

U N I V E R S I D A D



DE LOS HEMISFERIOS

Facultad de Comunicación y Tecnologías de la Información

**Tema:**

**Comportamientos de usuarios en redes sociales y nuevas formas de tomas de decisiones por parte de jóvenes: análisis de los casos Posorja, Masacre en Nueva Zelanda y la Ballena Azul**

**Trabajo de Titulación para la obtención del Título de Licenciatura en Comunicación**

**Presentada por:**

Micaela Alejandra Romero Cornejo

**Tutor:**

Doménica Argenzio

**Quito, enero de 2020**

## RESUMEN

El comportamiento del ser humano desde el principio de los tiempos se ha visto alterado por distintas causas. Hoy en día las redes sociales son un factor muy influyente en las personas, sus conductas y comportamientos se ven reflejados en las mismas y en su diario vivir. Este tema es muy importante entenderlo ya que hoy en día el contenido que se encuentra en estas puede afectar el comportamiento del ser humano de manera negativa. Para entender esta problemática se mostrarán tres casos en específico, los cuales son: El linchamiento en Posorja, la masacre en Nueva Zelanda y el juego de la Ballena Azul, los cuales fueron llevados a cabo en Facebook e Instagram y como común denominador se ven enfocados en comportamientos desencadenados por el contenido violento que se muestra en las mismas.

**Palabras Clave:** Red social, comportamiento humano, contenido violento

## **ABSTRACT**

The behavior of the human being since the beginning of time has been altered by different causes. Today social networks are a very influential factor in people, their behaviors and behaviors are reflected in them and in their daily lives. This issue is very important to understand since today the content found in these can affect the behavior of the human being in a negative way. To understand this problem, three specific cases will be shown, which are: The lynching in Posorja, the massacre in New Zealand and the Blue Whale game, which were carried out on Facebook and Instagram and as a common denominator they are focused in behaviors performed by the violent content shown in them.

**Keywords:** Social network, human behavior, violent content

## **DECLARACIÓN DE ACEPTACIÓN DE NORMA ÉTICA Y DERECHOS**

El presente documento se ciñe a las normas éticas y reglamentarias de la Universidad de Los Hemisferios. Así, declaro que lo contenido en este ha sido redactado con entera sujeción al respeto de los derechos de autor, citando adecuadamente las fuentes. Por tal motivo, autorizo a la Biblioteca a que haga pública su disponibilidad para lectura dentro de la institución, a la vez que autorizo el uso comercial de mi obra a la Universidad de Los Hemisferios, siempre y cuando se me reconozca el cuarenta por ciento (40%) de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. Además, me comprometo a hacer constar, por todos los medios de publicación, difusión y distribución, que mi obra fue producida en el ámbito académico de la Universidad de Los Hemisferios.

De comprobarse que no cumplí con las estipulaciones éticas, incurriendo en caso de plagio, me someto a las determinaciones que la propia Universidad plantee.

Micaela Alejandra Romero Cornejo

C.I. 172437874-8

## **DEDICATORIA**

Al terminar esta etapa de mi vida no puedo más que agradecer a quienes fueron mi guía y apoyo durante todo este camino, a mis padres, quienes con esfuerzo y sacrificio han logrado verme alcanzar mis metas, a mis maestros, quienes con sus enseñanzas han hecho de mí una buena profesional siendo también mis amigos y a mis compañeros, quienes hicieron los momentos duros más llevaderos.

Gracias de todo corazón por formar parte de este tiempo difícil pero maravilloso y lleno de recuerdos.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	9
2. MARCO REFERENCIAL .....	11
2.1 REDES SOCIALES, LA BASE DE NUESTRO COMPORTAMIENTO EN ELLAS .....	<b>11</b>
2.2 COMPORTAMIENTO HUMANO .....	<b>15</b>
2.2.1 EL COMPORTAMIENTO HUMANO DENTRO DE LAS REDES SOCIALES .....	16
2.3 CONTENIDO EN REDES SOCIALES.....	<b>17</b>
2.3.1 CONTENIDO VIOLENTO DENTRO DE LAS REDES SOCIALES.....	18
2.3.1 CASO POSORJA .....	19
2.3.2 CASO “LA BALLENA AZUL” .....	20
2.3.3 CASO MASACRE EN NUEVA ZELANDA.....	21
3. METODOLOGÍA .....	23
4. HALLAZGOS .....	24
4.1 RECURRENCIA DE REDES SOCIALES .....	<b>25</b>
4.2 USO DE REDES SOCIALES.....	<b>26</b>
4.3 FRECUENCIA DE USO DE REDES SOCIALES.....	<b>27</b>
4.4 COMPORTAMIENTO HUMANO .....	<b>29</b>
4.4.1 ACTITUDES.....	31
4.4.2 CONDUCTAS .....	32
4.4.3 EFECTO DE LAS REDES SOCIALES SOBRE EL CONTENIDO VIOLENTO .....	34
4.5 TOMA DE DESICIONES .....	<b>36</b>
4.5.1 ACCIÓN .....	36
4.5.2 VOLUNTAD.....	37
5. DISCUSIÓN.....	40
5.1 REDES SOCIALES .....	<b>40</b>
5.1.2 COMPORTAMIENTO Y REDES SOCIALES .....	40
5.1.3 CONTENIDO DENTRO DE LAS REDES SOCIALES .....	41

5.2 COMPORTAMIENTO VIOLENTO .....	<b>42</b>
5.2.1 COMPORTAMIENTO Y CONTENIDO VIOLENTO DENTRO DE REDES SOCIALES .....	42
5.3 EL CONTENIDO Y EL ACTUAR DENTRO DE LOS CASOS POSORJA, LA BALLENA AZUL Y MASACRE EN NUEVA ZELANDA .....	<b>43</b>
5.3.1 CASO POSORJA .....	43
5.3.2 MASACRE EN NUEVA ZELANDA.....	44
5.3.3 BALLENA AZUL.....	44
5.4 LOS TRES CASOS .....	<b>45</b>
6. CONCLUSIÓN.....	46
7. BIBLIOGRAFÍA .....	48
8. ANEXOS.....	50

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Estructuras compuestas de las redes sociales.....	12
Ilustración 2: Perfil usuarios Facebook por edad y género Ecuador-Enero 2019 .....	14
Ilustración 3: Captura de pantalla muestra de censura de imágenes en Facebook.....	18
Ilustración 4: Titular de periódico .....	34
Ilustración 5: Imagen sacada de periódico (publicación del usuario que cometio suicidio).....	34
Ilustración 6: Captura de pantalla experimento amenazas y malos comentarios en Facebook .....	35

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Usuarios que utilizan redes sociales.....	25
Gráfico 2: Uso de redes sociales.....	26
Gráfico 3 Frecuencia de uso de las redes sociales.....	28
Gráfico 4 Solicitudes de amistad.....	29
Gráfico 5 Influencia del uso de redes sociales.....	30
Gráfico 6 Contenido que promueve odio.....	31
Gráfico 7 Humillaciones en redes sociales.....	33
Gráfico 8 Conocimiento de casos conflictivos en Internet.....	37

# 1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo principal mostrar cómo las redes sociales y la distinta información que se encuentra en Internet puede cambiar el comportamiento de los usuarios. Esta investigación analiza la importancia de la alteración del comportamiento humano frente al contenido que se puede encontrar en redes sociales, enfocándose principalmente en el contenido violento, pues este puede llegar a afectar conductas de manera negativa a tal punto que el usuario pueda cometer crímenes, o autolesiones por la influencia de las mismas.

Se trabajarán tres casos. El primero es Posorja, este en particular es importante analizarlo ya que muestra cómo un rumor puede afectar el comportamiento del ser humano hasta llevarlo a actuar sin racionalidad y de manera agresiva. En este ocurrió el asesinato de tres personas, quienes fueron procesados por robo, pero que sin embargo en las redes sociales los acusaron de mantener una red de pedofilia.

El segundo, está enfocado a un juego denominado “La Ballena Azul”, este es difícil de analizar ya que llevo a persuadir a muchos de los usuarios que se encontraron con este juego a que acabaran con su vida. Este “reto” consistía en un “juego suicida” que se viralizó. Establecía 50 tareas para realizar en 50 días. Cada reto suponía en un principio realizar tareas inofensivas, sin embargo, conforme avanzaba el juego los retos desestabilizaban al jugador y el último reto era hacer que el usuario se suicide.

El tercer caso es uno de los más violentos y fue conocido como “Masacre en Nueva Zelanda”. Brenton Tarrant atacó a distintas mezquitas en Christchurch provocando la muerte de al menos cincuenta personas y causando heridas graves a otros 49 asistentes de las mezquitas. Lo sucedido fue transmitido en vivo por el mismo atacante y subido a su cuenta de Facebook. Muchos de los usuarios que vieron el video postado en Facebook en un principio pensaron que se trataba de un juego grabado, en especial porque Brenton Tarrant al sacar las distintas armas procedía a realizar el sonido que aparece en muchos juegos de tipo “Battleground”.

Es de gran importancia analizar estos casos pues muchas conductas de los usuarios están ligadas al contenido que estos publican. Para poder entender de mejor forma esta problemática tenemos que plantearnos la siguiente pregunta: ¿De qué manera los casos de violencia que se pueden observar en Internet afectan el comportamiento de los usuarios a tal punto de que influyeran sus conductas en su diario para actuar de manera violenta tal y como se pudo observar en los casos de: Posorja, Masacre en Nueva Zelanda y la Ballena Azul?

Para esto, en primer lugar, se analizarán los comportamientos de los actores de los casos en redes sociales. A continuación, se evaluará la forma de toma de decisiones de los comportamientos de los participantes en los tres casos y de los espectadores en el desarrollo de los casos, analizar los comportamientos en las redes sociales de jóvenes en los 3. Y, por último, se realizará un análisis de contenido para entender de manera más profunda qué fue lo que pasó.

## 2. MARCO REFERENCIAL

### 2.1 REDES SOCIALES, LA BASE DE NUESTRO COMPORTAMIENTO EN ELLAS

Las redes sociales, hoy en día, se encuentran presentes en nuestra vida de forma que el individuo publica casi todo lo que hace, esperando aprobación por parte de su comunidad. Abelló y Madariaga (1999) explican las redes sociales diciendo que son:

“un conjunto de relaciones humanas que tienen un impacto duradero en la vida de cualquier persona. La red social está conformada por los sujetos significativos cercanos al individuo y constituye su ambiente social primario. Está constituida por los miembros de la familia nuclear, amigos, vecinos, compañeros de trabajo y conocidos de la comunidad [...]. Así mismo el uso de una red social desempeña varias funciones básicas para la supervivencia de sus miembros. Estas dependen de la clase de transferencia o intercambio que se produzca en la red. El uso de una red social busca la supervivencia para satisfacer necesidades básicas, desarrollo, que se utiliza para mejorar la calidad de vida de sus integrantes y también para buscar y mantener el vínculo social” (Madariaga & Abelló, 1999)p.19.

Algo que también debemos conocer para entender mejor el tema es la diferencia entre las redes sociales reales y virtuales. Para esto Romain Risoan (2016) expone que actualmente, cuando escuchamos hablar de una red social, lo primero que viene a nuestra mente son plataformas como Facebook, Twitter, LinkedIn y otros sitios webs más conocidos (cfr. Risoan, 2016).

Sin embargo, Risoan también destaca que tiene que haber un entendimiento para poder diferenciarlas entre «redes sociales» de los «medios de comunicación social» pues estos últimos medios de comunicación implican contenido interactivo y están mucho más apegados a la tecnología, pues vienen a ser la representación de la red social real en un universo virtual, representado principalmente por Internet. Así que podremos reproducir casi todas esas acciones de nuestra vida diaria que nos permiten interactuar con otros individuos, pero en un universo virtual (cfr. Risoan, 2016).

Una vez entendido que las redes sociales se formaron mucho antes de la llegada de Internet nos podemos dar cuenta que el adelanto tecnológico ha ido alcanzando niveles incalculables. Antes estas se veían envueltas en espacios más limitados y con las TIC'S los usuarios pudieron encontrar una nueva forma de conectarse con más personas sin importar la distancia del lugar, así como otros factores que antes hacían mucho más restringido el conocer personas ajenas a su círculo familiar y geográfico. Domínguez (2010) expone de esta manera el gran cambio que se dio con el paso del tiempo.

“Las grandes protagonistas actuales de la sociedad digital son las redes sociales. Nadie cuestiona ya el imparable poder que están adquiriendo y la importancia que tendrán, en no mucho tiempo, como generadoras de nuevas formaciones mundiales, que quién sabe si transmutaran hacia nuevas y complejas asociaciones sociales universalizantes que aún ni somos capaces de imaginar” (p.2).

Las redes sociales son estructuras compuestas de distintos usuarios que se encuentran conectados por internet. A su vez, estos, buscan intereses particulares y comunes entre sí para crear una red de amigos, lo que sucede porque el individuo siempre tiende a relacionarse con otros que busquen un fin común en el grupo al que pertenecen o quieren pertenecer. En la siguiente ilustración se puede apreciar cómo están compuestas sus estructuras.

Ilustración 1: Estructuras compuestas de las redes sociales.



Fuente: Elaboración propia

Las redes sociales han sido eco de cambios de comportamiento en los individuos pues el contenido publicado en las mismas altera la conducta de sus usuarios. El uso de las RSV genera algunas transformaciones en las relaciones familiares y sociales, pues en el terreno familiar, la posibilidad de comunicación con la familia lejana aumenta, sin embargo, se da alejamiento de la familia cercana.

“Además, se evidencian cambios en el cumplimiento de las normas, se propician situaciones de invasión en la privacidad, y son frecuentes los malentendidos. Por otro lado, en el terreno social, si bien se habla de que las RSV son una extensión de las relaciones presenciales, existen algunos testimonios que dan cuenta de la presencia de conflictos derivados de la interpretación o el contenido de los mensajes compartidos en la red.” (Ángel-Franco, 2015, p.3)

Hoy en día la infoxicación en las redes es demasiado amplia, por esta razón, quienes están al tanto de esta “información” crean nuevas formas de conducta y comportamientos que afectan a su diario vivir. La infoxicación es la sobresaturación de información en Internet ya sea esta falsa o verdadera, es la “intoxicación de la información por sobreabundancia, es una fórmula de la intoxicación intelectual producida por un exceso de información, que, paradójicamente, no ayuda sino distorsiona” (Cabezuelo-Lorenzo, 2013, p.40).

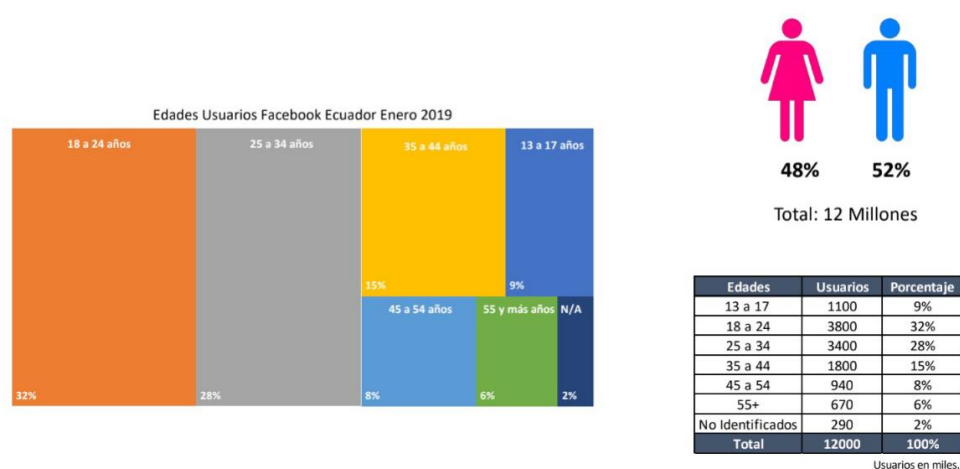
Es importante conocer el avance de las redes sociales y del comportamiento humano, pues es fundamental para entender y aclarar quién es el usuario, en qué momento se encuentra y a qué se debe el contenido que publica o postea en su plataforma. La forma de desarrollar las publicaciones en las redes sociales tiene mucho que ver con nuestro comportamiento, sobre esto Abello y Madariaga (1999) nos dan luces sobre el desarrollo y origen del pensamiento sobre redes:

“primero surgió como un concepto sociológico al final de la década de los cuarenta, y sirvió para definir las interrelaciones entre un sistema social, como modelo alternativo para la entonces dominante perspectiva de acción estructural funcionalista. Desde este enfoque se hizo énfasis en las características de los lazos de unión entre la gente, a partir de las estructuras de las redes. El segundo parte de los desarrollos de la teoría de campo adaptada por Lewin, en la cual la conducta es vista como la función de una persona en una situación social. Esto significa que el entendimiento de la acción individual depende

tanto del sistema social general en que se desarrollan las acciones como de las relaciones sociales de ese individuo con ese sistema” (Madariaga & Abelló,1999, p.18)

El tiempo que ocupamos en las redes sociales cada vez va en aumento, de hecho, hoy en día la mayoría de usuarios de Internet pasa constantemente conectado e interactuando en las mismas. La sociedad ecuatoriana continúa evolucionando en el consumo de medios digitales (Ponce, 2019).

Ilustración 2: Perfil usuarios Facebook por edad y género Ecuador-Enero 2019



Fuente: (Ponce, 2019)

Solo uno de cada diez jóvenes se conecta menos de 3 horas al día. Es así que el navegar en Internet es la actividad que más tiempo ocupa a los adolescentes en su tiempo (Morduchowiz, 2012).

Las redes sociales ofrecen a los usuarios visibilidad, es decir que a través de estas pueden contar su vida y ver la de los demás a lo que se le llamaría ver y ser vistos. En este medio también buscan encontrar cierta popularidad e incluso aprobación para que a quienes observen sus perfiles les llame la atención estar al tanto de sus vidas.

Uno de los objetivos principales de las redes sociales es que la popularidad sea un valor prioritario, por esta razón muchos de los usuarios alteran sus comportamientos en este tipo de redes y estas le dan al usuario un sentido de pertenencia y de importancia al contenido que se comparte en las mismas. Romandino (2012) expone que los:

“blogs y redes sociales se orientan por el principio de “Muéstrate a ti mismo”, y la regla es que el individuo realice el precepto bajo la norma de “lograrlo por su cuenta”. La adecuación del sujeto singular al régimen de visibilidad se realiza respondiendo al dictamen de hacerlo con su propio esfuerzo y mediante sus propios medios” (Romandino, 2012, p.64)

Es así que los usuarios de Internet se apegan bastante a esto y buscan crear su propia realidad en la red social que quieren mostrarse, incluso hay quienes buscan de esta forma crear un álter ego <sup>1</sup> en la que puedan crear una nueva personalidad para que los otros usuarios puedan admirar.

## **2.2 COMPORTAMIENTO HUMANO**

El comportamiento humano desde el principio de los tiempos se ha visto definido por la necesidad de interactuar socialmente. Esta acción se ha visto marcada especialmente por el intercambio de información entre distintos individuos. Este proceso ha ido evolucionando de mano con el desarrollo del comportamiento del ser humano y su comunicación.

Las personas se caracterizan principalmente por su conexión a la humanidad, ya que para poder relacionarse entre sí la persona no puede vivir en aislamiento. Existen varios factores que pueden alterar el comportamiento de la persona como la forma en la que se organiza su vida y la estructura de la red de quienes se rodea. Por esto, esto último se refiere a que las personas están conectadas ya sea de manera directa involucrándose en su vida o de manera indirecta tales como personas que son solo conocidas y de las cuales no se tiene un conocimiento de su comportamiento en concreto.

---

<sup>1</sup> El alter ego es un segundo yo, que se cree es diferente de la personalidad normal de una persona

Castillo (2006) expone, que el grado en que un individuo tiende a ser agresivo y antisocial dependerá en gran medida del entorno social donde se haya criado. Existen dos conjuntos de influencias sociales que contribuyen a explicar por qué algunos niños y adolescentes son más agresivos que otros: (1) las normas y valores asumidos por la sociedad y sus subculturas, y (2) los contextos familiares en los que se han criado. (Castillo,2006, p.167)

Esto también demuestra que la influencia puede ser llevada a cabo por distintos factores y de esta manera existen quienes pueden verse influenciados con mayor facilidad. A continuación, veremos qué implicaciones tiene este tipo de influencias en las redes sociales dentro del comportamiento de la persona fuera de las redes sociales.

### **2.2.1 EL COMPORTAMIENTO HUMANO DENTRO DE LAS REDES SOCIALES**

El comportamiento humano dentro de las redes sociales se puede expresar de distintas formas, pues el usuario tiene la potestad de mostrarse de dos maneras. La primera, tal cuál es en la vida real o reflejando en su perfil una falsa realidad. Esta identidad que autogeneran los usuarios es importante analizarla ya que partiendo desde el punto en el que el usuario crea su propia identidad puede alterar algunas cosas de esta.

“resulta interesante ver la manera como al construir una representación, quizás ideal, el individuo está organizando su identidad basándose en características, reales o no, como si se tratase de un mensaje que va a ser decodificado; es decir, que el proceso de la creación de la identidad virtual es un proceso consciente y no formado con el paso del tiempo, la socialización y la experiencia” (Rodríguez. & Hung, 2010, p.195)

El comportamiento individual es algo que se puede apreciar en las acciones que realiza el mismo. Es decir, muchas veces con la forma de actuar del sujeto se puede determinar cómo es la persona, esto es importante ya que es un indicador muy preciso de qué comportamientos tendrá cada persona y el tipo de toma de decisiones será solo un factor que se llevará a cabo por un conjunto de comportamientos de la persona.

“El mundo va cambiando y con la popularización de las redes sociales se ha identificado una diversidad de nuevas conductas en las sociedades y sus individuos. En el campo de la salud, hoy en día se habla de un nuevo género de “adicciones” como la adicción a Internet, al ciber-sexo o la adicción a las redes sociales, temas que la literatura internacional de la psiquiatría y la psicología aún estudian” (Sánchez, 2013, p.523).

Es así que también se puede observar que las adicciones a las redes sociales también pueden darse por la influencia de la popularización de las mismas, pues en usuario quiere mostrarse ante el resto con un nuevo comportamiento que este es capaz de crear en su nueva red social para que el resto de usuarios tenga su imagen bajo una concepción distinta al comportamiento de la persona fuera de las redes sociales.

### **2.3 CONTENIDO EN REDES SOCIALES**

Actualmente es mucho más común que las personas publiquen muchas de las actividades que realizan a diario, incluso es mucho más común que el contenido que comparten en las mismas lo hagan con personas a quienes ni siquiera conocen. Es así que a través de estas se han creado distintas comunidades en la que las personas buscan usuarios con sus mismos gustos y crean amistades, aun cuando solo se conocen en este medio.

“Las redes sociales permitían conectar con audiencias masivas, a las que hacía llegar un mensaje a un nivel más profundo, y a coste reducido. Pero hoy en día, la burbuja de las redes sociales ha pinchado no sólo para su eficacia en las campañas, comparada a años anteriores, sino que la misma red por excelencia, Facebook, también se ha resentido. De todas maneras, Zuckerberg ya intuía esta situación y alertó a sus inversionistas de un cambio de algoritmo donde se empezó a potenciar los contenidos de los amigos y familiares frente a los contenidos de medios y páginas” (Arribas, 2018, p.23-25)

### 2.3.1 CONTENIDO VIOLENTO DENTRO DE LAS REDES SOCIALES

En la actualidad nuestra sociedad vive rodeada de sucesos que en su mayoría son publicados en Internet. Estos medios, se han convertido en las principales fuentes para encontrar contenido producido por los usuarios. Si bien estas son un medio efectivo para informarnos, también tienen una parte negativa que muy pocos ven, pues el contenido violento abunda en Internet y a pesar de que Facebook e Instagram censuran las imágenes, igual se puede acceder a ellas dando click en la parte inferior.

Ilustración 3: Captura de pantalla muestra de censura de imágenes en Facebook



Fuente: Facebook

El contenido violento es algo que podemos presenciar a diario en las diversas redes sociales que se encuentran en Internet.

“Son diversos los riesgos a los que se exponen los niños y adolescentes al navegar libremente en la web, como la exposición a material pornográfico, de violencia, drogas, juegos de apuestas, abuso y corrupción de menores. Los factores que mayor influencia tienen son la facilidad para acceder a páginas de contenidos inapropiados; a ello, se agrega el anonimato y la comodidad del uso de este medio tecnológico y el desconocimiento de estrategias o programas para navegar de una manera segura.” (García-Piña, 2008, p.273)

Es elemental destacar que este tipo de contenidos pueden alterar las conductas de los espectadores, pues al volverse viral, se normaliza ante la gente y las personas pierden empatía con el dolor ajeno. “El discurso del odio se expande a través de Internet a toda velocidad” (Expreso.ec, 2019).

Marzano (2010), expone que los contenidos violentos se expanden con gran rapidez debido a que la imagen de la muerte real es una mercancía para quienes disfrutan de este contenido y tienen el morbo por ver este tipo de imágenes. (Marzano, 2010)

La verdad más perturbadora de estos intercambios aparece cuando algunos internautas confiesan su fascinación por estas imágenes. Parecen presos de un verdadero placer. Y otros se contentan con divertirse. Otros confiesan su indiferencia. En todos los foros que he visitado seis en sitios francófonos siempre las mismas opiniones, aunque la media de edad y el número de inscritos pueden variar de un sitio a otro (Marzano, 2010, p. 56).

### **2.3.1 CASO POSORJA**

Uno de los primeros casos en ser analizado será el caso ocurrido en Posorja (Ecuador) el 16 de octubre del 2018, día en el que se linchó a tres personas, dos hombres y una mujer hasta llevarlos a la muerte por supuesta red de trata infantil. Lo que ocurrió fue que en las redes sociales circuló este rumor y se crearon varios grupos para organizar un linchamiento contra estas personas.

“Moradores de Posorja transmitieron, en directo, a través de redes sociales los tensos momentos que se registraron el martes en Posorja y los instantes cuando las personas apalean y arrastran los cuerpos de los linchados por la calle.

También cuando la multitud quema la UPC y los policías, con cascos, no pueden hacer nada. El interior de la UPC quedó destrozado, con el mobiliario y tumbado destruidos” (Universo, 2019).

Además del asesinato de los involucrados, quienes en realidad fueron procesados por robo, también se incendiaron varios vehículos de la zona. Este caso muestra cómo un rumor puede afectar el comportamiento del ser humano hasta llevarlo a actuar irracionalmente.

### **2.3.2 CASO “LA BALLENA AZUL”**

El caso de la Ballena Azul es difícil de analizar ya que persuadió a muchos de los usuarios que se encontraron con este juego a que acabaran con su vida. Este “reto” consistía en un “juego suicida” que se viralizó y establecía 50 tareas para realizar en 50 días. Cada reto suponía, en un principio, realizar tareas inofensivas. Sin embargo, conforme avanzaba el juego, los retos desestabilizaban al jugador y el último reto era hacer que el usuario se suicide.

El origen de la Ballena Azul comenzó con Rina Palenkova una adolescente que encontró el juego en su red de Facebook, publicó una foto cumpliendo uno de los retos y al día siguiente se suicidó. Tras las investigaciones se descubrió que la adolescente había estado en un grupo llamado “La Ballena Azul” en su red social. Este caso se lo tomó como persuasión al suicidio. Al poco tiempo del incidente los suicidios en adolescentes incrementaron. Uno de los casos que causó conmoción fue el de una niña de 12 años llamada Angelina Davydova, ya que en la navidad del 2015 esta niña puso fin a su vida debido a este juego. Fue el primer caso en ser mediático y el que sacó a la luz la existencia del juego. Los investigadores empezaron a concluir que la mayoría de los casos de suicidio en niños y adolescentes en esta época habían sido provocados por este juego viral. (Adeane,2019)

Algo particular de la Ballena Azul es que este juego se viralizó a tal punto que se expandió por diversos continentes. Además, se pudo percibir que en todos los casos el

patrón de las publicaciones en las biografías de Facebook de los distintos usuarios que habían cometido suicidio tenían algo en común y era que en todos pocos días antes de cometer su muerte era publicada la foto de una ballena azul.

En noviembre de 2016, un hombre de 21 años llamado Philipp Budeikin fue arrestado por incitar a adolescentes a quitarse la vida, pues él había sido el creador del juego. Su respuesta ante las acusaciones fue la siguiente: “Hay gente, y luego hay desechos biodegradables. Yo estaba limpiando a nuestra sociedad de ese tipo de gente. A veces pensaba que eso estaba mal, pero al final, tenía la sensación de que estaba haciendo lo correcto” (Addeane, 2019).

Ante lo ocurrido con este juego unos padres que habían sufrido la muerte de su hija por este caso fundaron una organización llamada Saving Children from Cybercrime. Este fue un paso muy importante ya que muchos de los padres pudieron entender ciertos comportamientos, pudieron reconocer que sus hijos se encontraban jugando “la Ballena Azul” y detenerlos a tiempo.

### **2.3.3 CASO MASACRE EN NUEVA ZELANDA**

Este caso es llamativo ya que fue grabado y transmitido en vivo en Facebook por el autor de los hechos, Brenton Tarrant, responsable de la masacre, quien atacó a distintas mezquitas en Christchurch provocando la muerte de cincuenta personas y causando heridas graves a otros asistentes de las mezquitas.

El 15 de marzo del 2019, un hombre de 28 años acabó con la vida de 50 personas que se encontraban en una mezquita. Una de las cosas que llama la atención en este caso es que éste está grabado en un formato en el que los jugadores de “Battleground”<sup>2</sup> suelen grabar juegos en los que está involucrada la violencia y una gran cantidad de armas.

Muchos de los usuarios que vieron el video postado en Facebook en un principio pensaron que se trataba de un juego grabado, en especial porque Brenton

---

<sup>2</sup> Juego en campo de combate

Tarrant al sacar las distintas armas procedía a realizar el sonido que aparece en muchos juegos de tipo “Battleground”. Tarrant entró a dos mezquitas distintas y en el video se puede ver cómo empieza a disparar de manera infranqueable a muchos de los musulmanes que se encontraban ahí. Incluso en el video se muestra cómo proyectaba a personas que ya estaban muertas en el suelo para asegurarse de su muerte.

Este caso nos demuestra cómo el comportamiento de las personas se puede ver afectado por juegos que se encuentran en redes sociales y por ideologías que son compartidas en grupos de estas. Así mismo se puede ver como en 2016 otros usuarios de internet habían opinado de su postura ideológica y habían realizado publicaciones en su biografía tales como: “Si eres marxista espero que algún día te encuentres con la horca”. Además de estos sucesos, en el mismo año Tarrant fue denunciado por una amenaza de muerte a través de la red social Facebook, sin embargo, la policía solo aconsejó al usuario amenazado de muerte que bloqueara a Tarrant de su red social.

### 3. METODOLOGÍA

Realizaremos una investigación mixta, es decir cualitativa y cuantitativa, pues para poder desarrollar mejor el tema se realizarán encuestas a los usuarios de redes sociales y entrevistas a expertos. El método cualitativo es fundamental para poder entender mediante las cifras los datos que irán complementando la información que los expertos darán en sus entrevistas.

Comenzando en este punto, tenemos que plantearnos la pregunta de investigación: ¿De qué manera los casos de violencia que se pueden observar en Internet afectan el comportamiento de los usuarios a tal punto de que influyeran sus conductas en su diario para actuar de manera violenta tal y como se pudo observar en los casos de: Posorja, Masacre en Nueva Zelanda y la Ballena Azul? Siendo nuestro objetivo principal, comprobar que el comportamiento del usuario se ve afectado fuera de las redes sociales y esto produce un cambio de conductas para realizar nuevas tomas de decisiones en base al contenido que se genera y se visualiza dentro de Internet. De este objetivo se desglosan los siguientes objetivos específicos: constatar los comportamientos en las redes sociales de los principales actores en los casos de: Posorja, Masacre en Nueva Zelanda y la Ballena Azul; analizarlos casos Posorja, Masacre en Nueva Zelanda y la Ballena Azul a través de entrevistas a psicólogos y psiquiatras para determinar cómo funcionaron estos casos y evidenciar las decisiones que tomaron los involucrados y los comentarios que se suscitaron en estos casos; y por último, realizar un análisis de contenido de las conversaciones en la red sobre los casos Posorja, Masacre en Nueva Zelanda y la Ballena Azul.

En cuanto a las variables implicadas en esta investigación, se encontrará como variable independiente al contenido violento en las redes sociales y su influencia, y como variable dependiente el comportamiento de los usuarios en su diario vivir. Además, también es importante el tener en cuenta, la existencia de variables externas, que si bien pueden ir de la mano con las ya mencionadas anteriormente generan una confusión, como pueden ser las conductas y los trastornos psicológicos de los actores en los tres distintos casos.

Para la encuesta se realizó un cuestionario específico, adaptando preguntas que ayudarían a resolver los objetivos de la misma. La encuesta está compuesta por nueve preguntas de opción múltiple en las cuales se puede apreciar la frecuencia de uso de las redes sociales, el conocimiento de contenido violento en redes y de los casos específicos que se trabajan en la investigación. Además, también se realizaron entrevistas a expertos quienes son fundamentales para determinar cuál fue el comportamiento de los actores en los casos Posorja, Masacre en Nueva Zelanda y La Ballena Azul.

En el estudio han participado 219 usuarios de Facebook, muestra de la población actual de mi red social en la cual se ven involucrados 500 usuarios. Las edades de los usuarios variaban ya que en la red social que se realizó la encuesta existían usuarios desde los 17 años hasta los 52, sin embargo, no nos hemos centrado en sí para la investigación en el factor de edades y género, pues no se encuentra diferencia entre géneros y edades a la hora de utilizar redes sociales.

Además, también se elaboraron entrevistas a expertos en el tema de la investigación como psicólogos, psiquiatras, sociólogos y parapsicólogos, las cuales servirán para analizar los datos de la encuesta realizada. Pues son fundamentales para entender la parte psicológica, de comportamientos y conductas en la investigación. También se realizará un experimento en el cual se denunciarán páginas que promuevan odio para ver cómo actúan sus creadores.

#### **4. HALLAZGOS**

A continuación, se presentan los hallazgos, en los cuales se presentará el análisis de los datos recogidos a través de la metodología y los resultados aplicados sobre cada indicador. Además, se explicará más a fondo la pregunta planteada en un inicio y las entrevistas y el experimento recogido para poder entender la investigación de una forma más entendible. Es importante realizar esta investigación ya que cada caso como factor común tiene q casos de violencia y muerte.

Los siguientes datos tienen como objetivo mostrar a través de encuestas y entrevistas datos importantes para la evaluación final de la pregunta ¿De qué manera los casos de violencia que se pueden observar en Internet afectan el comportamiento de

los usuarios a tal punto de que influyeran sus conductas en su diario para actuar de manera violenta tal y como se pudo observar en los casos de: Posorja, Masacre en Nueva Zelanda y la Ballena Azul? En la que se pretende demostrar qué influye para que los usuarios de internet a través del contenido postado en redes cambien sus comportamientos.

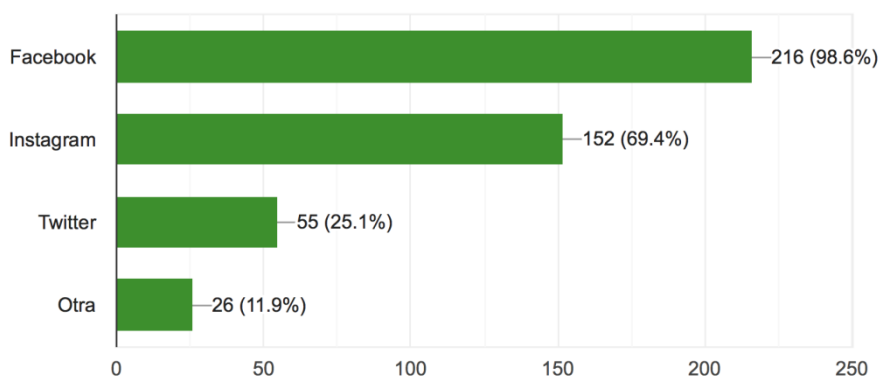
#### 4.1 RECURRENCIA DE REDES SOCIALES

El uso de las redes sociales ha crecido exponencialmente en los últimos años, es así que como prueba se muestra en el conjunto de datos obtenidos que de los 219 encuestados el 100% posee una red social, lo cual muestra que muchos de los usuarios de internet enfocan su actividad principal a mantener contacto en redes sociales. “En enero de 2019 Facebook contó con cerca de 2.271 millones de usuarios activos en un mes” (Mejía, 2019).

Gráfico 1: Usuarios que utilizan redes sociales

#### ¿Posee alguna cuenta en alguna red social?(Puede elegir más de una opción)

219 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Los datos anteriores también muestran como evidencia que de los 219 encuestados al menos el 50% tenía más de una red social lo cual demuestra que muchos de los usuarios de internet no solo se conforman con poseer una sola red social. Por otro lado, según el INEC es importante recalcar que solo en Ecuador un 98% de personas

que se encuentran en la franja de edad de 12 tienen una cuenta de Facebook (cfr. INEC, 2019).

Al analizar las dos primeras redes sociales podemos observar que son casi iguales en lo que se refiere al formato, pues en ambas se comparte contenido y muchos de los usuarios las usan para compartir actividades diarias de su vida cotidiana.

Sebastián Valarezo, psicólogo, explica que

“Muchas veces las personas usan las redes sociales con el fin de ser vistos más que de encontrar contenido para observar, es decir buscan generar contenido. Sin embargo, de lo que la mayoría de usuarios no se dan cuenta es que las redes sociales funcionan con una técnica de “panóptico” y esto se da debido a que en la mayoría de casos los perfiles de un individuo, así como los de otros pueden ser observados desde distintos puntos de vista por distintas personas”(S. Valarezo, comunicación personal, 1 de junio de 2019)

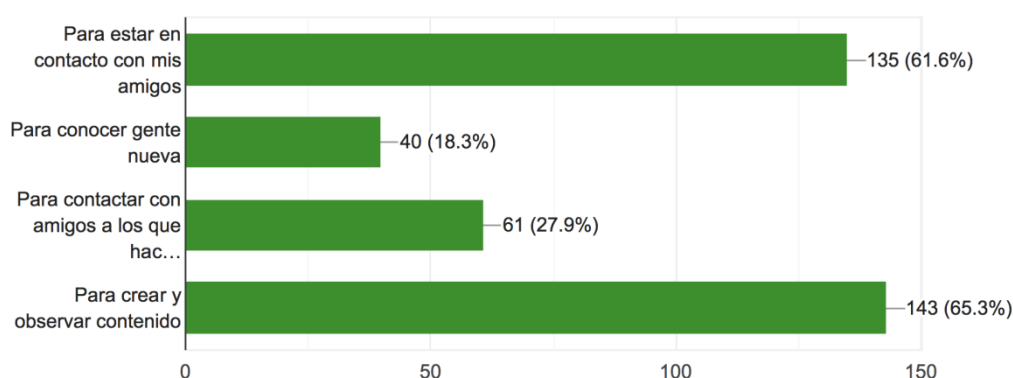
## 4.2 USO DE REDES SOCIALES

En el siguiente cuadro podemos analizar las principales razones por las cuales los usuarios de internet usan las redes sociales.

Gráfico 2: Uso de redes sociales

### ¿Para qué utiliza las redes sociales?(Puede elegir más de una opción)

219 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Es así que podemos observar que, si bien las redes sociales se han creado con el fin de contactar una nueva comunidad, uno de los principales objetivos por las que son usadas es para crear y observar contenido. En este punto que podemos analizar que hoy en día las personas se sienten dependientes de publicar cosas con el fin de crear su propio contenido para ser observados y en muchos casos ser idolatrados por otras personas.

Este punto es muy importante ya que se puede apreciar cómo las personas quieren que su vida influya en la de otros. Núñez (2019), manifiesta que “este es un factor muy notable en el estudio del hombre ya que por naturaleza el comportamiento del ser humano suele tener la tendencia de socializar, ya que desde un principio el ser humano ha tenido la necesidad de interactuar y de relacionarse con otros para así poderse sentir realizado de cierta forma”(J. Nuñez, comunicación personal, 12 de junio de 2019).

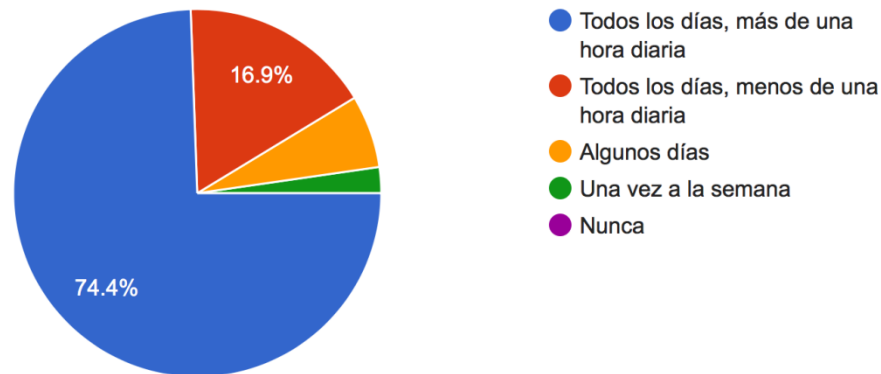
### **4.3 FRECUENCIA DE USO DE REDES SOCIALES**

En la encuesta realizada para poder realizar este estudio se preguntó la frecuencia de uso de redes sociales. Sin embargo, algo que es significativo indicar es que esta encuesta no solo fue realizada a jóvenes, quienes se supondría que están más conectados al internet, sino que el rango de edades varía entre los 15 hasta los 65 años. Algo interesante de la encuesta anterior es que incluso los encuestados que menos usan ese tipo de redes, lo usan por lo menos una vez a la semana. Lo que nos muestra claramente que ninguno de los encuestados ha admitido que nunca usa estas.

Gráfico 3 Frecuencia de uso de las redes sociales

## ¿Con qué frecuencia utiliza las redes sociales?

219 responses



Fuente: Elaboración propia

Hoy en día es mucho más común que personas de todas las edades se encuentren perfectamente distribuidas en todas las redes sociales que ofrece el internet. En cierta forma es preocupante ya que no solo demuestra que con el paso del tiempo la población de usuarios en internet ha aumentado, sino que en la mayoría de los usuarios se ha generado una dependencia lo bastante fuerte como para tener que hacer uso de las redes sociales, todos los días, más de una hora diaria. Echeburúa (2010), expone lo siguiente en su artículo Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto

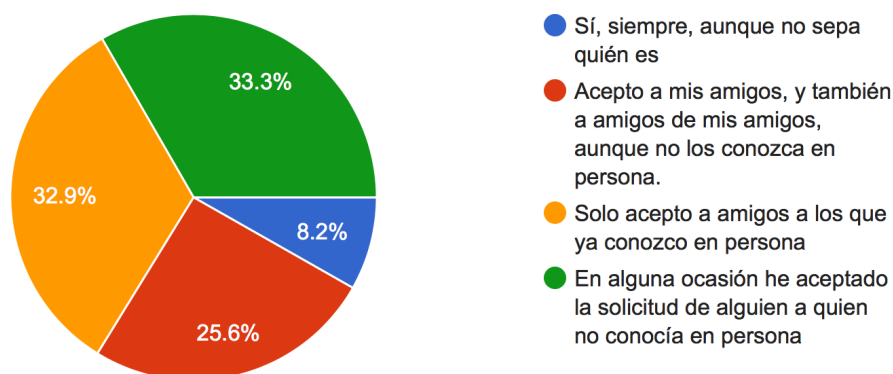
“Los riesgos más importantes del abuso de las TIC son, además de la adicción, el acceso a contenidos inapropiados, el acoso o la pérdida de intimidad. Así, en las redes se puede acceder a contenidos pornográficos o violentos o transmitir mensajes racistas, proclives a la anorexia, incitadores al suicidio o a la comisión de delitos (carreras de coches prohibidas).” (Echeburúa, 2010, p.92)

En el gráfico 3, también podemos hacer un análisis complementario del cuadro que viene a continuación pues la siguiente pregunta nos ayuda a entender cuánta importancia le prestan los usuarios a la privacidad de sus redes sociales y a quiénes deciden tener en sus respectivas redes.

Gráfico 4 Solicitudes de amistad

## ¿Acepta todas las solicitudes de amistad que recibe?

219 responses



Fuente: Elaboración propia

Como podemos ver en el gráfico 4 el 33,3% de la población de encuestados alguna vez ha aceptado solicitud a desconocidos y el 25,6% acepta amigos en común, aunque no conozca en persona al usuario y el 8,2% de personas no considera la importancia de conocer a quién acepta. Al realizar una ligera suma podemos ver que el porcentaje mayor que corresponde a un 67,1% tiene en su red de amigos varios desconocidos

Estas respuestas nos muestran que el comportamiento del ser humano no es tan claro, pues no miden las consecuencias de aceptar a gente extraña en su propia red social, en la cual muchas veces comparten información que no debería ser conocida por extraños.

#### 4.4 COMPORTAMIENTO HUMANO

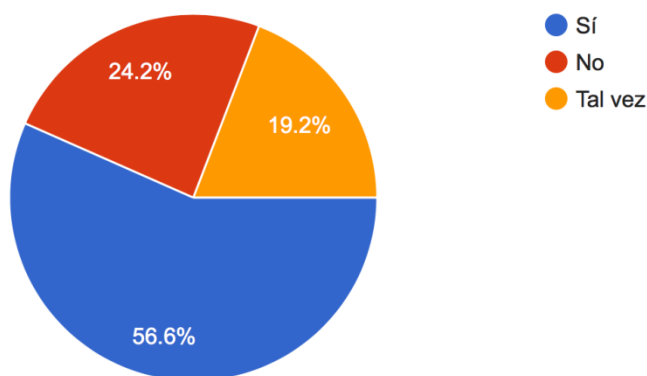
Como se dijo anteriormente la información colgada en las redes sociales suele ser bastante influyente en el comportamiento del ser humano ya que, al tener mucha información, la percepción de la persona puede verse alterada en varios niveles. En la

siguiente pregunta podemos observar cómo la gran mayoría está de acuerdo con que las redes sociales influyen en un comportamiento diario y por ende en la toma de decisiones de la persona. Las personas que no están de acuerdo con esto son muy pocas, el 24,2%.

Gráfico 5 Influencia del uso de redes sociales

### ¿Considera que el uso de redes sociales influye en su comportamiento diario?

219 responses



Fuente: Elaboración propia

El comportamiento no solo se ve afectado por lo que publican los usuarios en internet, sino que en muchas ocasiones la sobrecarga de información en internet y las noticias falsas generan una falsa certeza lo cual se podría considerar como un factor influyente ante la toma de decisiones de una persona. Un ejemplo claro de esto se da cuando varias personas leen una noticia falsa, se convencen de ella y se encargan de difundirla y de actuar bajo el pensamiento que esta les creó.

Existen varios tipos de comportamientos entre ellos los importantes para realizar la siguiente investigación son aquellos que se ven influenciados por algo, es decir que algo tiene que pasar para que una persona actúe de tal manera. Este capítulo está centrado especialmente a entender qué tipos de comportamiento tuvieron que existir en

los casos: Posorja, Ballena Azul y Masacre en Nueva Zelanda, para que los involucrados actuasen y tomaran decisiones de una forma tan precipitada.

#### 4.4.1 ACTITUDES

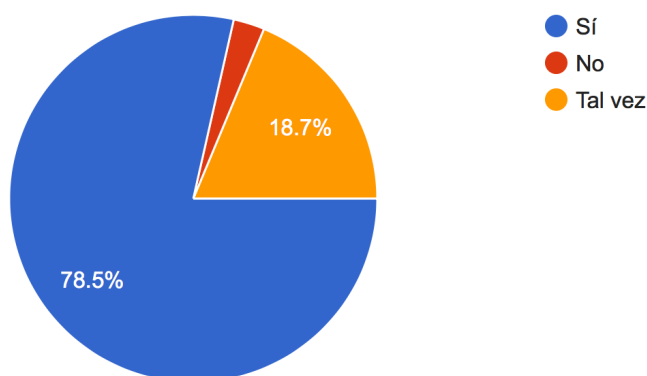
Las actitudes del ser humano muchas veces van de la mano con la crianza y con otros factores que ha desarrollado el individuo a lo largo de su vida. Muchas veces en internet se ha visto varios casos en los que las actitudes por parte de los usuarios demuestran un problema psicológico.

María Augusta Gallegos, psiquiatra expresa: “Muchas veces es fácil analizar ciertas conductas tan solo viendo el comportamiento de las personas en internet. Es así que si en el perfil de una persona se comparte contenido que promueve el odio es muy probable que esta persona tenga algún problema con la sociedad, muchas veces en internet se pueden observar señales que no son interpretadas hasta que llega a ser muy tarde”(M. Gallegos, comunicación personal, 16 de junio de 2019).

Gráfico 6 Contenido que promueve odio

### ¿Considera que en internet existe contenido que promueve el odio y que mucha gente comparte esta ideología?

219 responses



Fuente: Elaboración propia

En la pregunta presentada anteriormente la mayoría de los encuestados estuvo de acuerdo que en internet existen muchas personas que comparten varios pensamientos de odio. Según María Augusta Gallegos, se suele cumplir un patrón en el que si una persona comparte pensamientos de odio su conducta se ve reflejada de la misma forma en su diario vivir. Esto puede darse ya que en su cerebro faltan algunos químicos importantes que lo ayuden a desarrollarse como una persona “normal” es por esto que es importante ver las señales para acudir donde un especialista inmediatamente. (M. Gallegos, comunicación personal, 16 de junio de 2019).

#### **4.4.2 CONDUCTAS**

La conducta aparece como una escala de valoración social. En redes sociales muchas veces existen varios riesgos y por eso es primordial aludir de los riesgos que existen en las redes sociales, ya que muchas veces los usuarios de las redes no toman en cuenta los peligros que existen en internet. Actualmente es muy común ver a niños y adolescentes conectados todo el tiempo sin supervisión de un adulto, esto es peligroso, pues se encuentran más vulnerables a estar expuestos a cualquier persona o información que pueda influenciarlos de manera negativa.

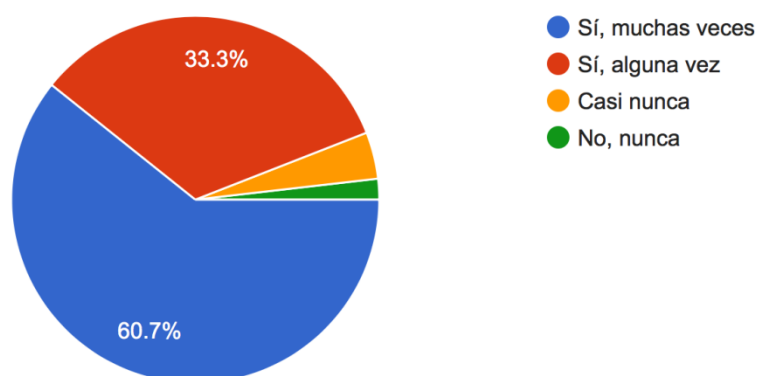
“Los riesgos a los que se exponen niños y adolescentes cuando navegan libremente por Internet, son el acceso a página de contenido para adultos con material sexual explícito. También pueden encontrar contenidos de juegos, apuestas, escenas de violencia, consumo de drogas y alcohol, etc. En paralelo, los juegos de dinero (casinos, loterías y sistemas piramidales) o cualquier otro para ganar dinero fácilmente, les puede crear adicción. Otro riesgo es la comunicación con personas desconocidas que pueden engañar, seducir, abusar e inclusive desarrollar acciones ilícitas contra ellos, solicitando información personal como nombre, dirección, teléfono, aficiones, datos de la familia, etc.”  
(García-Piña, 2008) p.273

En el siguiente cuadro se analizará en cambio si las personas han visto comportamientos que corroboren la pregunta anterior.

Gráfico 7 Humillaciones en redes sociales

## ¿Alguna vez ha visto que insultan, dañan o humillan a alguien en la red social?

219 respuestas



Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 7, podemos observar que varias personas han sido testigo de que en las redes sociales existen quienes dañan o humillan a alguien. Sebastián Valarezo explica que esto es muy común en redes sociales pues “las personas se encuentran tras una pantalla, por esta razón es mucho más fácil que un usuario se sienta con la seguridad de provocar daño a otro sin temor a lo que pueda pasar, esto viene a ser como estar en anonimato” (S. Valarezo, comunicación personal, 1 de junio de 2019)

Hoy en día vivimos en una sociedad en la que solo vemos y esto es muy importante decirlo ya que muchas veces solo estamos en las redes para observar cuando debería ser igual de importante intervenir para que este tipo de situaciones como el mostrar contenido violento, no afecte a personas inocentes.

Por otro lado, también podemos observar que, entre los usuarios de internet, su contenido publicado y su actuar en diversas situaciones de la vida puede verse conectado, para entender de mejor manera lo siguiente en la siguiente imagen podemos ver un suceso que paso en la vida real.

Ilustración 4: Titular de periódico

# Publicó en Facebook que se quería suicidar; días después se ahorcó

Fuente: (Vite, 2019)

Ilustración 5: Imagen sacada de periódico (publicación del usuario que cometió suicidio)

"Suicida"

Esto sucede cuando no se puede seguir, cuando no te quedan fuerzas, cuando no puedes más. Solo quieres desahogarte o morir 🕒. Las cuclillas 🗡️🗡️ siempre te escuchan, siempre la vía fácil.... Para eliminarte y eliminandote, eliminas tus problemas.

Fuente: (Vite, 2019)

## 4.4.3 EFECTO DE LAS REDES SOCIALES SOBRE EL CONTENIDO VIOLENTO

Isabella Matovelle, psicóloga explica: “En la mayoría de casos el intervenir no es tan importante y es por eso que la sociedad no actúa porque muchas veces en redes sociales no se presta atención a los comentarios que se van en contra de otros. Esa es una razón por la cual que aun interviniendo el agresor hará caso omiso a lo que se está diciendo” (Matovelle, 2019). (I. Matovelle, comunicación personal, 15 de junio de 2019)

Para comprobar el punto anterior se realizó un estudio en el cual se reportó una página que promovía ideologías de odio las cuales afectaban a varios. Aparte de esto desprestigiaba a extranjeros y en todos los posts se podían observar mensajes xenófobos en contra de las personas venezolanas.

Ilustración 6: Captura de pantalla experimento amenazas y malos comentarios en Facebook



Fuente: Elaboración propia

El usuario encargado de esta página se dio el tiempo de buscarme en su red social para insultarme y dejarme en claro que no le importaba mi comentario, a pesar de que lo que se pretendía era denunciar una actitud que iba en contra de las normas de comunidad de Facebook. Con este experimento se puede comprobar que las palabras de Isabel son ciertas ya que el intervenir en una red social no encara a lo que se piensa realmente en la vida cotidiana. La identidad de la persona no cambia y si en esencia la persona tiene conductas agresivas es muy probable que este individuo las tenga en su diario vivir.

Según Carlos Guerrero, parapsicólogo, es muy común que en este tipo de redes se experimente algo que debería conocerse como “factor reflejo”

Las personas tienden a reflejar en este tipo de redes sociales su comportamiento ante la vida, por ejemplo es común que si una persona comparte publicaciones de índole religioso sea en su cotidianidad una persona bastante apegada a la religión, otro ejemplo claro lo podemos ver cuando los jóvenes comparten fotos, memes y otro tipo de publicaciones relacionados con el alcohol y la fiesta y en su cotidianidad son personas que les gusta bailar, ir de fiesta y hacer cosas que van de la mano y están sujetas a lo que publican. Por esta razón es importante siempre estar alertas de lo que una persona puede publicar, ya que es clave de cómo va a actuar ante diversas situaciones. (C. Guerrero, comunicación personal, 15 de agosto de 2019)

## **4.5 TOMA DE DECISIONES**

A continuación, se entrará de manera más precisa en lo que concierne la toma de decisiones. Existen varios factores que deben ocurrir para que una persona actúe de una u otra forma y más aun de que la toma de decisiones se vea influenciada por algo visto en Internet

### **4.5.1 ACCIÓN**

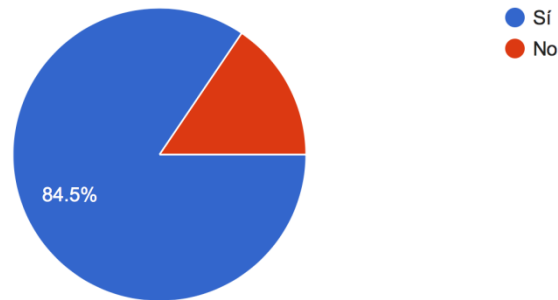
Las acciones muchas veces son realizadas inconscientemente ya que el individuo no suele darse cuenta de que antes de cumplir una acción deben pasar muchas cosas de fondo para llegar a cumplir con esta.

En Internet han existido varios casos conflictivos, de los que las personas sí tienen conocimiento pero que aun así son pasados por alto. En el siguiente cuadro se pretende mostrar el interés que pone la gente a los conflictos ocurridos en internet y que se ven reflejados en la cotidianidad de las personas.

Gráfico 8 Conocimiento de casos conflictivos en Internet

**¿Conoce casos conflictivos en internet como son los casos: Ballena azul, Caso posorja y Nueva Zelanda?**

219 responses



Fuente: Elaboración propia

En el cuadro anterior pudimos observar que la gran mayoría sí tenía conocimiento de lo que sucedió. Sin embargo, lo que se pretende demostrar con la siguiente investigación es qué tiene que ocurrir y qué tipos de conductas son empleadas para actuar de manera agresiva ante la sociedad.

Para empezar, se analizará el primer caso, ya que cada uno de estos es diferente pues la conducta y la toma de decisiones realizada en cada uno es muy distinta a la anterior

#### **4.5.2 VOLUNTAD**

La voluntad es la capacidad que tiene el ser humano de decidir si realiza una acción o no. Esto es muy importante, especialmente en el primer caso ya que la voluntad fue uno de los factores que más se vio afectado, pues la conducta que tomaron quienes crearon el juego fue de imponerse sobre el otro y de quienes jugaron de verse influenciados por algo tan banal como lo es el juego de la “Ballena Azul” Álvarez (2015) sostiene lo siguiente sobre la voluntad en su libro Ideología y ética de la voluntad:

“la voluntad, entendida como deseo, es el camino para conducirnos en el mundo complejo en que vivimos, es el momento de simplificar el pensamiento y la forma de entender el mundo.”(Álvarez, 2015, p.55)

#### **4.5.2.1 LA BALLENA AZUL**

La Ballena Azul es un juego que demuestra la susceptibilidad del usuario que lo juega, pues este se ve influenciado a cometer actos de autolesión. María Augusta Vega, psicóloga, indica que “en la mayoría de veces los jóvenes son mucho más susceptibles a formar parte de tendencias puesto a que al ser adolescentes muchas veces no tienen el entendimiento para distinguir lo que está bien y lo que está mal” (Vega, 2019).

Sofía Reyes<sup>3</sup>, una chica de 15 años de edad comenta que ella fue víctima de este juego y que por suerte sus padres se dieron cuenta a tiempo de que algo estaba mal con ella pues su actitud había cambiado y ya no se sentía alegre como antes. También comenta que ella descubrió este juego por un amigo de su colegio que lo compartió por messenger<sup>4</sup> a varios de sus amigos en un grupo. Sofía explica que el juego al principio tenía retos que incluso para ella eran un poco absurdos como ver películas de terror a las 3:00 a.m., pero que en la medida en que lo siguió jugando,

Los retos se volvían más raros y ella sentía que empezaron a cambiar su personalidad. Los padres de la víctima han preferido no pronunciarse ante los hechos pues explicaron que para ellos fue muy duro el enterarse que en principio no se dieron cuenta que su hija de tan solo 15 años tenía acceso a este tipo de redes en las que se podía ver vulnerada la seguridad de su hija.

#### **4.5.2.2 POSORJA**

Posorja muestra una conducta de odio por una información mal dada, pues como se dijo previamente muchas veces las personas pueden cambiar sus conductas por información falsa que, al no investigar, para ciertos usuarios se convierte en una certeza. La conducta que se observó en este caso atiende a una acción de desesperación, pues

---

<sup>3</sup> Nombre protegido

<sup>4</sup> Mensajería instantánea de Facebook

muchas veces las personas quieren tomar justicia por su propia mano, es así que vemos que el actuar de este caso quizá podría ser justificado, hasta cierto punto, por esa búsqueda de justicia.

Sin embargo, lo que no es justificable es que no se haya buscado la verdad desde el principio y, peor aún, que este acto se haya transmitido en vivo, ya que además de una conducta agresiva esto mostraría una conducta de morbosidad buscando ver la muerte de otra persona. María Augusta Vega, psicóloga clínica graduada de la Universidad San Francisco de Quito explica que “lo que ha pasado en este caso es que quienes actuaron en este crimen generaron una falsa certeza por los comentarios que se especulaban boca a boca y de paso en las redes sociales, muchas veces de hecho nosotros podemos ver como varias personas son víctimas de las “fake news” y esto hace que una persona en realidad crea y cambie de actitud por cierta información que puede llegar a él” (Vega, 2019).

Es así que en este caso el comportamiento que se puede analizar es un comportamiento de una “falsa verdad” pues los usuarios se ven afectados por algo que ellos creen es verdad.

#### **4.5.2.3 MASACRE EN NUEVA ZELANDA**

Brenton Tarrant, responsable de la masacre sucedida en dos mezquitas de Christchurch, Nueva Zelanda tiene un comportamiento muy distinto a los participantes de los otros dos casos, ya que Tarrant tomó esta conducta porque al estar tanto tiempo apegado a los juegos tipos Battleground creó un pensamiento de que lo que ocurría en los juegos es viral, es decir que fue altamente difundido. Este caso es conveniente tratarlo desde un punto psiquiátrico ya que para que un comportamiento de esta magnitud ocurra se puede empezar a estudiar como una anomalía en el individuo.

María Augusta Gallegos, psiquiatra, explica que este caso es un poco más complejo de entender pues “es probable que Brenton Tarrant haya padecido de algún tipo de afección neurológica que afectaba su comportamiento, esto va más allá de verse influenciado por algún juego, pues si bien los juegos de Battleground pueden influenciar al usuario para tener conductas violentas no

justifica el hecho de que una persona genere a través de estos la necesidad de matar y de “recrear el juego” en la vida real” (2019). (M. Gallegos, comunicación personal, 16 de junio de 2019)

## **5. DISCUSIÓN**

### **5.1 REDES SOCIALES**

Las redes sociales han evolucionado hasta lo virtual que vendría en si a ser algo más complejo pues hoy en día es mucho más factible el crearlas de forma más abierta, pues gracias a estas se ha establecido un submundo en internet en el que el usuario puede llegar a compartir varia información con varias personas indistintamente de la parte del mundo en la que se encuentran conectados. Esta información en primer lugar la podemos comprobar con lo que exponen los autores (Madariaga & Abelló, 2019, p.19)ya que estas plataformas en principio están constituidas por miembros de la familia nuclear, amigos, vecinos, compañeros de trabajo y conocidos de la comunidad y luego como se puede evidenciar con la encuesta realizada sobre redes sociales (gráfico 1) se puede apreciar que la mayoría de personas ha creado perfiles de manera virtual, lo que implica que se encuentren conectados con usuarios de distintas partes del mundo.

Además de que en la actualidad son muchos quienes disponen de varias redes sociales también se puede apreciar que el tiempo que un usuario ocupa en estas va en aumento esto se pudo apreciar en dos partes fundamentales de la investigación. La primera en el informe de Ecuador Estado Digital y en la encuesta realizada sobre la frecuencia de tiempo del uso de las redes sociales (gráfico 3), comprobando así que los usuarios se encuentran en varios casos más apegados con el mundo virtual que con el que los rodea en su vida cotidiana.

#### **5.1.2 COMPORTAMIENTO Y REDES SOCIALES**

Otro factor que nos lleva a centrarnos en estas plataformas es el comportamiento que desenvuelve cada usuario en su perfil, pues al encontrarse cubierto por una pantalla, este tiene más confianza para decir y hacer eco de sus opiniones sin ser juzgado de una

forma tan tajante, para evidenciar esto se realizó un experimento en el cual se denunció a una página de Facebook ya que su contenido era xenófobo e incumplía varias de las normas de Facebook, la respuesta por parte del dueño del perfil fue un tanto agresiva e insultante, esto nos lleva a pensar que al tener la libertad de publicar el contenido que uno quiera, le da al usuario más libertad para mostrarse en ciertos casos con un comportamiento hostil que seguramente no mostraría fuera de las RSV<sup>5</sup>. Ante esto la entrevistada Isabel Matovelle expone que por esta razón es que cuando un usuario ve contenido violento muchas veces no actúa ya que en caso de hacerlo el agresor al estar oculto por un perfil hará caso omiso a la denuncia de su publicación.

Ante el comportamiento también podemos volver a lo que decían los autores (Rodríguez. & Hung, 2010) sobre la identidad que genera el usuario dentro de su perfil, pues este tiene la opción de construir una representación de cómo quiere ser visto en estas redes, para esto existe un proceso detrás de la creación de la red que se va formando con el tiempo, la socialización y la experiencia que tiene el usuario en su red. Este vendría a ser un factor negativo pues al ser así una persona puede mentir sobre su identidad e incluso hacerse pasar por otra persona y poner en peligro a un tercero.

### **5.1.3 CONTENIDO DENTRO DE LAS REDES SOCIALES**

Hoy en día dentro de las redes sociales se puede encontrar distintos tipos de contenido, esto se da en su mayoría porque ahora los usuarios han dejado de ser consumidores de información para también producir contenido. En estos medios de información masiva tenemos varias opciones como compartir en nuestros muros algún post o enviarlo por mensaje, esto es importante notarlo ya que esto se vuelve una cadena de difusión masiva y es así como actualmente viralizar algún tipo de contenido con las herramientas más básicas se ha vuelto factible de una forma mucho más fácil de lo que era antes. Esto además lo podemos evidenciar en la encuesta sobre el uso de redes sociales en donde el 65.3% de los encuestados respondió que el uso principal que daban a su red social era para crear y producir contenido. (Nuñez, 2019) explica que el comportamiento del ser humano tiende a socializar y es por esto que crean y difunden

---

<sup>5</sup> Redes Sociales Virtuales

contenido para poder relacionarse con otros y sentir que la experiencia del uso de una red social cobra sentido.

## **5.2 COMPORTAMIENTO VIOLENTO**

El comportamiento en sí varía mucho acorde de la persona de la que se esté hablando. Sin embargo, el comportamiento es uno de los factores que se ve influenciado por otras personas esto lo pudimos constatar en la encuesta realizada sobre la influencia de comportamiento por redes sociales en la que el 56.6% de los encuestados consideró a ciencia cierta que su comportamiento sí se veía afectado por el contenido publicado en las redes sociales. Entre esto también se puede apreciar que muchas veces la cantidad de infoxicación y las noticias falsas generan una falsa certeza en los usuarios y algunas veces incluso miedo y odio irracional por un pensamiento que un contenido creó en ellos.

### **5.2.1 COMPORTAMIENTO Y CONTENIDO VIOLENTO DENTRO DE REDES SOCIALES**

El comportamiento violento se puede ver apreciado varias veces en redes sociales, pues son muchos quienes comparten contenido de este tipo, algo curioso dentro de este tema es que en varias plataformas de redes sociales como Facebook el contenido violento o delicado muchas veces puede ser censurado, pero aun así existe la opción de mostrarlo dando click en la parte inferior, lo cual no protege en tipo de publicaciones que ve el usuario. En la encuesta realizada sobre contenido violento en internet el 78.5% de los encuestados respondió que es fácil encontrar este tipo de posts en las redes sociales.

María Augusta Gallegos expuso que es común que los comportamientos diarios de una persona si se vean reflejados en este tipo de medios pero que no se podría asegurar que todos los comportamientos violentos son influenciados ya que pueden existir personas con trastornos mentales que también ocupen este tipo de redes. Marzano (2010) por otro lado, expuso en su libro *La Muerte como Espectáculo* que los

contenidos violentos se expanden con gran rapidez y que la imagen de la muerte real se convierte en mercancía para aquellos que disfrutaban el morbo de ver estas imágenes.

De este modo si bien podemos apreciar que existe gran cantidad de personas a las que les complace ver este contenido también existen quienes son indiferentes lo cual es un aspecto negativo ya que vivir en una sociedad indiferente nos condena a los males que existen en este mundo, pues cuando se hace real para uno la sociedad de la indiferencia tampoco actuará a favor de uno y dejará los males e indiferencia total.

### **5.3 EL CONTENIDO Y EL ACTUAR DENTRO DE LOS CASOS POSORJA, LA BALLENA AZUL Y MASACRE EN NUEVA ZELANDA**

Si bien es cierto cada caso de los que ya se ha hablado en el marco teórico y hallazgos es distinto y pasó en distintos lugares. Sin embargo, como factor común cada caso tiene conductas que se vieron influenciadas por el contenido existente en las redes sociales para cambiar su toma de decisiones en la vida real. Además, también cuentan con la presencia de contenido violento y en algunos con mala información por la infoxicación de contenido existente en Internet.

#### **5.3.1 CASO POSORJA**

Este caso fue de gran impacto sobre todo en nuestro país, para hacer repaso este caso involucró la muerte de 3 personas, dos hombres y una mujer, presuntos pedófilos de la comunidad de Posorja, quienes en realidad fueron detenidos por el robo de \$230 y 2 teléfonos celulares, siendo procesados ya por el robo, se expandió a través de Internet una noticia totalmente distinta, la cual indicaba que en realidad estas tres personas tenían a su cargo una red de pedofilia. Esto desencadenó que una multitud de habitantes de posorja se organizaran para destruir propiedad pública y quitar la vida de los tres ciudadanos falsamente acusados. Este caso evidencia que los participantes del caso si se vieron influenciados por una noticia falsa. El fenómeno de las fake news <sup>6</sup>no es algo nuevo, esto se ha dado antes a través de rumores y especulación en las redes sociales no virtuales. Con el actuar de los involucrados se puede apreciar que de esta forma

---

<sup>6</sup> Noticias Falsas

cambiaron su proceder ante la toma de decisiones en la vida real, además, también demuestra como los usuarios de internet se han acostumbrado al contenido violento de tal forma que incluso hubo varios que compartieron este acto violento a través de la opción “en vivo” de Facebook, y hubo más quienes lo viralizaron sin pensar que estaban compartiendo un acto atroz, es así que se comprueba una vez más lo que expone Marzano (2010) pues la imagen de la muerte real se expande con gran rapidez a través del internet.

### **5.3.2 MASACRE EN NUEVA ZELANDA**

Este segundo caso fue llevado a cabo en Nueva Zelanda, Brenton Tarrant fue el responsable de esta ejecución, y fue compartida por el autor de los hechos en la plataforma virtual Facebook. Este caso involucro la muerte de cincuenta personas que se encontraban en una mezquita y todo lo sucedido fue transmitido en vivo y compartido por varias personas, de las cuales gran parte pensó que el video no era real ya que estaba grabado en un formato que los jugadores de “Battleground”<sup>7</sup> suelen postear. Este caso evidencia que el comportamiento de las personas si se puede ver afectado por juegos violentos y por ideologías de odio posteadas en redes sociales. Sin embargo, en este caso en particular también podemos hacer eco a lo que expuso la psiquiatra María Augusta Gallegos, pues no se puede descartar el hecho de que Tarrant haya padecido una afección neurológica que afecte su comportamiento. Además, también se pudo observar que en este caso existe un patrón repetitivo de comportamiento violento, pues en el año 2016 Tarrant fue denunciado por una amenaza de muerte a través de Facebook.

### **5.3.3 BALLENA AZUL**

Sin duda alguna este caso es en el que más se puede evidenciar la influencia del contenido de internet en los usuarios en la toma de decisiones de su día a día. Como ya se explicó anteriormente la Ballena Azul es un juego creado con el objetivo de desestabilizar a los jugadores en 50 retos distintos para que al final de los retos estos cometieran suicidio. Cada reto suponía de distintos niveles que al inicio del juego

---

<sup>7</sup> Juego en campo de combate

parecían ser inofensivos, tales como ver películas de miedo, leer relatos de terror, sin embargo, conforme avanzaba el juego los retos se volvían más estremecedores pues incluso llevaban a que el jugador cometa autolesiones. Este juego se expandió con gran rapidez por diversos continentes, lo cual vuelve a evidenciar una vez más como este tipo de contenidos se viraliza de una forma inmensurable. En la entrevista realizada a Sofía Reyes<sup>8</sup>, se pudo evidenciar además que a medida ella cumplía los distintos retos sentía que su personalidad si se vio afectada a gran escala.

#### **5.4 LOS TRES CASOS**

Como se pudo observar todos los casos tienen como factor común la exposición al contenido violento, exceptuando el de Tarrant, ya que podría tratarse de un tipo de psicopatía<sup>9</sup>, se podría decir que si se cumple la influencia del contenido en redes sociales en el comportamiento del usuario en el manejo y toma de decisiones en la vida no virtual.

---

<sup>8</sup> Nombre protegido.

<sup>9</sup> Enfermedad o trastorno mental, en especial el que se caracteriza por una alteración del carácter o de la conducta social y no comporta ninguna anormalidad intelectual.

## 6. CONCLUSIÓN

Observando los resultados después de la investigación realizada, se puede responder a nuestra pregunta inicial que el comportamiento de los usuarios sí se ve afectado por el contenido que estos observan en Internet. Es así que la presente investigación muestra que los comportamientos de los usuarios en redes sociales influyen en su toma de decisiones, pues su comportamiento en su diario vivir puede verse alterado por el contenido que se encuentra presente en Internet.

Además, también se demostraron puntos clave como que existen distintos tipos de comportamiento ante distintos casos de lo que se pueden encontrar en internet. Esto es de gran importancia ya que muchas veces los usuarios de internet no se dan cuenta que sus conductas se ven afectadas y que esto altera su toma de decisiones en su diario vivir.

Cabe recalcar que el comportamiento es una parte muy importante del ser humano ya que esta altera conductas, comportamientos y toma de decisiones ante acciones cotidianas de la vida. Como se dijo en el marco referencial el comportamiento humano en las organizaciones se ha visto cambiante ya que las necesidades de los individuos han variado y eso afecta la forma en la que se desenvuelve en la comunidad.

Hoy en día la infoxicación o sobresaturación de información en las redes es muy común y este es un factor clave para que el comportamiento de los usuarios de internet se vea afectado, es así que las conductas cambian no solo en las redes sociales donde se da esta sobresaturación en internet, sino que además los comportamientos cambian en la cotidianidad del usuario ya que esta información incide en su forma de pensar.

Las redes sociales cada día van creciendo con mucha más potencia y de esta manera las comunidades que existen en las mismas se vuelven mucho más grandes y toman mayor importancia en la vida de quienes pertenecen a estas, hoy en día la mayoría de usuarios de internet no solo posee una sola red social, sino que posee varias ya que en cada una de ellas el contenido se transmite de distinta manera.

En la investigación también hace énfasis en el contenido violento y con esto es importante enmarcar que es muy común que en las redes se de algún tipo de cultura de odio y que muchas personas tienen disponibilidad de ver este tipo de publicaciones, ya sea por curiosidad, satisfacción o simple morbo.

Se puede concluir que el tipo de contenido que existe en internet altera el comportamiento del ser humano y muchas veces sus conductas cambian de forma violenta. Esto es algo que se podría dar por ver publicaciones violentas y relacionadas con la cultura de odio.

Otro factor de gran importancia para este tipo de alteraciones es la infoxicación o sobresaturación de información en internet ya que esto genera en los usuarios falsas certezas y por ende el individuo crea un nuevo pensamiento que afecta el cómo maneja sus conductas en la cotidianidad.

Es importante decir que los usuarios de internet deberían focalizar bien hacia qué información dirigen su atención y de esta forma se evitaría bastante los discursos de odio que se encuentran en internet.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Addeane, A. (2019). La verdadera historia del reto suicida de la "Ballena Azul" que se hizo viral en internet. Obtenido de BBC: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-46974250>
- Álvarez, L. G. (2015). Ideología y ética de la voluntad. Murcia, España
- Ángel-Franco, M. B. (2015). Relaciones familiares y sociales en adolescentes usuarios de redes sociales virtuales. En M. B. Ángel-Franco, Relaciones familiares y sociales en adolescentes usuarios de redes sociales virtuales.
- Arribas-Urrutia, A. (2018). Redes Sociales Revista Latina, Quito, Ecuador.
- Cabezuelo-Lorenzo. (2013). Efectos actuales de la "sobre información" y la "infoxicación" a través de la experiencia de las bitácoras y del proyecto I+D avanza "radiofriends".
- Castillo, M. (2006). El comportamiento agresivo y sus diferentes enfoques.
- Domínguez, D. C. (2010). Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual.
- Echeburúa, E. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto.
- El Universo, E. (2019). El Universo. Obtenido de El Universo: <https://www.eluniverso.com/noticias/2018/10/16/nota/7002749/vivo-desmanes-posorja-populacho-incendio-vehiculo>
- Expreso.ec. (26 de marzo de 2019) Obtenido de Expreso.ec: <https://www.expreso.ec/ciencia-y-tecnologia/tecnologia-redessociales-vigilanciahumana-discursodeodio-internet-filtracion-XB2715264>
- Gallegos, M. A. (16 de Junio de 2019). psicología en redes sociales. (M. Romero, Entrevistador)
- García-Piña, C. A. (2008). Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes. Estrategias de seguridad. Distrito Federal, México.
- Guerrero, C. (15 de Agosto de 2019). Entrevista comportamiento reflectivo de usuarios internet. (M. Romero, Entrevistador)
- INEC. (2019). INEC. Obtenido de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/encuesta-de-condiciones-de-vida-ecv/>

- Madariaga, & Abelló. (1999). Redes Sociales y Desarrollo humano.
- Marzano, M. (2010). La muerte como espectáculo.
- Matovelle, I. (15 de Junio de 2019). la sociedad. (M. Romero, Entrevistador)
- Mejía. (2019). Obtenido de hootsult: <https://www.juancmejia.com/marketing-digital/estadisticas-de-redes-sociales-usuarios-de-facebook-instagram-linkedin-twitter-whatsapp-y-otros-infografia/>
- Morduchowiz, R. (2012). Los adolescentes y las redes sociales.
- Núñez, J. (12 de Junio de 2019). La naturaleza del hombre. (M. Romero, Entrevistador)
- Valarezo, S. (1 de Junio de 2019). panoptico en las redes sociales . (M. Romero, Entrevistador)
- Ponce, J. P. (2019). Ecuador, Estado Digital Ene/19. Mentinno.
- Rissoan, R. (2016). Redes Sociales, comprender y dominar estas nuevas herramientas de comunicación.
- Rodríguez., D. E., & Hung, E. S. (2010). Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook. Zona Próxima.
- Romandino, G. (2012 ). Blog y redes sociales: un análisis desde las tecnologías de la gubernamentalidad y el género.
- Sánchez. (2013). Trastornos de conducta y redes sociales en Internet. Salud mental.
- Vega, M. A. (8 de Junio de 2019). la suceptibilidad de verse influenciado en rrss. (M. Romero, Entrevistador)
- Valarezo, S. (1 de junio de 2019). Las redes sociales y su fin en la imagen del usuario. (M. Romero, Entrevistador)
- Vite, D. (2019). Publicó en Facebook que se quería suicidar; días después se ahorcó. Extra.ec.

## 8. ANEXOS

### Comportamiento de usuarios en base al contenido de internet

El motivo de la siguiente encuesta es realizar un informe de investigación que dé cuenta del análisis de contenido de como afectaron los comportamientos de los usuarios en las redes sociales en los casos de: Posorja, Masacre en Nueva Zelanda y la Ballena Azul.

\* Required



1. **¿Posee alguna cuenta en alguna red social?(Puedes elegir más de una opción) \***

*Check all that apply.*

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- Otra

2. **¿Para qué utiliza las redes sociales?(Puedes elegir más de una opción) \***

*Check all that apply.*

- Para estar en contacto con mis amigos
- Para conocer gente nueva
- Para contactar con amigos a los que hace tiempo que no veo
- Para crear y observar contenido

3. **¿Con qué frecuencia utiliza las redes sociales? \***

*Mark only one oval.*

- Todos los días, más de una hora diaria
- Todos los días, menos de una hora diaria
- Algunos días
- Una vez a la semana
- Nunca

4. **¿Considera que el uso de redes sociales influye en su comportamiento diario? \***

*Mark only one oval.*

- Sí
- No
- Tal vez

5. **¿Considera que en internet existe contenido que promueve el odio y que mucha gente comparte esta ideología? \***

*Mark only one oval.*

- Sí
- No
- Tal vez

6. **¿Acepta todas las solicitudes de amistad que recibe? \***

*Mark only one oval.*

- Sí, siempre, aunque no sepa quién es
- Acepto a mis amigos, y también a amigos de mis amigos, aunque no los conozca en persona.
- Solo acepto a amigos a los que ya conozco en persona
- En alguna ocasión he aceptado la solicitud de alguien a quien no conocía en persona

7. **¿Alguna vez se ha sentido insultado o humillado en las redes sociales? \***

*Mark only one oval.*

- Sí, muchas veces
- Sí, alguna vez
- Casi nunca
- No, nunca

8. **¿Alguna vez ha visto que insultan, dañan o humillan a alguien en la red social? \***

*Mark only one oval.*

- Sí, muchas veces
- Sí, alguna vez
- Casi nunca
- No, nunca



9. **Conoce casos conflictivos en internet como son los casos: ¿Ballena azul, Caso posorja y Nueva Zelanda? \***

*Mark only one oval.*

- Sí
- No