual: un ecosistema de interacciones *online* y *offline* para la socialización. *RiiTE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, 19, 121-133. <https://doi.org/10.6018/riite.684951>

### Principales aportaciones del artículo y futuras líneas de investigación:

- Define el entorno virtual como un ecosistema donde las interacciones online y offline forman un continuo sin fronteras claras.
- Caracteriza la comunicación digital como un espacio público debido a su permanencia, replicabilidad y facilidad para ser viralizada.
- Evidencia que el ciberacoso es un fenómeno híbrido que se desplaza y retroalimenta constantemente entre el contexto físico y el virtual.

## 1. INTRODUCCIÓN

A la par que cambia el mundo, cambia el proceso de socialización por el cual se incorporan los hábitos, normas y valores propios tanto de la cultura como de la sociedad de pertenencia. Sin embargo, a pesar de los cambios societales y culturales, la esencia del proceso se mantiene, ya que la socialización es la forma en que nos aseguramos la inclusión en un determinado grupo social (Yubero, 2004). En la socialización secundaria que comienza en la adolescencia cobran especial relevancia los grupos de iguales y los medios de comunicación, que hoy en día confluyen en determinados espacios *online* como las Redes Sociales. Los y las adolescentes se implican activamente en este proceso como agentes de su propio desarrollo de forma dinámica y recíproca (Smetana et al., 2014); mediante complejas cadenas de interacciones en diferentes contextos.

La adolescencia constituye un momento único y particular, caracterizado por la búsqueda de la autonomía en un entorno social más amplio, que supera el ámbito familiar. Si bien, tradicionalmente la ampliación del ámbito social conllevaba una ampliación del territorio geográfico, hoy en día se suman los territorios virtuales a ese momento de expansión vital. Las relaciones de amistad, la pertenencia a determinados grupos sociales o la identificación cultural con ciertas *crowds* o comunidades, que comparten valores, creencias, estética, prácticas y productos culturales, adquieren gran prominencia en estos cambios de contextos y agentes de socialización. De forma que suele incrementarse el tiempo con los iguales y reducirse el tiempo con la familia.

En esta etapa crucial en la formación de la identidad, los iguales ejercen una gran influencia en el comportamiento asociado a la experimentación y a la exploración del mundo, lo que a menudo puede conducir a conductas o situaciones de riesgo. Sin embargo, de la misma manera que el riesgo está presente, los iguales son a menudo fuente de aprendizaje para el comportamiento creativo, prosocial y solidario.

## 1.2. Socialización digital

En una sociedad donde las tecnologías para la comunicación se han convertido en elementos cotidianos e imprescindibles para las personas adultas, no debería sorprendernos el uso intensivo que se consolida durante la juventud. Los datos a nivel europeo nos indican que el uso de Internet forma parte de la rutinas de niños, niñas y adolescentes (NNA) quienes han comenzado a usarlo cada vez a más temprana edad, de forma diaria y habitualmente a través de dispositivos móviles (Ólafsson et al., 2014). En el caso español, según los datos de 2025 disponibles del Instituto Nacional de Estadística, un 69,5% de los menores entre 10 y 15 años en España dispone de su propio teléfono móvil y a los 15 años alcanza al 96%. Podemos hablar, por tanto, de un uso prácticamente universal de Internet y de la tecnología móvil a partir de los 16 años. Aunque sin olvidarnos de la brecha digital (DiMaggio et al., 2001), que se ha desplazado del acceso hacia las competencias necesarias para aprovechar la tecnología, vinculándola con las dinámicas de inclusión y exclusión social (Agustín Lacruz & Clavero Galofré, 2010). Es decir, hoy en día disponer de un teléfono móvil con acceso a Internet no es suficiente en términos de inclusión digital, si no se cuenta con los conocimientos necesarios para poder aprovechar el potencial que brinda esta tecnología y cumplir con las exigencias sociales de su uso para la comunicación, las gestiones, la información o el ocio.

La evolución de las tecnologías en los últimos 30 años ha llevado a incorporar una dimensión relacional en el uso comunicativo, convirtiendo a los espacios comunicativos *online* en entornos que contribuyen a la creación, mantenimiento y disolución de las relaciones sociales. La ampliación de las posibilidades para la interacción social han acuñado el término de factor R-relacional (Gabelas et al., 2015) para denominar una de las dimensiones esenciales que brinda la tecnología en la actualidad. Incluso el término TICs que daba nombre al conjunto de Tecnologías para la Información y la Comunicación, tan popular en los inicios del siglo XXI, ha pasado a denominarse TRICs (Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación) (Marta-Lazo & Gabelas-Barroso, 2023), destacando la utilización relacional de dicha tecnología.

En particular, los y las adolescentes han encontrado en la Red el espacio en el que estar en contacto con sus iguales, apartados de la estrecha vigilancia adulta, para construir, experimentar y presentar socialmente una identidad propia (Livingstone, 2008). La intensa actividad que realizan en las Redes Sociales *online* les está permitiendo, de forma extendida y complementaria a los encuentros físicos, manejar sus relaciones sociales y reafirmar su pertenencia al grupo mediante un proceso que es activo, reflexivo y social (Spears et al., 2013). Por tanto, moviéndose entre las limitaciones y las posibilidades de la comunicación mediada por la tecnología, encuentran la forma de responder a las expectativas del grupo, ofreciendo una versión calculada de sí mismos. Es decir, la identidad digital que muestran en la Red a sus iguales es una parte de su identidad. Pero, no por lo que habitualmente se piensa, considerando que la identidad digital constituye la otra cara de la moneda de una supuesta identidad analógica. Sino, porque la imagen, que nos devuelven las Redes Sociales de una persona, muestra la síntesis de las respuestas a las expectativas de los otros (Livingstone, 2008). Esta dimensión social, también denominada *Me* en la teoría del interaccionismo simbólico, interactúa con el *Self*, la dimensión más individual que recoge las creencias y los valores, para dar lugar a una identidad única y no segmentada de la persona (Mead, 1973). Hoy en día esta tensión entre el *Me* y el *Self* sucede en buena medida en las interacciones *online*, reforzando –ya que la influencia es recíproca– la socialización que sucede en contextos presenciales.

Por lo tanto, el proceso de socialización en la actualidad es fruto de un conjunto de interacciones que unas veces suceden *online*, otras *offline* y, a menudo, en una suerte de interacciones encadenadas entre el mundo físico y el virtual. Aunque los entornos *online* parecen tener una gran relevancia para los y las adolescentes, han venido a complementar o extender los espacios de encuentro y de reconocimiento social entre iguales. Sin embargo, se intuye poco probable que los sustituyan.

Estas características nos llevan a pensar en la artificialidad de la diferenciación entre las interacciones *online* y *offline* en el marco del proceso de socialización en la actualidad. Una reflexión que nos llevó a indagar en la vivencia subjetiva que tienen los y las adolescentes de los entornos virtuales como espacios más o menos independientes del mundo físico en lo que respecta a su vida social.

## 1.2. Riesgos y oportunidades *online*

Por un lado, el complejo equilibrio entre la afirmación personal y la aceptación social resulta de especial relevancia durante la adolescencia. Acabamos de ver cómo esa dinámica social sucede en parte en los espacios virtuales y, especialmente, se juega en la arena de las Redes Sociales. Mientras que, por otro lado, los riesgos y las oportunidades, que son aspectos propios de la vida social a cualquier edad, se manifiestan de forma notable durante la adolescencia. Por lo tanto, los riesgos y las oportunidades que están presentes en numerosas ocasiones y contextos propios de la adolescencia, también lo están en los espacios virtuales en la medida que son espacios ricos en interacciones sociales. Además, han ido evolucionando al mismo ritmo al que se han ido desarrollando las tecnologías de la comunicación y han aprovechado ciertas características particulares de la comunicación medida por la tecnología que los ha hecho singulares. Por ejemplo, el contenido digital es fácilmente replicable e Internet facilita una distribución muy rápida del mismo a una amplia audiencia, un fenómeno conocido como viralidad. Pero, además, los espacios virtuales permiten interactuar bajo perfiles ficticios o suplantar identidades que pueden proporcionar una sensación de anonimato. También cabe destacar que la interacción a través de una pantalla en la que media una distancia física puede dar lugar al fenómeno de la desinhibición *online* (Suler, 2005).

En definitiva, los riesgos y las oportunidades en el mundo *online* no solo van de la mano o coexisten espacial y temporalmente, sino que están estrechamente interrelacionados (Livingstone, 2008). En la Tabla 1. Riesgos y oportunidades *online* se puede apreciar en diferentes riesgos y oportunidades que pueden entrelazarse en cada acción en Internet. Por ejemplo, la producción de un vídeo que se comparte en una comunidad virtual implica un proceso creativo y de aprendizaje en la elaboración de un producto comunicativo en formato audiovisual que, además, al compartirlo públicamente contribuye a la expresión de la identidad en cuanto que refleja valores e intereses, y este contenido puede formar parte de comunidades más amplias en la medida que esté alineado con sus intereses. Este es el caso, sin duda, de las personas que comparten reseñas de libros o *booktubers*, videotutoriales sobre videojuegos o cualquier otra afición. Al mismo tiempo, esta acción entraña riesgos en cuanto a que expone a la persona creadora públicamente. En el caso de que fuera una mujer racializada se expone al riesgo de recibir comentarios xenófobos y misóginos. Un chico con escasa aceptación por parte de sus iguales en el centro educativo podría ser víctima de ciberacoso. La imagen de cualquier adolescente podría ser del interés de *groomers* o pedófilos. Y, por supuesto, ciertos datos personales quedan abiertos al rastreo y la publicidad.

Además, el aumento de exposición a las pantallas, especialmente tras la pandemia causada por la Covid-19, ha normalizado el uso intensivo de la tecnología por buena parte de los y las adolescentes. En alguno

casos este uso intensivo ha derivado en un uso problemático de Internet, que se puede definir como la obsesión con la Red, la incapacidad para controlar su uso y el uso continuado a pesar de las consecuencias y supone una dependencia psicológica de Internet (Gámez-Guadix et al., 2013). En España el 23,5% de jóvenes entre 14 y 18 años muestran un elevado riesgo de hacer un uso compulsivo de Internet (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2023), con posibles consecuencias de ansiedad, baja autoestima y bajo nivel de autocontrol (Echeburúa & De Corral, 2010).

Sin embargo, el acceso excesivamente restringido a la tecnología está asociado con menos riesgos, pero inevitablemente también con muchas menos oportunidades de aprendizaje, creación y socialización (Livingstone & Haddon, 2009). Y, como hemos señalado anteriormente, la brecha digital en la actualidad está más relacionada con los conocimientos y habilidades que con el acceso a los dispositivos. Por eso es necesario en términos de inclusión social y educativa maximizar las oportunidades que nos ofrece la tecnología y ofrecer propuestas y entornos que minimicen los riesgos. Lo cual es un reto en sí mismo y una responsabilidad compartida.

**Tabla 1***Riesgos y oportunidades online*

Oportunidades	Destinatario/a	Participante pasivo/a	Participante activo/a
Educativas	Acceso a contenido educativo	Contacto con iguales de intereses similares	Aprendizaje colaborativo
Cívicas	Acceso a la información global	Intercambio con grupos de interés	Participación social en campañas o proyectos
Creativas	Acceso a diversidad de recursos y fuentes	Invitación e inspiración para la creatividad	Creación de contenido
Sociales	Orientación personal, salud, sexualidad...	Compartir y conectar con iguales	Expresión de la identidad propia
Riesgos	Destinatario	Participante pasivo	Participante activo
Comerciales	Publicidad, spam...	Rastreo web de información personal	Apuestas, descargas ilegales, hackeo...
Agresivos	Exposición al contenido violento	Víctima de ciberacoso	Agresor de ciberacoso
Sexuales	Exposición a la pornografía	Contacto con extraños y el grooming	Creación de contenido sexual
Morales	Exposición al discurso del odio	Búsqueda de contenido autolesivo	Creación de contenido de odio, proanorexia, indicaciones para el suicidio...

*Notas:* Basado en Livingstone & Haddon (2009).

Los riesgos y las oportunidades asociados a la comunicación mediada por la tecnología están muy ligados a las características que facilitan o inhiben los dispositivos, los entornos comunicativos y las prácticas socioculturales que condicionan las formas de uso. Por este motivo se quiso indagar en las

características de esta comunicación y su relación con las prácticas de ciberacoso, como uno de los principales riesgos *online*, así como con las posibilidades técnicas y comunicativas para la intervención en la protección y defensa de las víctimas.

## 2. MÉTODO

El presente artículo recoge los resultados relacionados con las percepciones de los y las adolescentes sobre los entornos virtuales y las características de la comunicación mediada por la tecnología en situaciones de ciberacoso. Esta contribución forma parte de un estudio más amplio que busca identificar las motivaciones, las barreras y los facilitadores que contribuyen al desarrollo de acciones solidarias en defensa y soporte de las víctimas de ciberacoso. Un fenómeno que puede definirse como “*an aggressive, intentional act carried out by a group or individual, using electronic forms of contact, repeatedly or over time against a victim who cannot easily defend him or herself*” (Smith et al., 2008, p. 376), y constituye una de las formas de violencia interpersonal que más afectan a NNA en su contexto escolar y social (Del Rey & Ortega Ruiz, 2007).

La investigación utilizó una metodología cualitativa que permitió recoger la dimensión subjetiva de los participantes en relación con los significados atribuidos a las interacciones *online*. Ya que este se considera el acercamiento más apropiado para profundizar en fenómenos sociales complejos, como es el caso del ciberacoso, e incorporar la visión de los propios participantes (Flick, 2004). Además, incorporó aspectos específicos de la metodología comunicativa que posibilitaron una interpretación dialógica y transformadora de los resultados (Gómez et al., 2006). El trabajo de campo de la investigación consta de cuatro grupos de discusión comunicativos –tres de ellos con dos sesiones–, en los que se trabajaron casos ficcionados que representaban diferentes situaciones reales de ciberacoso; siete relatos comunicativos elaborados a partir de nueve entrevistas individuales, las cuales permitieron analizar indirectamente situaciones reales de ciberacoso y las acciones llevadas a cabo por los testigos; y un grupo de discusión final para contrastar los resultados principales. En total participaron 36 adolescentes (19 chicas y 16 chicos) entre los 12 y 16 años, estudiantes de Educación Secundaria en centros públicos de la Comunidad de Madrid, que compartieron sus experiencias como testigos de ciberacoso. Es decir, la investigación no buscó participantes que fueran víctimas o agresores, sino que la condición principal para participar fue la de haber presenciado alguna situación de ciberacoso y se priorizó a aquellas personas que hubieran actuado en favor de las víctimas para analizar el comportamiento solidario.

En este artículo se muestran los resultados de dos categorías de análisis: entorno virtual y comunicación mediada por la tecnología en los entornos virtuales. La categoría de “Entorno virtual” recoge los significados y la práctica cotidiana del uso de la tecnología en relación con el ciberacoso desde el mundo de la vida de los participantes. Por otro lado, la categoría de análisis que corresponde a las “la comunicación mediada por la tecnología” cuenta con una única unidad temática denominada “Características de la comunicación *online*”.

## 3. RESULTADOS

### 3.1. El entorno virtual como espacio público

La primera categoría analiza el entorno virtual en el que suceden las situaciones de ciberacoso desde las características y posibilidades que ofrece el entorno virtual para la acción y la interacción. La unidad temática de análisis se denomina “las características de la comunicación *online*” para referirse al concepto de *affordance*, tal y como lo han planteado en investigaciones similares en el campo del ciberacoso otras investigadoras (Bastiaensens et al., 2015). Esta categoría ofrece, por tanto, elementos pertenecientes al sistema de comunicación desde la experiencia de los y las adolescentes.

En general, podemos ver que se percibe el espacio virtual como un espacio público, aunque la comunicación privada sea utilizada frecuentemente, en el que el contenido se vuelve permanente, replicable y fácilmente distribuible.

La mayor parte de los casos reportados de ciberacoso durante el trabajo de campo hacían referencia a situaciones con diferente grado apertura. En algunos casos sucedía en grupos de WhatsApp más limitados, como el grupo-clase; mientras que en otros ocurría a través de interacciones en aplicaciones como Instagram que podían limitarse al entorno conocido de la víctima o extenderse mediante publicaciones en cuentas con gran cantidad de seguidores. Además, los mensajes de los casos en los que la agresión sucedía en un entorno privado *online* terminaban en ocasiones compartiéndose con terceras partes y haciéndose públicos, incluso extendiéndose a gran cantidad de personas.

Cristina (chica, 14 años) expresa que no pueden “evitar que le den al me gusta y comenten, no lo podemos evitar. [...] Cuando ya está colgado, ya no puedes evitar que la gente vote y comente”. Incluso en aquellos casos en los que se ha cerrado una cuenta o se ha borrado el contenido, a menudo vuelve a aparecer. Pues como señala Daisy (chica, 14 años): “[...] tienen hasta otra cuenta por si acaso le borran esa... Es decir, tienen un as bajo la manga”. De forma que se pueden generar nuevos contextos similares rápidamente: nuevos grupos o comunidades virtuales donde se incluye a nuevos miembros o se expulsan antiguos; cuentas idénticas a las originales para cuando se bloquen las anteriores. Estas citas reflejan la facilidad de réplica del contenido digital.

La combinación de espacio público y la facilidad de replicar el contenido o el contexto, facilita a su vez la distribución rápida del mismo. En algunos casos el contenido llega a “grupos donde hay 300 personas [y] unas 50 lo van a pasar”, como señala Alberto (chico, 15 años).

Estas características del contenido y de los entornos *online* facilitan acciones como *likes*, comentarios y reenvíos que terminan reforzando la agresión, amplificando el sufrimiento de las víctimas y dificultando la intervención. Incluso situaciones que revisten menor gravedad pueden percibirse como más dañinas. Es el caso de ciertas fotografías que terminan haciéndose públicas con el objetivo de ofender. Así lo indica Daisy (chica, 14 años), “no es que sean obscenas, sino [...] la persona sale mal o haciendo cualquier tontería pues que no le hubiera gustado que se la subieran a una red social, la cual es una cuenta pública”.

En nuestro caso, solo en dos de las ocho situaciones reales analizadas las víctimas no conocían a los agresores, aunque suponían que pertenecían a un círculo social cercano por las características del caso. El anonimato o la sensación de actuar anónimamente puede actuar como elemento desinhibidor junto con el propio espacio virtual, ya que la interacción se establece detrás de una pantalla a cierta “distancia” del resto. Javier (chico, 13 años) alude a la sensación de impunidad o superioridad que aportan las redes sociales porque “por las redes sociales la gente se cree superior. Como yo no tengo la otra persona delante, yo puedo decir barbaridades”. Esa desconexión con el otro es especialmente relevante en los casos de ciberacoso, donde el sufrimiento de la víctima queda oculto, si no se muestra

explícitamente. Ana (chica, 15 años) combina ambos factores, remarcando que a través de una pantalla “te digo cualquier cosa y me da igual, porque a lo mejor no te veo en la vida”.

Cabe añadir que las aplicaciones y los entornos virtuales permiten ciertas configuraciones técnicas que regulan el modo de interacción. Es frecuente que sea posible establecer una jerarquía de roles con diferentes permisos. Así, por ejemplo, las comunidades virtuales que utilizan foros online, aplicaciones como Discord y los grupos de WhatsApp o sus listas de difusión, permiten configuraciones que restringen la publicación de contenidos o la administración de los miembros solo a ciertas personas. Esto puede ser utilizado de diferentes formas como señalan los participantes. Por ejemplo, para expulsar a miembros. Algo que puede asociarse con una acción de protección a las víctimas al expulsar a los agresores, pero también con una agresión si se expulsa a algún miembro sin que esta sea su voluntad. De la misma manera se puede añadir a personas a un grupo sin su consentimiento o con la intención de incluirlas en el grupo para reforzar su pertenencia.

### 3.1. Un entorno híbrido

La segunda categoría analiza situaciones de ciberacoso desde la perspectiva de la vivencia cotidiana y en relación con los significados atribuidos por los y las participantes a las interacciones entre las diferentes personas involucradas.

En primer lugar, la vivencia del espacio virtual como un espacio público se extiende a los espacios presenciales del mundo social. Al analizar un caso de ciberacoso, que se origina en una cuenta pública de Instagram con una gran cantidad de seguidores, Daisy (chica, 14 años) indica que “fuera del Instagram se comentaba todo, todos los adolescentes se conocen con otros pues está todo muy conectado”. Al tematizar los sucesos online, los y las adolescentes hibridan las interacciones. Una hibridación que a menudo se apoya directamente con soportes tecnológicos. Por ejemplo, cuando se están mostrando los comentarios de una Red Social en un dispositivo durante una conversación presencial. O, también, cuando una persona interactúa a través de un dispositivo con otra persona en el espacio virtual, pero al mismo tiempo está acompañada de otras que participan de la conversación indirectamente. En segundo lugar, Daisy indica como el suceso *online* salta al mundo presencial dentro de grupos sociales similares. Ya que “se conocen”, porque “está todo muy conectado”. De forma que las comunidades virtuales guardan bastante analogía con los grupos sociales de referencia que están presentes en los contextos presenciales cotidianos de los y las adolescentes.

En otras ocasiones la hibridación es aún mayor. Ya que no solo se tematiza el suceso virtual de forma presencial, sino que las agresiones y la intervención para resolver el problema suceden tanto de forma *online* como *offline*. En uno de los relatos comunicativos, Elena (chica, 15 años) detalla un caso en el que en el grupo de WhatsApp de la clase se crea una encuesta para votar si un compañero debe ir o no a una fiesta de graduación organizada por el alumnado. Este caso refleja una forma de ciberacoso homofóbico, ya que el grupo conoce la orientación sexual de la víctima, siendo un chico homosexual, y esta es la motivación de la exclusión. A raíz de publicar la encuesta se suceden comentarios de todo tipo. Pero estos no se quedan solo en el grupo de WhatsApp, sino que también forman parte de los encuentros presenciales. Cabe añadir que la confrontación con los agresores sucede tanto en el instituto como en WhatsApp. Elena recuerda que “era como una discusión constante. ¿Qué más da que vaya? Es que, ¿qué más da que sea homosexual o no? Y, en plan, era como una constante pelea. Pero en plan, en persona”.

Además, hay situaciones en las que el origen de la agresión es presencial y se traslada al espacio *online*. En el caso anteriormente expuesto por Daisy, el origen está en una foto tomada presencialmente que



se envía a una cuenta pública en Instagram para su difusión anónima. Ya que no está claro quién se esconde detrás del perfil. La cuenta recibe rumores o material audiovisual de terceras personas que difunden con el objetivo provocar que la víctima sea objeto de burla en la comunidad virtual. En un caso rememorado por Alberto (chico, 15 años), una compañera de clase empieza a recibir insultos y notas en la cajonera del pupitre del aula, para posteriormente recibir audios desde un número de teléfono desconocido durante la suspensión de las clases en 2020 por la Covid-19. De manera que la agresión puede originarse en un contexto y trasladarse a otro con facilidad o mantenerse activa en ambos, retroalimentándose entre sí.

#### **4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

En general, los espacios virtuales se perciben como espacios públicos. Ya que los mensajes y los contenidos digitales publicados se vuelven permanentes, fácilmente replicables y pueden ser distribuidos a una amplia audiencia en un lapso breve de tiempo. Estos aspectos fueron ya identificados por Patchin y Hinduja (2015) en su revisión de los elementos definitorios del ciberacoso. En particular, al analizar la repetición característica de acoso en los contextos *online*, consideraron que es tan importante en el acoso tradicional como en el ciberacoso, donde una única acción de un agresor puede llevarse a cabo premeditadamente en un espacio público *online*, extendiéndose rápidamente gracias a los espectadores. Esta viralización del contenido por parte de los testigos contradice la idea de Barlinska et al. (2013), quienes consideran que el espacio público puede inhibir este tipo de comportamientos negativos. Algo que tampoco encontramos en nuestro análisis. Más bien al contrario, los participantes perciben que la comunicación mediada por la tecnología facilita la desinhibición. Un resultado que coincide con el fenómeno de la desinhibición *online* propuesto por Suler (2005).

En las comunidades virtuales, las redes sociales o los grupos de conversación de aplicaciones de mensajería, se genera un espacio comunicativo que se percibe como público, porque “se entera todo el mundo”, quedando abierto a la crítica y al juicio colectivo. Incluso, podría añadirse que también en aquellos casos en los que la comunicación es privada y está restringida a un pequeño grupo, los espacios virtuales se viven a menudo como espacios privados frágiles por las características del contenido digital y el espacio virtual: permanencia, replicabilidad y viralidad. Es decir, la comunicación *online* parece guardar siempre una potencial dimensión pública.

Al mismo tiempo, esos espacios *online* constituyen, complementan o extienden los espacios de socialización de los y las adolescentes, proporcionando un entorno para el intercambio, el conocimiento y el reconocimiento social, la identificación y el vínculo con los otros, el desarrollo de su identidad, la gestión de su intimidad o la experimentación de su sexualidad (Livingstone, 2008). Sin embargo, observamos que predomina la ausencia de unas normas previas claras o netiqueta que definan los temas, comportamientos o interacciones apropiadas según el contexto, pudiendo dar lugar al ciberacoso y a otras formas de agresión (Park et al., 2014). Es un entorno de socialización que se va construyendo sin un bagaje previo, ya que las personas adultas apenas pueden aportar pautas porque no pueden compararlo con su propia experiencia. Sin embargo, su acompañamiento es esencial. Además, el uso social de la tecnología que hacen actualmente los y las jóvenes difiere en buena medida del uso propio del mundo adulto (Garmendia et al., 2019). Por ello, se hace fundamental la incorporación de estrategias de mediación activa por parte de las familias y los profesionales que permitan adentrarse en los territorios virtuales de forma segura, crítica y creativa (Martínez & Casado, 2018).

En todas las situaciones de ciberacoso reales analizadas en el marco de nuestra investigación comprobamos la interconexión entre el mundo virtual y el físico.

A veces las agresiones pueden originarse en un contexto y trasladarse al otro, coincidiendo con Desmet et al. (2012). Por ejemplo, un evento puede comenzar de forma presencial, continuar *online*, pero se prefiere resolver *offline*. Es decir, el acoso y el ciberacoso se solapan entre sí (Del Rey et al., 2012; Dennehy et al., 2020; DeSmet et al., 2012; Macháčková et al., 2013; Pelfrey Jr. & Weber, 2014; Sevcikova et al., 2012). En otras ocasiones lo que se solapan son las interacciones, pero no la agresión. Por ejemplo, en el caso donde el origen es una foto, tomada presencialmente, la agresión sucede *online* en una cuenta pública de Instagram, pero tanto el apoyo a la víctima como los comentarios sobre lo que está ocurriendo suceden principalmente de forma presencial.

Además, pudimos comprobar la vinculación de las relaciones online con las relaciones del contexto social de los y las participantes, tal y como apuntan Mishna et al. (2009), reflejando la *school's online community* planteada por Macháčková et al. (2013).

El entorno virtual no puede entenderse como un contexto independiente de la comunidad social de pertenencia, al igual que la presencialidad no es ajena a las interacciones virtuales.

La complejidad del concepto de entorno virtual se puede apreciar en uno de los casos reales analizados, en el que un grupo utiliza fotografías reales de los perfiles de Instagram de chicos y chicas de su instituto para modificarlas posteriormente, creando imágenes de cuerpos desnudos con las caras de sus compañeros a partir de otras imágenes tomadas de Internet. Estas imágenes se distribuyen a través de un perfil anónimo en Instagram, donde se comentan y se comparten, pero también forman parte de las conversaciones de todos los miembros de la comunidad educativa.

Por lo tanto, el entorno virtual constituye un ecosistema de relaciones e interacciones tanto presenciales como mediadas por dispositivos tecnológicos. Es decir, proponemos utilizar el concepto de entorno virtual para describir el mundo que habitamos sin necesidad de establecer una frontera clara entre lo *online* y lo *offline*. Aunque nuestras vivencias sucedan en contextos con diferentes características y tengan mayor o menor grado de solapamiento. Ya que la experiencia de cada vivencia es integra.

#### **4.1. Recomendaciones**

Por último, cabe añadir alguna propuesta para la inclusión digital que puedan ser de utilidad en el marco de intervenciones socioeducativas. En lo que respecta a la prevención de la violencia *online* y, en particular, del ciberacoso deberíamos aceptar que son problemas comunitarios (Cassidy et al., 2013). Es decir, lo que sucede en el entorno *online* tiene una gran repercusión en la comunidad y es en ella donde a menudo reside su origen. La interconexión entre los diferentes entornos dificulta establecer el origen del problema y hace imposible limitar la repercusión a un ámbito determinado. Lo que sucede en Internet y en las Redes Sociales afecta a chicos y a chicas que son parte de nuestra comunidad. Adolescentes que por la mañana están en el instituto, por la tarde hacen deporte en un club o disfrutan del espacio público con sus compañeros y compañeras, y durante el día no han dejado de interactuar *online* con sus iguales. Por lo tanto, no es de gran utilidad para la intervención socioeducativa esforzarse en diferenciar dónde suceden los hechos con el objeto de delimitar la responsabilidad de los diferentes agentes educativos. La colaboración entre todos los miembros de la comunidad tiene más posibilidades de prevenir la violencia y garantizar la inclusión –digital y social–.

#### **4.2. Limitaciones y futuras líneas de investigación**

La investigación presenta algunas limitaciones, como la dificultad de generalizar los resultados, a pesar de contar con un grupo diverso de participantes, ya que se llevó a cabo con un grupo reducido de participantes. Además, está limitada al ámbito del ciberacoso y no explora otras realidades que forman parte de la actividad *online* cotidiana de los y las adolescentes. Por estas razones sería conveniente replicar la investigación con diferentes grupos y analizar las vivencias e interacciones en otras situaciones como pueden ser las relaciones de amistad o la pertenencia a comunidades temáticas.

En cuanto a futuras líneas de investigación sería deseable profundizar en la comprensión de la dimensión híbrida de la vida social de los y las adolescentes más allá de las situaciones de acoso. Además, sería conveniente analizar los resultados incorporando una perspectiva interseccional que permita entender la hibridación desde diferentes realidades.

## 5. ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación cuenta con la aprobación del Comité de Ética de la Investigación de la UNED.

## 6. FINANCIACIÓN O RECONOCIMIENTOS

Esta investigación no cuenta con ninguna financiación pública o privada.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agustín Lacruz, M. del C. y Clavero Galofré, M. (2010). Indicadores sociales de inclusión digital: Brecha y participación ciudadana. En F. Galindo Ayuda & A. J. Rover (Eds.), *Derecho, gobernanza y tecnologías de la información en la sociedad del conocimiento* (pp. 143-166). Universidad de Zaragoza.
- Bastiaensens, S., Vandebosch, H., Poels, K., Van Cleemput, K., DeSmet, A. y De Bourdeaudhuij, I. (2015). 'Can I afford to help?' How Affordances of Communication Modalities guide Bystanders' Helping Intentions towards Harassment on Social Network Sites. *Behaviour & Information Technology*, 34(4), 425-435. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2014.983979>
- Cassidy, W., Faucher, C. y Jackson, M. (2013). Cyberbullying among youth: A comprehensive review of current international research and its implications and application to policy and practice. *SCHOOL PSYCHOLOGY INTERNATIONAL*, 34(6, SI), 575-612. <https://doi.org/10.1177/0143034313479697>
- Del Rey, R., Elipe, P. y Ortega, R. (2012). Bullying and cyberbullying: Overlapping and predictive value of the co-occurrence. *Psicothema*, 24(4), 608-613.
- Del Rey, R. y Ortega Ruiz, R. (2007). Violencia escolar: Claves para comprenderla y afrontarla. *Escuela Abierta*, 10, 77-89.
- Dennehy, R., Meaney, S., Walsh, K. A., Sinnott, C., Cronin, M. & Arensman, E. (2020). Young people's conceptualizations of the nature of cyberbullying: A systematic review and synthesis of qualitative research. *Aggression and Violent Behavior*, 51(December 2019), 101379. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2020.101379>
- DeSmet, A., Bastiaensens, S., Van Cleemput, K., Poels, K., Vandebosch, H. y De Bourdeaudhuij, I. (2012). Mobilizing Bystanders of Cyberbullying: An Exploratory Study into Behavioural Determinants of Defending the Victim. *Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine*, 58-63.

- DiMaggio, P., Hargittai, E., Celeste, C. y Shafer, S. (2001). *From Unequal Access to Differentiated Use: A Literature Review and Agenda for Research on Digital Inequality*. Russell Sage Foundation.
- Echeburúa, E. y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: Un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96. <https://doi.org/10.20882/adicciones.196>
- Flick, U. (2004). *Introducción a la Investigación Cualitativa*. Morata.
- Gabelas, J. A., Marta-Lazo, C. y González Aldea, P. (2015). The relational factor in media convergence: An emerging proposal. *Anàlisi*, 53. <https://doi.org/10.7238/a.v0i53.2509>
- Gámez-Guadix, M., Orue, I., Smith, P. K. y Calvete, E. (2013). Longitudinal and reciprocal relations of cyberbullying with depression, substance use, and problematic internet use among adolescents. *Journal of Adolescent Health*. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2013.03.030>
- Garmendia, M., Jimenez, E., Karrera, I., Larrañaga, N., Casado, M. Á., Martínez, G. y Garitaonandia, C. (2019). *Actividades, mediación, oportunidades y riesgos online de los menores en la era de la convergencia mediática*. Instituto Nacional de Ciberseguridad.
- Gómez, J., Latorre, A., Sánchez, M. y Flecha, R. (2006). *Metodología Comunicativa Crítica*. El Roure.
- Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful content creation: Teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression. *New Media & Society*, 10(3), 393-411. <https://doi.org/10.1177/1461444808089415>
- Livingstone, S. y Haddon, L. (2009). *EU Kids Online: Final Report*. LSE, London: EU Kids Online.
- Macháčková, H., Dedkova, L., Sevcikova, A. y Cerna, A. (2013). Bystanders' Support of Cyberbullied Schoolmates. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 23(1), 25-36. <https://doi.org/10.1002/casp.2135>
- Marta-Lazo, C. y Gabelas-Barroso, J. A. (2023). *Diálogos posdigitales: Las TRIC como medios para la transformación social*. Gedisa.
- Martínez, G. y Casado, M. Á. (2018). La responsabilidad de las madres y los padres españoles como mediadores en el uso de Internet que hacen los menores: Evolución y nuevos retos. En *Entre selfies y whatsapps. Oportunidades y riesgos para la infancia y la adolescencia conectada*. Gedisa.
- Mead, G. H. (1973). *Espíritu, persona y sociedad*. Paidós. file:///C:/Users/lf/AppData/Local/Mendeley Ltd./Mendeley Desktop/Downloaded/Mead - 1973 - Espiritu, persona y sociedad.docx
- Mishna, F., Saini, M. y Solomon, S. (2009). Ongoing and online: Children and youth's perceptions of cyber bullying. *Children and Youth Services Review*, 31(12), 1222-1228. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2009.05.004>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2023). *Informe sobre Adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2023: Indicador admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos, uso problemático a internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES y ESTUDES*. Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
- Ólafsson, K., Livingstone, S. y Haddon, L. (2014). *Children's Use of Online Technologies in Europe. A review of the European evidence base. September*, 40.
- Park, S., Na, E.-Y. y Kim, E. (2014). The relationship between online activities, netiquette and cyberbullying. *Children and Youth Services Review*, 42, 74-81. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2014.04.002>
- Pelfrey Jr., W. V. y Weber, N. (2014). Talking smack and the telephone game: Conceptualizing cyberbullying with middle and high school youth. *Journal of Youth Studies*, 17(3), 397-414. <https://doi.org/10.1080/13676261.2013.830702>

- Sevcikova, A., Smahel, D. y Otavova, M. (2012). The Perception of Cyberbullying in Adolescent Victims. *Emotional & Behavioural Difficulties*, 17, 319-328. <https://doi.org/10.1080/13632752.2012.704309>
- Smetana, J. G., Robinson, J. y Rote, W. M. (2014). Socialization in Adolescence. En E. Grusec & P. D. Hastings (Eds.), *Handbook of Socialization: Theory and Research*. Guilford Publications.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S. y Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49(4), 376-385. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x>
- Spears, B., Costabile, A., Brighi, A., del Rey, R., Pörhölä, M., Sánchez, V., Spiel, C. y Thompson, F. (2013). Positive uses of new technologie in relationship in educational settings. En P. K. Smith y G. Steffgen (Eds.), *Cyberbullying through the new media: Findings from an international network* (pp. 178-200). Psychology Press.
- Suler, J. (2005). The online disinhibition effect. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 2(2), 184-188. <https://doi.org/10.1002/aps.42>
- Yubero, S. (2004). Socialización y aprendizaje social. En I. Fernández Sedano, S. Ubillos Landa, E. Mercedes Zubieta, y D. Páez Rovira (Eds.), *Psicología social, cultura y educación*. Pearson Educación.

---

## INFORMACIÓN SOBRE LOS AUTORES

### Fernando Domínguez-Hernández

Centro Universitario La Salle

Educador Social. Máster en Comunicación y Educación Social (UNED).

Profesor del Departamento de Educación Social y Trabajo Social. Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle. Universidad Autónoma de Madrid. 28023 Madrid (España). Miembro del Facing Violence Research Group. Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle. 28023 Madrid (España).

Estudiante del Programa de doctorado en diversidad, subjetividad y socialización. Estudios en antropología social, historia de la psicología y de la educación, de Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Donde realiza la tesis "El papel de los iguales en la prevención del ciberacoso. Barreras y facilitadores para una intervención socioeducativa upstander". Sus principales líneas de investigación están relacionadas con la prevención comunitaria de la violencia, el acoso y el ciberacoso, especialmente.

<https://www.researchgate.net/profile/Fernando-Dominguez-Hernandez>



Los textos publicados en esta revista están sujetos a una licencia de Reconocimiento 4.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente y hacer obras derivadas siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en: [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Compartir por igual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).