

Violencias en la escuela y TIC¹

Trazando primeras sendas para pensar territorios problemáticos

Por Alejandro Spiegel

Luego de más de un cuarto de siglo de computadoras en las escuelas argentinas, en tiempos en donde ya se comienzan a escuchar recurrentemente términos y expresiones como “Web Social” o “Internet 2”, aun con muchos de los mismos pendientes que años atrás, la sociedad, la tecnología y sus usos sociales han cambiado de manera tal, que es necesario modificar también la perspectiva de análisis de los desafíos del aprovechamiento que un docente puede hacer de las TIC en el primer decenio del siglo XXI: más allá de lo que ocurre en la escuela, las TIC están presentes -de alguna u otra manera- en la vida cotidiana de un grupo creciente personas, entre ellas y en gran número, los niños y adolescentes. Dar cuenta de este hecho y sumarlo -en toda la dimensión del término- al equipamiento disponible en la escuela, es hoy necesario y constituye una oportunidad.

Así, además del aporte específico que pretende hacer este artículo al análisis de las violencias en la escuela, en sus relaciones con las TIC, el mismo constituye un ejemplo del abordaje de problemáticas escolares en el que se integra lo que ocurre en la “vereda”, más allá de sus muros..

¿Qué vinculaciones pueden establecerse entre las diferentes violencias que ocurren la escuela y las TIC?

Encontramos algunos indicios para responder esta pregunta aún antes del ingreso de las TIC a las escuelas argentinas, hace aproximadamente un cuarto de siglo. Así, desde hace mucho más que 25 años, identificamos:

- el contenido violento de algunas imágenes, textos, gráficos, sonidos o videos, que se exponen, producen y/o utilizan en la escuela como recursos didácticos (por ejemplo, cuadros, afiches, videos o producciones de los propios alumnos).
- episodios de violencia que aparecen al momento de utilizar o producir estos recursos en la escuela (por ejemplo, maltrato entre compañeros para ubicarse en una posición determinada o para usar un material, situaciones de “indisciplina” o rotura de elementos).

Estas mismas situaciones siguen ocurriendo hoy con el uso de las TIC en la escuela. Además, ante las características y potencialidades de estas tecnologías, aparecen nuevas situaciones que no tienen antecedentes o referencias previas al ingreso de las computadoras en la vida cotidiana. Un ejemplo de estas situaciones inéditas son los escenarios digitales de interacción, en los que intervienen muchos de

¹ El autor fue Investigador Responsable del proyecto PICT 17339. “Las violencias en la escuela media: sentidos, prácticas e instituciones”, con sede en la FFyL-UBA.

los actores de la comunidad educativa, especialmente los alumnos. Entonces, debiéramos formular nuevas preguntas, por ejemplo: ¿qué vinculación tienen estas interacciones virtuales con las violencias en la escuela? O, mejor: ¿cuáles podrían considerarse como escolares? y ¿cuáles de estas nuevas interacciones son violentas? En este sentido, si consideramos también como escolares a los hechos que involucren a docentes y alumnos, y que ocurren en la cercanía de la escuela, por ejemplo, en la vereda o en la esquina, podríamos también aceptar como escolares a las interacciones virtuales que se establecen entre estos mismos actores más allá del horario y de los muros de la escuela. Esta consideración es relevante porque un número creciente de familias ya tienen computadoras en sus casas y sus hijos (los alumnos) pasan muchísimas horas frente a las pantallas. En este proceso también están incluidos los docentes, especialmente los más jóvenes, para los que el uso de CD-ROM, utilitarios y, muy rápidamente, correo electrónico y luego el chat, comienzan a ser parte de su vida cotidiana. En este punto, es pertinente aclarar que si bien el crecimiento de usuarios fue y es notable, y efectivamente hay mucha más gente que usa computadoras e Internet, aún nos estamos refiriendo sólo a un sector de los sujetos “incluidos” socioeconómicamente. La gran mayoría de los argentinos mira estas situaciones desde el otro lado de una brecha profunda. O sea, si bien nos encontramos en un ya avanzado y permanente proceso de difusión y generalización del uso de las computadoras y de las telecomunicaciones en los distintos ámbitos de la vida cotidiana (hogares, trabajo, cibercafés, locutorios, etc.), sólo una mínima parte de la población tiene acceso a las TIC. Por ello, cuando aquí nos referimos a “los alumnos”, “las escuelas” o “los docentes” en relación a las TIC o la Sociedad de la Información, somos tan conscientes que aludimos a una parte -pequeña pero creciente- del sistema educativo. Así, todo parece indicar que la tendencia a la difusión de las TIC en los distintos ámbitos de la vida cotidiana, continuará profundizándose. En este marco se encuentra el proceso de integración tecnológica en el que la TV -que sigue siendo el medio de comunicación más masivo- también será absorbida por Internet. Por ello, es necesario analizar estos procesos, especialmente en relación con -y en- la escuela, como espacio público único e irremplazable para todos los alumnos:

- los provenientes de familias socioeconómicamente excluidas, que no tienen otras oportunidades de usar y reflexionar acerca de las TIC, pero que probablemente podrán/deberán usarlas en el futuro.
- aquellos que las usan intensivamente en su vida cotidiana y que no tienen otros espacios de reflexión para desplegar y analizar los fenómenos que allí se producen y de los cuales ellos mismos forman parte.

Dimensiones de análisis del problema

A partir de lo desarrollado hasta este momento, proponemos diferenciar las expresiones de la relación TIC-violencia que ocurren:

1. En la escuela, dentro de sus límites físicos:

Incluyen las situaciones surgidas a partir del uso de las instalaciones y de las interacciones con las TIC dentro del horario escolar: las que involucran productos informáticos producidos o que se aprenden a usar en la escuela o fuera de ella (Web, blogs, mail, procesador de textos, retoque de imágenes, etc.); la elección de software con contenidos o mensajes discriminatorios o intimidantes, la aparición de *hackers* que violan límites impuestos por la institución para la navegación o utilización de software, alteran contenidos, etc.; la utilización de las TIC como herramientas expresivas en proyectos de prevención de violencia escolar, y las que, desde la intencionalidad de la consigna, proponen a las TIC como instancia de entretenimiento y/o de “apaciguamiento” de los alumnos “violentos”.

2. En la vereda virtual: fuera de la escuela, los mismos actores escolares en un nuevo escenario:

Interacciones que ocurren fuera de las aulas y del horario escolar -a través de mails, sms, chats, juegos en Red; blogs y fotologs-, en las que los actores escolares hablan explícitamente de -o se encuentran en- diferentes situaciones de violencia..

En este sentido, y retomando los dichos de Bauman (2004) referidos a la fragilidad y a la porosidad de las fronteras de estos tiempos, estas situaciones son asimilables a las que se dan “en la vereda” de la escuela: son protagonizadas por los mismos actores y muchas veces surgen como una continuidad de las que ocurren dentro de la institución, más allá de que para participar en estas interacciones se requieren conocimientos que, frecuentemente, exceden a los enseñados en la escuela.

1. TIC y violencias en la escuela, dentro de sus límites físicos:

En el marco del proceso de incorporación de las TIC a la escuela antes caracterizado, aparecen diversas situaciones vinculadas con las violencias:

- Tensiones entre los saberes y experiencias extraescolares en el uso de las TIC y las actividades que realizan dentro de la escuela: los alumnos que usan computadoras y navegan por Internet en su vida cotidiana -en sus casas, en locutorios, etc.-, eligen con cada “clic” más allá de lo que

reflexionen en ese momento, y perciben una gran libertad de movimientos en la Red. Si bien, como veremos en detalle más adelante, no es cierto que allí tengan una “libertad absoluta” -por el contrario, estas interacciones requieren conocimientos previos y tienen sus reglas, sus convenciones, dichas y no dichas-, se encuentran con un escenario que les ofrece -al menos aparentemente- un amplio margen para tomar decisiones. Esos mismos niños y jóvenes, al llegar a la escuela, frecuentemente se encuentran con:

- prácticas de enseñanza que promueven usos *artificiales* de las TIC (por ejemplo, todos hacen lo mismo al mismo ritmo, existen límites a la navegación impuestos por consignas inexplicadas e inexplicables -al menos, para ellos- como “sólo mirar en tal o cual dirección” o “eso no”).
- filtros y prohibiciones a la navegación en Internet relacionados con sitios y páginas con contenidos violentos, discriminatorios, pornográficos, etc.

Por otra parte, en general, en la escuela no se habla de las prácticas que los alumnos realizan con los medios *fuera* de la escuela; así, no se abren espacios de diálogo sobre lo que ocurre fuera de sus paredes; en este caso, sobre la realidad de Internet. Así, la enseñanza del uso de las TIC, frecuentemente se queda en la gramática, en lo procedimental, sin profundizar en el sentido y las connotaciones de los procedimientos que se promueven.

Mientras tanto, fuera del horario escolar, los alumnos se constituyen como internautas a partir de los saberes y valores que interiorizan durante la navegación en estos nuevos escenarios organizados por legalidades diferentes a las que enuncian sus maestros. Por ejemplo, a través de estas interacciones se comunican y escriben textos con menos palabras y palabras con menos letras. En esas comunicaciones “no hay” errores de ortografía; sólo importa si el otro entiende. A partir del irrefutable hecho de que evidentemente -a su manera- se comunican con quien quieren ¿Cómo escuchan, interpretan o valoran lo que se les intenta enseñar al respecto en la escuela (por ejemplo, que escribiendo fragmentado, con errores de ortografía o con menos letras, el otro “no entiende” o, simplemente, “está mal”)? ¿Cuáles son las reacciones que genera el encuentro de estos dos mundos? ¿Cómo y cuándo se percibe a uno o a otro mundo como “real” o “virtual”?

Respecto a los filtros y otras prohibiciones, ¿Cómo las perciben? ¿Como una protección “amable” o como censura violenta? ¿Cómo reaccionan frente a estas restricciones?

La violencia, los docentes y las TIC: Violento también ha sido el signo con el que los docentes han percibido la incorporación de las computadoras -aun las primeras- a la escuela (Spiegel, 1997). Esta percepción se ha construido a partir de:

- la creciente presión de la autoridades a sumarlas en sus clases,
- la inadecuada capacitación en aplicaciones educativas de las TIC: los cursos que presentan aspectos meramente procedimentales y saberes nuevos descontextuados y que no dan cuenta de las nuevas condiciones y oportunidades que podrían aprovechar en sus clases;
- los Asistentes de Computación que saben más de Computación que de enseñar,
- las ya tradicionales problemáticas para utilizar los medios en la escuela,
- las grandes habilidades que tienen los alumnos para operar los nuevos dispositivos, mayores que las que los propios docentes pueden desarrollar

Por otra parte, si a esta enumeración sumamos el carácter mítico que aún tienen las TIC -en tanto, muchos docentes todavía creen que las TIC “por sí mismas” y con su sola presencia "motivan”, “enseñan”, etc.-, y la posibilidad de que los alumnos operen las TIC en actividades permitidas o prohibidas que, en cualquier caso, no pueden controlar, es más fácil entender cómo Computación o Informática -hoy parte de Tecnología- se ha convertido en muchas escuelas en una de las materias “especiales”, como Educación Artística o Educación Física, y que, en general, los docentes se hayan corrido, delegando en los asistentes y/o profesores de Informática, las consignas de trabajo con estas tecnologías.

- Alumnos hackers: son los que, conociendo determinados trucos informáticos, violan o transgreden los filtros o límites a la navegación a través de las computadoras escolares, modifican sitios oficiales de las escuelas, o publican por diversos medios electrónicos fotos - muchas veces retocadas digitalmente- o textos apócrifos producidos para tal fin. En este sentido, los saberes que se enseñan en la escuela relacionados con algunas herramientas informáticas pueden ser utilizados como instrumento para agredir, intimidar, etc.

- Indisciplina, a veces violenta, en las horas en que usan computadoras: surge a partir de la existencia de usos *artificiales* de estas tecnologías o de recursos insuficientes o inadecuados para las consignas de trabajo que se imparten. Un ejemplo típico ocurre en los casos de trabajo en

grupos: la pelea por dirimir quién usa el teclado o el mouse y quién “mira desde atrás”, muchas veces llega hasta el golpe al compañero y/o el daño al equipamiento..

Otro caso interesante es el uso de las TIC sin permiso y durante la hora de clases para chatear, mandar mails, etc. En estos casos, los alumnos “salen” del aula, “están” en otros lugares, interactúan con “otros”, etc. En definitiva, se “borran”, se “ratean”, de la clase.

-Daños al equipamiento informático: expresado en la rotura intencional, alteración de programas, borrado o instalación de programas y archivos robo de partes de las computadoras (teclados, mouses, parlantes), o uso inapropiado o excesivo de insumos (tinta, papel, etc.).

- Contenidos violentos en formato digital: a partir de las interacciones cargadas de agresividad que proponen algunos soft educativos o páginas de Internet consignadas por el docente en clase. Por ejemplo, violencia simbólica con que se trata del error (a través del uso de textos o imágenes descalificadoras hacia el alumno que se equivoca o comparaciones agresivas con otros grupos de alumnos (por ejemplo, en cuestiones de género, aspecto físico, nacionalidad, etc.)².

- Campañas escolares en formato digital: frecuentemente, los alumnos reciben la consigna de utilizar las TIC para producir mensajes en favor de campañas vinculadas con la prevención de la violencia escolar promovidas desde la escuela. En estos casos, suele ocurrir, como en tantos otros vinculados con la educación de valores (por ejemplo, convivencia, ciudadanía o tolerancia), muchas veces los alumnos expresan frases e ideas que suponen que deben ser dichas para conseguir la aprobación de sus docentes. Efectivamente, son éstas las que se publican en los espacios institucionales, revistas -en papel o digitales-, webs, etc.

- “Sonajero” virtual: cuando aparecen horas o tiempos libres, un número creciente de escuelas, probablemente a partir de la imagen mítica de las TIC, y de la creencia que estas “les gustan” a los chicos, que “se motivan”, “se interesan” con su uso o que, por lo menos, “estarán tranquilos, entretenidos”, planifican que sus alumnos “problemáticos”, “revoltosos” o “violentos” vayan a la Sala de Computación. para “apaciguarse”, “tranquilizarse”. Muchas veces allí se les consignan tareas que supuestamente ellos realizarán “a gusto” (y que, como vimos, probablemente llevarán a cabo a la par de tantas otras “fuera de programa”). A veces, incluso, les permiten jugar a juegos

² ¿Cómo educar en la no violencia? es uno de estos ejemplos, publicado en la Red por García Varela y otros (2002), docentes de la Universidad de Alcalá en http://es.geocities.com/contra_violencia/

por computadora que incluyen situaciones de violencia expresa. Autores como Griffith (2001) plantean que estas posturas están vinculadas con una hipótesis catártica del efecto de estos juegos; o sea, se los habilita con la idea de que, al jugar, estos alumnos expresarán allí “su violencia”, se relajarán y esto tendrá un efecto positivo sobre su comportamiento. Aun no hay ningún estudio sistemático que pruebe que esto ocurre así en estos casos..

2. TIC y violencias en la “vereda virtual” de la escuela: los mismos actores en un nuevo espacio de interacción

Si bien el avance permanente en el desarrollo de las TIC dota de un carácter precario a cualquier intento de establecer límites o rótulos, a los fines de clarificar este análisis, clasificaremos las interacciones en Internet en:

- sincrónicas: cuando los participantes de la comunicación están conectados al mismo tiempo. Por ejemplo, el chat.
- asincrónicas: cuando la comunicación no requiere simultaneidad en la conexión, y se concreta a través de mensajes que “esperan” a ser leídos en distintos momentos. Ejemplos de esta modalidad los encontramos en el correo electrónico, los “posts” o aportes en foros de discusión, publicaciones de blogs, etc.³

A su vez, estos tipos de comunicación asincrónica pueden incluir:

- mensajes de correo, y posts⁴: uno a uno (correo) y uno a muchos (correo y presentaciones de ideas u opiniones en un foro)
- Interacción a través de la publicación de ideas en espacios públicos o semipúblicos: en una página de Internet, blog o similares.

Al menos en primera instancia, los internautas se agrupan por intereses y/o por afinidades del mundo físico, en contextos cerrados o abiertos. Entre los primeros, encontramos muchos de los foros exclusivos para compañeros de curso. Sólo a ellos se les permite y legitima dentro de estas interacciones. En este caso, saben quién habla -el/la mismo/a que conocen- y se tiene la posibilidad de eliminar o impedir que un extraño participe. En este caso, los diálogos son prolongaciones de los que ocurren en los recreos o en la vereda, sumando -en este caso- la

³ En la medida en que se difunde el acceso a conexiones de alta velocidad -como la banda ancha- esta diferenciación también se va relativizando, apareciendo modalidades mixtas como las que se dan en algunos foros -especialmente en algunas franjas horarias- en las que participan algunos sincrónicamente -los que están conectados en ese momento- con otros que “entran”, participan brevemente a partir de lo que leen que se publicó y “salen”. Esta modalidad mixta ya es muy frecuente en foros en los que participan adolescentes.

⁴ Participaciones o ponencias breves en foros de discusión

intimidad o desinhibición que puede surgir al estar solo frente a la pantalla. Así, por ejemplo, no son extrañas declaraciones expresas de amor u odio hechas aprovechando esta situación.

Además, muchas veces algunos alumnos participan también de foros abiertos en donde se encuentran con extraños. Y esta es una de las situaciones típicas de Internet: se interactúa con desconocidos o nuevos conocidos que, muchas veces, nunca llegan a encontrarse físicamente. En estos casos, aparecen las oportunidades y peligros que ocurren cuando se transgrede -o supera- la máxima "no hablarás con extraños" que tantos padres enunciaron alguna vez a sus hijos.

Participar en estos espacios implica justamente hablar con personas de las que ni siquiera se sabe su nombre real o en qué lugar del mundo se encuentran. Esta cuestión no es menor: para la gran mayoría de los internautas no existe la posibilidad de verificar quién es el que habla y la veracidad de los datos que ofrece como parte de su identidad. Es que en Internet cada uno tiene derecho a construir una identidad alternativa con la que quiere presentarse en el mundo virtual, partiendo desde su apodo o *nickname*, los iconos o las fotos -reales, retocadas o absolutamente falsas- que lo representan, y todos los elementos que considere necesarios para construir su imagen frente a los otros, su máscara. En este sentido, la Red ofrece nuevas herramientas para prácticas esencial y tradicionalmente humanas; como dice Goffman (1981): "Probablemente no sea un mero accidente que el significado original de la palabra persona sea máscara. Es más bien un reconocimiento del hecho de que, más o menos conscientemente, siempre y por doquier cada uno de nosotros desempeña un rol. Es en estos roles donde nos conocemos mutuamente; es en estos roles donde nos conocemos a nosotros mismos" (p.31).

En Internet se obtiene la mediación absoluta: la posibilidad total de armar un personaje y la imposibilidad para el otro de descubrirlo. Es que el otro carece de todos los signos que ofrece la interacción personal para descubrir la identidad del que se encuentra detrás de la pantalla. Si, como dice Goffman (1981), en la interacción cara a cara, la expresividad del individuo involucra los símbolos que usa con el propósito de transmitir la información que él y los otros atribuyen a estos símbolos y la expresión que emana de él (acciones que los otros pueden tratar como sintomáticas del actor, considerando probable que hayan sido realizadas por razones ajenas a la información transmitida de esta forma), en la interacción en Internet esta última se encuentra muy limitada ya que al no estar frente al otro, se carece de la información que pueden aportar los aspectos no verbales de la comunicación.

Internet permite la construcción de personajes en un juego en el cual todos los participantes saben que quien está del otro lado puede ser o no quien dice ser. Sin embargo, como dice

Goffman (1981), para que la interacción pueda llevarse a cabo, el otro probablemente aceptará al individuo de buena fe; es decir, confiará en que ese individuo es quien afirma ser.

En este "juego teatral" que proponen las interacciones virtuales, las máscaras no cargan -como ya adelantamos- con el peso del aspecto físico. Sin embargo, si bien se puede fingir ser quien no se es a voluntad, como dice Goffman (1981): "también esa máscara puede ser nuestro "sí mismo" más verdadero, el yo que quisiéramos ser" (p.31). Esto podría explicar el hecho de que tras la pantalla muchas personas hacen y dicen aquello que nunca, o casi nunca, harían o dirían cara a cara. Quizás por eso Giddens (1995) afirma que "en la era moderna se vuelven posibles contactos mediados que dan lugar a algunas de las intimidades de la copresencia⁵ gracias a las comunicaciones electrónicas" (p.101). En particular, estas posibilidades son especialmente atractivas para los adolescentes, que se encuentran, como dice Castells (2001), en un proceso de descubrimiento de la identidad y de experimentación con la misma, y les interesa averiguar quiénes son realmente o quién les gustaría ser.

Muchas de las normas que organizan las interacciones virtuales -los modos de presentarse y de comportarse-, surgen a partir de las reglas de convivencia del mundo físico (por ejemplo, ser amable, no escribir "gritando" con mayúsculas-, respetar la voluntad del otro o el reglamento de determinado foro). Además, hay otras muchas pautas de interacción -expresas y, fundamentalmente, tácitas-: las cuestiones ya mencionadas vinculadas con la identidad (nicknames, etc.), los tiempos razonables de respuesta de un correo electrónico o de intervenciones en un salón de chat, cómo se escribe -con qué frases, palabras, letras-, la no realización de "spam" de correo, etc.

Los alumnos participan en este mundo virtual, frecuentemente junto con compañeros de escuela: construyen sus identidades, hablan, conocen y juegan entre ellos, en grupos cerrados y/o también se relacionan con otras personas, más o menos desconocidas. En muchas de estas interacciones hay situaciones violentas. Es más: por ejemplo el *cyberbullying*, que retomaremos más adelante, es ya una preocupación generalizada para instancias gubernamentales, ONG y especialistas de los países más desarrollados.

Por otra parte, los límites entre el mundo físico y el virtual son muy delgados y permeables mientras que, como enunciamos anteriormente, algunas de las habilidades necesarias para interactuar en uno u otro lugar son bien diferentes. Podrían pensarse como territorios distintos con sus reglas y convenciones particulares que modifican las interacciones interpersonales: la mera idea de fortaleza física es absolutamente irrelevante en el mundo virtual, en el que, por otro

lado, una buena ocurrencia escrita en el momento -en general, rápido- es más importante que el color de ojos, de cabello o la altura que se tenga. De esta manera, las mismas personas pueden sentirse y mostrarse de manera bien diferente en uno y otro territorio. Tampoco, necesariamente, las víctimas o victimarios de situaciones de violencia en uno de los escenarios, lo será en el otro.

Estas interacciones se desarrollan en distintos escenarios digitales:

- Participación entre alumnos a través de chats
- Juegos en la Red
- Publicación en webs, blogs y fotologs
- Interacciones entre docentes y alumnos a través de Internet

En el marco de este artículo, desarrollaremos sólo las dos últimas:

2.1 Publicación en webs, blogs y fotologs

La magnitud y el ritmo de publicación de información en Internet es tal que Chartier y Hebrard (2002) sostienen que *“la Biblioteca de Babel soñada por Borges, ahora es posible”* (p. 201). Y no se equivocan: hoy ya hay más información publicada que en ninguna otra época de la humanidad. En el mismo sentido, hoy es más fácil que nunca publicar: las TIC ofrecen las herramientas para producir y difundir ideas y mensajes de la más diversa especie; quien conoce los rudimentos de cómo hacerlo -cuyo aprendizaje realiza un adolescente en menos días que los que tiene una semana-, no tarda más que pocos minutos u horas -según el mensaje- en publicar lo que quiera en páginas web o en los más recientes y muy difundidos blogs.

Los contenidos que se publican van desde la producción académica, literatura, noticias, propaganda, textos vinculados con el ocio, estudio u oficios, hasta las más diversas expresiones de ideas: las “políticamente correctas” y las otras; las simpáticas y las ofensivas; las permitidas y las prohibidas; las que hablan en general y las que se refieren a alguna persona o grupos de personas en particular.

En relación a la escuela, tenemos:

a) Webs institucionales: ya hay muchas escuelas que -además de los datos “duros” de la institución- tienen sus espacios virtuales en los que se presentan distintos aspectos institucionales; en este sentido, son la “cara digital” de la institución, sirven como ventana al exterior de las actividades que realiza la comunidad educativa. Aquí se publican los productos de los proyectos institucionales, anuales por área, ciclo o disciplina. Muchos de estos proyectos están referidos a los temas transversales o a problemáticas referidas a los valores; entre estos productos frecuentemente aparecen algunos vinculados a la prevención

⁵ Goffman(1981) denomina condiciones plenas de copresencia a las que se dan siempre que los actores se sientan lo bastante cerca para ser percibidos en todo lo que hagan, incluida su vivencia de otros, y lo bastante cerca para ser percibidos en este sentir de ser percibidos,

de la violencia escolar. Obviamente, estos espacios son especialmente cuidados por las autoridades escolares y, por ejemplo, se publican aquellas expresiones coherentes con el perfil y la política institucional; quizás por ello son uno de los “objetivos” predilectos de los alumnos-hackers, que frecuentemente las alteran de manera más o menos evidente.

b) Webs y blogs producidos por los alumnos fuera del ámbito de la escuela: en este caso, son los mismos alumnos los que diseñan y publican lo que quieren. Además, le avisan a quienes ellos quieren dónde y cómo visualizarlo. En este sentido, son frecuentes las páginas, blogs o fotologs personales, en las que cada alumno crea su propio espacio de Internet, publica sus fotos e ideas y en “donde” sus amigos pueden interactuar con él mismo. Las mismas habilidades necesarias para crear estos espacios, algunas veces también se utilizan para crear sitios exclusivos de algunos, que expulsan a quienes “no pertenecen” al grupo, o para crear sitios en los que se agrede a alguna/s persona/s. Por ejemplo, los celulares con cámaras ofrecen la posibilidad de captar fotos en situaciones íntimas, comprometidas o vergonzosas de algunos compañeros que, luego son publicadas en su versión original o con algún “retoque” digital. Esta es una modalidad de lo que ya en Internet se llama *cyberbullying*. En Bullying.org y en www.cyberbullying.ca, aparece la siguiente definición:

“Cyberbullying incluye el uso de las TIC (...) para apoyar comportamientos hostiles deliberados y repetidos, llevados a cabo por individuos o grupos, que intentan causar daño a otros”

Así, cuando se habla de *cyberbullying*, se incluye distintas modalidades de violencia que se producen con -o por el efecto de- diferentes dispositivos electrónicos -computadoras, teléfonos celulares, etc.- y que se difunden en Internet.

En el ámbito de la escuela, una modalidad frecuente incluye la difusión a través de Internet de chismes, intimidaciones y/o imágenes retocadas de algunos compañeros; otra implica el uso –como mencionáramos más arriba- de las cámaras de los teléfonos celulares para obtener fotos o videos de compañeros -por ejemplo, en las duchas o en otras situaciones “comprometidas”- y publicarlas en Internet (en webs, en blogs, fotologs, stc.) o difundirlas a través de mensajes de correo, foros o en los chats.

A estas modalidades de *cyberbullying*, agregamos:

- el uso de webs que permiten el diseño de votaciones en línea en las que los participantes decidan entre opciones agresivas respecto a las características físicas o de personalidad de alguna persona o grupo de personas.
- la publicación de caricaturas o textos difamatorios.

- el bullying en los chats: abordado anteriormente, que se expresaba en maltrato o intimidación de algunos hacia otros, llevado a cabo en el curso de las interacciones virtuales.

Por otra parte, una vez que la pieza comunicacional (el texto, la imagen, la foto, el video con contenido íntimo, difamatorio, intimidatorio, etc.) se encuentra publicada, ya es imposible saber a quién puede llegar. En este sentido, una “broma inocente” entre compañeros puede -y suele- llegar a manos de desconocidos que pueden realizar mucho más daño -por ejemplo, extorsionando o intentando abusar- que el que el propio autor de la “broma” se propuso.

2.2 Interacciones entre docentes y alumnos a través de Internet

Especialmente en algunas comunidades educativas -de las que participan alumnos provenientes de hogares de nivel socioeconómico medio y, fundamentalmente, alto- está en plena difusión la práctica de utilizar el correo electrónico o la web institucional de la escuela para publicar consignas que los alumnos deben realizar en sus hogares. A partir de esta iniciativa, también surgen diálogos virtuales entre docentes o tutores y alumnos acerca de la tarea (preguntas, correcciones, envío de recursos, apoyo, etc.) y, en general, una “extensión virtual” del espacio de interacción de la comunidad educativa. En este contexto, frecuentemente también se abren espacios de diálogo acerca de temáticas específicas, como las violencias en la escuela. Así, a través del chat, foros o del correo electrónico, se denuncian casos, se analizan y se buscan o promueven soluciones institucionales (por ejemplo, elaboración virtual de códigos de convivencia o publicación de informes finales referidos a trabajos relacionados con la temática en la web institucional o en sitios específicos). El contenido de estos diálogos o de estas publicaciones virtuales, que sean más o menos significativas, dependerá -como en el mundo físico- de la percepción que tengan los alumnos respecto a la confianza y a la libertad con la que se puedan expresar.

Un ejemplo se puede encontrar en http://es.geocities.com/contra_violencia/ y la descripción completa de la experiencia en <http://www.aufop.org/publica/reifp/05v5n4.asp>

A modo de cierre

A lo largo de estas páginas hemos citado investigaciones y posturas respecto a los efectos de la TV, los videojuegos y las computadoras en los espectadores o usuarios. Estos trabajos han sostenido que el potencial de los diferentes medios sería capaz de redimir o de arruinar a todo aquel que se “acercara demasiado” y que estos mismos medios podrían ser también causa de violencia en -y/o entre- los jóvenes. En este punto, nos parece relevante enfatizar que “el problema” no es el medio mismo. O, en otros términos, el problema no está específicamente en uno u otro producto tecnológico; o, al menos, no exclusivamente. Hemos dado cuenta de un territorio de interacciones sociales que excede los muros institucionales y que surge del cruce entre los usos de las TIC y las violencias en la escuela: dentro de la institución, encontramos situaciones resignificadas por las TIC y otras nuevas surgidas desde sus propias características. Fuera de la escuela, “en la vereda”, reconocimos espacios inéditos de interacción de los que participa un número creciente de alumnos y docentes. Este territorio, siguiendo las descripciones de Bauman (2004) es poroso; sus fronteras y sus límites son frágiles, y allí ya pueden identificarse distintas legalidades, muchas veces contradictorias, que coexisten en -y transforman a- los internautas.

Al reflexionar acerca de este cruce de legalidades, nos parece interesante recuperar los aportes de Emilio Tenti Fanfani (1999), cuando identificaba áreas en la ciudad en las que predomina la regresión hacia formas de relaciones humanas “descivilizadas” (caracterizadas, por ejemplo, por el bajo control de las emociones) y que conviven con la “civilización”. En este sentido, podemos preguntarnos si las legalidades que organizan las interacciones virtuales, facilitarían la aparición de nuevas formas de relaciones “descivilizadas”, que coexistirían con -o, incluso, proliferarían a partir de- la *liquidificación* de las normas que estructuran la sociedad.

La escuela funciona en la intersección entre estas legalidades y el “deber ser” que se sigue enunciando. En esta intersección existen desacoples o dislocamientos que, como hemos desarrollado a lo largo de estas páginas, también ocurren a otros niveles: muchas veces la escuela sigue operando como si la subjetividad de los alumnos fuera la misma “de siempre”, como si siguiera siendo la única fuente de información válida, como si -por ejemplo- sólo se leyera y se escribiera como allí se enseña. Estos desacoples o dislocamientos también constituyen fuentes potenciales de situaciones de violencia.

¿Cómo está preparada la escuela —especialmente los docentes- para estos desafíos?

La escuela tiene aún muchos pendientes respecto al aprovechamiento de las TIC —como del resto de los recursos didácticos-, para crear verdaderas oportunidades democráticas de aprendizaje en la diversidad de sus alumnos. Además, ya en el siglo XXI, también tiene que abrir espacios para facilitar el desarrollo de

los nuevos saberes necesarios para vivir y desarrollarse en la “Sociedad de la Información”. Cada vez parece menos razonable la pretensión de proteger a los más jóvenes por medio de prohibiciones. Desde los tiempos del Quijote esta pretensión es violenta, injusta y cruel. Sin embargo, hoy también significa desconocer la obligación de la escuela como espacio público para desarrollar el espíritu crítico y los criterios necesarios para vivir en un contexto de incertidumbres, en un marco de velocidades cada vez mayores y de distancias que parecen cada vez menores. Sí, paradójicamente, en este escenario de fugacidades, es necesario pensar. Y es la escuela la que debería enseñar a hacerlo, a desnaturalizar lo que parece obvio en el mundo social, sea físico o virtual. Es necesario pensar en las condiciones para que la escuela pueda convertirse en una comunidad de interpretación confiable para que allí se desplieguen, por ejemplo, las distintas circunstancias que atraviesan los alumnos con o a través de las TIC. ¿Dónde sino en la escuela los alumnos tendrán esta oportunidad? Si bien en la vida cotidiana se aprenden cada vez más cosas –entre ellas cómo teclear o clickear-, es cada vez más cierto que hay otras que no se aprenden sino en la escuela y con un docente cerca.

Hemos descripto cómo las TIC configuran un medio y, a la vez, un escenario para el despliegue de distintas violencias relacionadas con la escuela. Algunas de estas violencias ya se venían dando con otros medios y en otros escenarios y, otras, surgen y se desarrollan específicamente a partir de las TIC. En todos los casos, es importante que la escuela se constituya en uno de los espacios de identificación, análisis y elaboración de estas situaciones. Especialmente, para aquellos alumnos que no tienen otras opciones, por ejemplo, en el seno de sus familias.

En este tiempo, en el que la velocidad está naturalizada, en el que pareciera que “cuanto más rápido, mejor”, paradójicamente es necesario revalorizar las lentitudes propias de la dinámica escolar, que permitirían pensar y construir criterios y, fundamentalmente, cuestionamientos para interpelar las distintas circunstancias en que nuestros alumnos son protagonistas o espectadores.

Así, la escuela -mientras los investigadores producen nuevo conocimiento sobre el tema- debería constituirse también respecto a lo que ocurre en relación a las TIC, en un escenario de despliegue, de verbalización, de pensamiento, acerca de lo que les ocurre a los alumnos. En este sentido, está claro que el desafío para los docentes no es “tecnológico”, no pasa por saberes informáticos o por una gran cantidad de horas de navegación en Internet, sino por incluir a estas nuevas interacciones como parte integral de la vida cotidiana de sus alumnos y, como tal, abordarla como objeto y fuente de reflexiones y de aprendizajes.