
Violencias, jóvenes y redes sociales virtuales en la ZMG

Rocío del Carmen Ascencio Jaime
*Universidad Pedagógica Nacional
Unidad Guadalajara*

En la vida cotidiana contemporánea la división entre espacio físico y espacio virtual es cada vez menos nítida. Podemos observar que las personas usuarias de las tecnologías de la información y la comunicación van y vienen, se cambian de lugar real y virtual, migran a diferentes pantallas y son cada vez más activas en la relación que establecen con los productos mediáticos que consumen, sobre todo cuando se trata de personas jóvenes.

Otro elemento indiscutible presente en el contexto de nuestro país observable pese a la división espacial mediada por la tecnología, es la presencia multidimensional de las violencias sociales. Por ello, apremia realizar investigaciones que dialoguen desde diferentes áreas del conocimiento como podrían ser la sociología, la antropología, los estudios de la comunicación y los estudios de género.

Este trabajo ofrece una propuesta de aproximación interdisciplinar para la investigación de los siguientes fenómenos: *cyberbullying*, *Happy Slapping*, *trollismo*, *bombing*, *dating violence*, *stalking* o cortejo amoroso *online* hostigante, *sexting*, *sexcasting*, *sextorsión*, *grooming* y la video victimización clandestina,¹ la producción, distribución y consumo de materiales audiovisuales, entre otras prácticas contemporáneas, en los que personas jóvenes se ven involucradas. En

1. Luz María Velázquez Reyes. "Violencia a través de las TIC en estudiantes de secundaria". *Rayuela Revista Iberoamericana sobre Niñez y Juventud en Lucha por sus Derechos*. México: año 3, núm. 6, mayo-noviembre de 2012, pp. 83-84.

2. Rocío del Carmen Ascencio Jaime. Jóvenes y violencia performativa: Los videos de peleas entre estudiantes de secundaria de la ZMG (2011-2014). Guadalajara: Universidad de Guadalajara, 2015. [Tesis Maestría en Comunicación].

3. Guiomar Rovira Sancho. "El 8 de marzo en Facebook: la disputa por el significado del rito del día de la mujer". *Revista Versión*. México: UAM Xochimilco, nva. ép., núm. 31, marzo de 2013, p. 63.
4. Carlos Vidales Gonzáles. "Semiótica de Primer y Segundo Orden. La propuesta sociosemiótica de Klaus Bruhn Jensen y la comunicología". *Razón y Palabra*, ITESM, vol. 12, núm. 57, junio-julio 2007.
5. Rovira, *cit. supra*.
6. Christine Hine. *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC, 2004.
7. Quentin Jones cit. por Rovira, *loc. cit.*

todos estos fenómenos coinciden como elementos de análisis: el uso de redes sociales virtuales y diversas formas de ejercer violencia.

Para dar sentido a la propuesta de aproximación (teórico-metodológica) interdisciplinar, tomaremos como ejemplo la investigación "Jóvenes y violencia performativa: Los videos de peleas entre estudiantes de secundaria de la ZMG (2011-2014)",² que surgió de mirar en las noticias de tv cómo algunos videos de peleas entre estudiantes de secundaria eran subidos a internet, particularmente a *YouTube*.

Claves para investigar relaciones entre violencias, jóvenes y redes sociales virtuales

Un punto de partida importante para acercarse a las expresiones de violencia en los mundos juveniles en relación con el uso de las redes sociales virtuales radica en comprender que las personas jóvenes viven, producen, consumen, ejercen y sufren las violencias en "la vida real" (*off-line*), así como en "la vida virtual" (*on-line*); pero también por momentos en lo que Rovira llamó "liminalidad", es decir, cuando los participantes o usuarios "no están en un lugar co-presencial sino en un intersticio que es a la vez prolongación y suspensión de orden cotidiano".³ Es decir, en ese tránsito entre estar dentro o fuera de línea.

En segundo lugar si se parte de un enfoque comunicacional vale la pena retomar las reflexiones de Vidales a propósito de Jensen,⁴ en consenso dentro del campo de la comunicación, junto con Rovira⁵ y Cristine Hine,⁶ desde los aportes de la etnografía virtual a las ciencias sociales, para entender que al mundo virtual o al ciberespacio se le puede ver como una construcción simbólica sin referente físico y al mismo tiempo como *virtual settlements* o "asentamientos virtuales" como "lugares" *on line* donde se construye una serie de códigos culturales, a veces efímeros a veces más duraderos, donde la gente se instala y genera procesos que inciden luego en el espacio de la vida *off-line*.⁷

De las reflexiones antes mencionadas surge el atrevimiento de pensar el término *Continuum Liminoide* como una construcción propia que intenta dar cuenta de cómo el intersticio, el espacio *in-between*, que abarca la relación tiempo y espacio de las interacciones entre la vida dentro y fuera de línea, se establece más allá de una linealidad diacrónica o sincrónica por separado, sino que deja como posibilidad la incertidumbre de la experiencia de ambas, sin que eso signifique un conflicto para la significación de la experiencia subjetiva del sujeto.⁸

Los aportes de las ciencias sociales y en particular de los estudios sobre juventudes nos permiten comprender que los videos de peleas entre estudiantes de secundaria, a la par de formar parte de un fenómeno comunicacional, que implica producir y distribuir materiales audiovisuales, pueden ser entendidos como una práctica social relacionada con las violencias: estructural y de género, que pueden leerse además como una forma particular y diferenciada de interacción “acordada” entre las partes involucradas.

En otras palabras, cuando de las peleas se trata los grupos de pares juveniles son quienes conocen los límites y parámetros de su experiencia subjetiva, y en el proceso de sociabilidad que implica que un video llegue a ser compartido.

Tal es el caso de lo encontrado a través de las entrevistas realizadas a jóvenes estudiantes de la ZMG acerca de los videos y las peleas que protagonizan y/u observan, en los cuales fue posible identificar que el uso de la violencia es una práctica compartida e importante que nos permite ver cómo operan y se llevan a cabo los “mecanismos y procesos de inserción” que ha descrito Reguillo al referirse al caso de las personas jóvenes en tanto “sujetos concretos” en una dinámica sociocultural histórica.⁹

En ese sentido resulta muy necesario señalar como una pauta de análisis relevante que dichas dinámicas socioculturales históricas están atravesadas por mandatos de género, que pueden implicar reproducciones

8. Es un esbozo conceptual propio inacabado y que puede ser debatible, Ascencio, *op. cit.*

9. Rossana Reguillo. “La condición juvenil en el México contemporáneo. Biografías, incertidumbres y lugares”. *Los jóvenes en México*. México: FCE-CONACULTA, 2010, pp. 395-429.

10. *Idem.*

11. *Idem.*

12. Para la tesis “Jóvenes y violencia performativa...” se realizaron 11 entrevistas semi-estructuradas con jóvenes estudiantes de secundaria de la ZMG.

13. Reguillo, *op. cit.*, pp. 395-429.

de la masculinidad tradicional hegemónica en el caso de los jóvenes varones y de estereotipos en torno a lo femenino en una relación dicotómica hombres-mujeres.

Asimismo la noción “condición juvenil” nos permite o posibilita analizar el orden, en este caso, de las prescripciones normativas de las personas jóvenes y del proceso de producción, distribución y consumo de productos audiovisuales que son compartidos a través de redes sociales virtuales y en las que se ven involucradas, más aún cuando se trata de contenidos y/o prácticas violentas. Consideramos que dicho proceso puede corresponder a un “dispositivo de apropiación o resistencia”.¹⁰ Al apropiarse de las tecnologías de la información y la comunicación las y los jóvenes se hacen más que presentes, ejercen resistencias ante una sociedad que de manera sistemática los invisibiliza, ignora, excluye y/o los criminaliza como actores sociales antes que considerarles en la construcción de un proyecto civilizatorio.

De la lectura de Reguillo surgieron varias preguntas que pueden sugerir mayor profundización para estudios similares, como por ejemplo pensar si podemos entender los videos de peleas entre estudiantes de secundaria o cualquier otro fenómeno, donde se establezca una relación clara entre juventudes, violencias y redes sociales virtuales, como un fenómeno dentro de un marco de “paralegalidad”.¹¹ Los resultados de las entrevistas¹² permiten responder por ahora de manera afirmativa, puesto que las peleas sean vistas dentro o fuera de las pantallas en la vida “real”, son parte de un contexto paralegal.

Es decir, pelearse, presenciar una pelea o grabarla, y/o compartirla a través de redes sociales virtuales o de celular a celular, y/o verla, no constituye propiamente un “delito”, pero todos los procesos involucrados en cada una de estas prácticas generan otro orden, uno paralelo, uno que es posible percibir, ver desde nuestra mirada, pero que solamente quienes están involucrados conocen y construyen sobre todo “sus propios códigos, normas y rituales”.¹³

En nuestro caso consideramos que para conocer, comprender e interpretar los códigos, normas y rituales de las peleas entre estudiantes de secundaria, era necesario también retomar la propuesta de “análisis de grupalidades juveniles contemporáneas” que plantea Reguillo, lo que nos permitió, con dos de sus categorías, construir observables para nuestro caso empírico: la dimensión estética y el “despliegue performativo”.¹⁴

El resultado fue identificar que los videos de peleas entre estudiantes de secundaria que se “suben” a *YouTube* y *Facebook* comparten una “dimensión estética” que los hace reconocibles y lleva a cabo un despliegue performativo en y de sus prácticas.

En ese sentido proponemos entender el asunto de la “performatividad” desde la propuesta teórica de Judith Butler en la que se explica cómo es que se ponen en juego “valores y significados mediante una práctica significativa que exige someter el cuerpo”.¹⁵ Cabe señalar que el concepto mismo de “Juventud” hace referencia a la “edad” biológica como un aspecto que se inscribe en el cuerpo, pero lleva consigo un comportamiento esperado de acuerdo a los valores y significados sociales que en cada cultura están previamente establecidos.

El concepto de “performatividad” en Butler contiene, por un lado, la noción discursiva con base en la teoría de los actos de habla y, por otro, la noción misma de performance como teatralización. Así pues, al seguir esta noción de valores culturales se encuentra la figura de la historia, nos dice Butler, como una herramienta implacable de la escritura, y el cuerpo como el medio que debe ser destruido y transfigurado para que emerja la “cultura”.¹⁶

En el caso de las personas jóvenes los valores culturales son representados e interpretados mediante signos corpóreos, ya que las formas de interacción corporal pueden dividirse en dos tipos: la corporalidad y el *performance*.¹⁷ Es decir, por medio del cuerpo habla la cultura, ya que las acciones están dirigidas hacia el cuerpo de los sujetos; que además son cuerpos sexuados con roles e identidades de género asignados.

14. *Idem.*

15. Judith Butler. “Actos performativos y constitución del género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista”. *Debate feminista*. México, núm. 18(9), 1998, p. 256.

16. *Ibid.*, p. 257.

17. Sofía Deveaux Durán. “Corporalidad y performance en contextos de violencia”. *Sociológica*. México, UAM Azcapotzalco, año 27, núm. 75, enero-abril de 2012, pp. 69-93.

18. Butler, *op. cit.*, p. 296.

19. Para profundizar, véase Reguillo, *op. cit.*, p. 417.

20. Reguillo, *op. cit.*, p. 423.

Como hemos mencionado, un aspecto importante a considerar para nuestra investigación fue que el “género, al igual que la edad, es una identidad instituida por una repetición estilizada de actos, gestos corporales, los movimientos y las normas [que] constituyen la ilusión de un yo generizado permanente”.¹⁸ En el caso de las personas jóvenes, ser varón o mujer representa en sí valores culturales diferenciados que implican despliegues performativos permanentes; y nosotros afirmamos que en los casos de violencia performativa, esos despliegues se diferencian según la identidad de género de quienes participan en la pelea.

Por lo tanto, insistimos en que el proceso de producción, distribución y consumo de contenidos audiovisuales, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación así como de diversas redes sociales virtuales son plataformas para la socialidad (de las personas jóvenes) en tanto proceso comunicativo y modo de estar juntos, como uno de los mecanismos a través de los cuales buscan y encuentran claves de inserción que los colocan dentro de una grupalidad,¹⁹ más allá de que se conozcan o no, más allá de la vida *off-line* a la cual resulta más necesario aproximarse de manera transdisciplinar.

Por otro lado podemos agregar que fue importante también incluir como parte de nuestro análisis la noción de “consumo”, puesto que las personas jóvenes que ven videos de peleas entre estudiantes de secundaria están “consumiendo” un “producto” que no busca una ganancia económica, sino simbólica (de prestigio). Y si hablamos de consumo aludimos la existencia de “mercado” ese en el que se

...compensan el vacío o territorio ‘blando’ dejado por la gran crisis política del siglo: la ausencia de presencia y la búsqueda de lugares, modos, estrategias que restituyan la posibilidad de pronunciarse con certeza y constituir un espacio de adscripción inteligible para organizar la propia biografía en contextos de precarización, desencanto y violencia.²⁰

Es entonces que bajo esta lógica de la relación que se establece entre las violencias y las redes sociales virtuales –que va más allá de un caso empírico– hablamos de que la interacción y la socialización que se da entre grupalidades juveniles que incorporan las tecnologías a sus prácticas cotidianas y encuentra en el ciberespacio y en la vida on line un espacio de adscripción, ya sean grupos en redes sociales como Facebook o canales en plataformas que les permiten “compartir productos”, como en el caso de *YouTube* o *Facebook*.

Por lo tanto una plataforma virtual debe ser considerada para su análisis como un espacio interactivo y como texto, ya que ambas dimensiones coexisten. En el caso de nuestra investigación el interés fue “leer” e “interpretar” el texto audiovisual así como su contexto de producción y distribución. Una de las claves para lograrlo fue ver al Internet “como un artefacto cultural, conformado por procesos sociales de producción y de uso”,²¹ lo cual significa que la tecnología es un medio y un lugar para la socialización.

Ahora bien, para dar sentido a cómo la perspectiva de género abona a la comprensión de las relaciones entre violencias, jóvenes y redes sociales virtuales, es preciso entender un contexto como el nuestro, es decir, de “dominación masculina” como lo llama Bourdieu, o como las feministas llaman “sociedad patriarcal”, donde la organización social excluye la posibilidad de igualdad y reciprocidad entre los sexos y facilita comportamientos polarizados que constituyen la base de las conductas violentas.²² Y que además recurre a un conjunto estructurado de prácticas sociales y de representaciones ideológicas que, como hemos comentado antes, se materializan performativamente en el cuerpo de los sujetos según su género. Por tanto, entendemos el patriarcado como un orden de poder, un modo de dominación cuyo paradigma es la masculinidad tradicional hegemónica, que está basado en la supremacía de los hombres sobre las mujeres y de lo masculino sobre lo femenino. Cabe mencionar

21. Hine, *op. cit.*, p. 53.

22. Carlos Manuel Rodríguez Aguiar, Dianelys Jacomino Fernández, Margarita Díaz Aguilar y Rita Quesada Sanabri. “Violencia durante el proceso de construcción de la masculinidad entre adolescentes”. *Revista de Ciencias Médicas de La Habana*, 18(2), 2012, pp. 124-137.

23. *Idem.*

que la masculinidad tradicional hegemónica reconoce un “masculino” sobre los “masculinos” y que la masculinidad también sufre una especie de “vigilancia” constante sujeta a ser sostenida ante cualquier amenaza.

En este contexto es que cobran sentido los procesos de afirmación de la masculinidad en los que está intrínseca la búsqueda de negación, control o diferenciación de la feminidad y la vigilancia para reforzar la masculinidad tradicional hegemónica sobre otras masculinidades posibles. La definición de masculinidad en nuestra cultura “es la cualidad de masculino”, que incluye la virilidad y el ser varonil, enérgico, fuerte y macho. La masculinidad se basa en valores físicos que posteriormente se transforman en valores morales. La masculinidad se ha sexualizado y es tratada como sinónimo de virilidad.²³ Además de la familia (socialización primaria), la escuela, los medios de comunicación, la mayor parte de las religiones y la sociedad en general (socialización secundaria) refuerzan estos roles inequitativos de relación entre los géneros.

Es necesario mencionar que para “probar” su masculinidad, las y los jóvenes aprenden como el principal mandato cultural para los varones, ser importantes, por lo que es necesario “hacerse notar”. De aquí que consideramos fundamental que en el proceso de producción, distribución y consumo de productos audiovisuales con contenido de violencia performativa, se considere al género y la búsqueda de afirmación de la masculinidad tradicional hegemónica, para comprender e interpretar el objeto de estudio que construimos.

Hasta este momento hemos expuesto que los varones están socializados para ser activos, tener el control, estar a la defensiva, valerse por sí mismos, hacer uso de la fuerza, ejercer libremente la sexualidad, usar el cuerpo como una herramienta y salir adelante pese a todo: Preocuparse por el hacer y no por el sentir.

A continuación hablaremos de un concepto del que poco se ha abordado en los estudios de la comunicación y en las ciencias sociales quizá porque

se ha encriptado en los estudios *queer*, nos referimos a las masculinidades femeninas puesto que como lo afirma Halberstam:

En nuestra sociedad la masculinidad se asocia a valores de poder, legitimidad y privilegio; a menudo se la vincula, simbólicamente, al poder del Estado y a una desigual distribución de la riqueza. La masculinidad parece difundirse hacia fuera en el patriarcado y hacia dentro en la familia; la masculinidad representa el poder de heredar, el control del intercambio de las mujeres y la esperanza del privilegio social.²⁴

La autora debate el concepto mismo de la masculinidad tradicional hegemónica como exclusiva de los varones, blancos, de clase media, incluso argumenta que la masculinidad se hace inteligible cuando ésta se abstrae del cuerpo del varón.²⁵ Puesto que el comportamiento de algunas mujeres (particularmente se ha observado en jóvenes) puede asociarse a las prácticas de varones, sobre todo aquellas relacionadas con la libertad y la movilidad.

Para Halberstam, la adolescencia de las mujeres representa una crisis por la transición de ser una joven a ser adulta en una sociedad dominada por hombres; mientras que la adolescencia para los varones representa un rito de paso hacia la hombría (muy celebrado incluso), pues con éste se advierte la posible ascensión a cierta versión del poder social, mientras que para las jóvenes la adolescencia es una lección de moderación, castigo y represión. Es en este contexto de la adolescencia de las mujeres donde los instintos –de lo que en nuestro contexto se entiende como “machorra” o “marimacha”– de millones de mujeres jóvenes son remodelados y convertidos en formas aceptables de feminidad.²⁶ Es por ello que cobra relevancia nuestro interés por incluir como un aspecto interesante para reflexionar el concepto de masculinidad femenina o masculinidades de mujeres.

En nuestra investigación cobra relevancia “para explorar una posición de sujeto *queer* que

24. Judith Halberstam. *Masculinidad Femenina*. Barcelona-Madrid: Editorial Egales, 2008, p. 24.

25. *Idem*.

26. *Ibid.*, p. 28.

27. *Ibid.*, p. 31.

puede desafiar con éxito los modelos hegemónicos que determinan cómo deben ser los géneros”.²⁷ En ese sentido, las jóvenes que protagonizan peleas de estudiantes de secundaria llaman tanto la atención del mundo adulto principalmente, puesto que no encajan en el “deber ser” asociado a las mujeres (y mucho menos a las mujeres adolescentes), pero dicho comportamiento no supone en sí mismo que sean lesbianas. Sin embargo se les asocia, puesto que:

A veces la masculinidad femenina coincide con los excesos de la supremacía viril y a veces codifica una forma única de rebelión social; a menudo la masculinidad femenina es el síntoma de una alteridad sexual, pero a veces marca una variación heterosexual; a veces la masculinidad femenina señala el lugar de una patología, y de vez en cuando se la interpreta como una alternativa saludable a lo que se consideran modalidades excesivas de las feminidades convencionales.²⁸

28. *Idem.*

En ambos casos, tanto de las masculinidades de varones y las masculinidades femeninas y/o lesbianas, el cuerpo cobra vital importancia sobre todo cuando se relaciona con los tipos de violencias a los que varones y mujeres están expuestos, según su género y su identidad sexual como lo hemos mencionado en los casos de la violencia simbólica y la violencia de género; pero también consideramos importante hablar de la relación del cuerpo con la violencia performativa.

Entendemos a la violencia performativa desde la definición de Juris como:

...una forma de interacción social significativa mediante la cual los actores construyen realidad social basándose en los modelos culturales disponibles... Utilizo violencia performativa para referirme a la representación de rituales simbólicos en los que se da una interacción violenta que pone el énfasis en la comunicación y la expresión culturales.²⁹

29. Jeffrey S. Juris. “Violencia representada e imaginada: jóvenes activistas, el black bloc y los medios de comunicación en Génova”. Francisco Ferrándiz y Carles Feixa. *Jóvenes sin tregua*. Culturas y política de la Violencia. Barcelona: Antropos, 2005, pp. 188-189.

En el caso de nuestro objeto de estudio, las prácticas violentas performativas cotidianas se basan en los modelos culturales disponibles para su socialización

entre pares, modelos sobre la juventud, la violencia misma y las formas de ser hombre o ser mujer.

En el caso de nuestra investigación referente a las peleas entre estudiantes de secundaria y el fenómeno audiovisual que les ha precedido, nos permiten observar los rituales simbólicos a través de las interacciones dentro y fuera de línea, sin dejar de lado que:

...las performances violentas agresivas implican a menudo el tipo de comportamiento fanfarrón tradicionalmente asociado con los ritos de paso masculinos y la consecución de identidades políticas masculinas en muchas partes del mundo.³⁰

Por tal motivo, encontramos una relación teórica entre la violencia simbólica desde la lógica de dominación masculina, la violencia de género y la violencia performativa. Puesto que todas se mezclan por lo menos desde nuestra perspectiva para tratar de comprender la relación entre jóvenes, tecnologías de la información y la comunicación, prácticas violentas performativas cotidianas e identidad de género; relación observada a través del fenómeno audiovisual “videos de peleas entre estudiantes de secundaria”.

Bajo esta misma lógica de la violencia performativa, los medios de comunicación son lugares fundamentales para la producción, distribución y contestación de hegemonía, que pueden entenderse como esos valores, conocimientos e ideas dominantes en la sociedad que apoyan la distribución de poder y autoridad establecida.³¹ En nuestro caso, consideramos que en los contextos de producción, difusión y consumo on y off line en tanto continuum liminal transitan los performances de los procesos de subjetivación de la identidad de género, la violencia simbólica y su correlato con la masculinidad tradicional hegemónica; y así:

...En este contexto, la violencia emerge como un terreno clave de la lucha. Por una parte, es una forma importante de entretenimiento mediático, y los medios informativos sacan

30. Gilmore cit. por Juris, *op. cit.*, p. 189.

31. Williams cit. por Juris, *loc. cit.*

32. Juris, *op. cit.*, p. 198.

provecho de las imágenes espectaculares de confrontación violenta... la violencia representa un recurso potencial en la lucha por la visibilidad pública...³²

Consideramos que el continuum liminoide, en los contextos de producción, difusión y consumo dentro y fuera de línea podrían incluso ser terrenos pantanosos de luchas simbólicas, por tal razón, los medios informativos que han dado cuenta del fenómeno audiovisual “videos de peleas entre estudiantes de secundaria”, los espectacularizan negativamente y fortalecen los estereotipos que criminalizan a las personas jóvenes. Mientras tanto podemos especular si en realidad para las personas jóvenes involucradas en este fenómeno o en casos similares conciben la violencia como un recurso para lograr la visibilidad pública.

A manera de cierre

Para concluir este trabajo quisiéramos enfatizar que lo que se nos presenta como fenómenos “nuevos” no lo son del todo, puesto que algunos de éstos solo han incorporado el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. De las nuevas prácticas contemporáneas relacionadas con los viejos y nuevos medios así como las viejas y nuevas prácticas relacionadas con estos, retomamos a Jenkins³³ para explicar el fenómeno bajo la convergencia de los medios, que nosotros entendemos como el poder de transformación dentro de las industrias mediáticas, que se caracteriza por el flujo de contenidos de diversos soportes mediáticos, entre los mercados y la migración de los audiencias a diferentes medios. Además, esta correspondencia entre los viejos y nuevos medios, así como la relación de las audiencias con éstos que posibilita el desarrollo de una cultura participativa, en la que las divisiones entre consumidores y productores se hacen menos tajantes.

33. Henry Jenkins. “Introduction”. *Convergence Culture. Whe old and new media collid.* New York: University Press, 2006, pp. 1-24.

En este sentido, las personas jóvenes como generación tienen la posibilidad de ser audiencias activas que no solo consumen sino que pueden interactuar con la producción. En síntesis, como lo señala Jenkins, los viejos y nuevos medios conviven y se incorporan por las nuevas tecnologías y las prácticas culturales contemporáneas.

Los resultados de la investigación nos han permitido plantearnos por lo menos estas cuestiones fundamentales: en primer lugar, plantearnos una nueva hipótesis por explorar en futuros trabajos, pensar si entre las mujeres existe la necesidad de reconocimiento por parte de sus pares varones que no representa la necesidad de inserción a los estereotipos asociados a la “feminidad”, sino al contrario que la intención pueda ser desmarcarse del estereotipo de “feminidad” y lograr insertarse en espacios masculinos de ejercicio de poder dentro de la escuela, las plataformas y/o las redes sociales virtuales.

En segundo lugar, seguir afinando el modelo teórico transdisciplinar que hemos intentado compartir en este trabajo y finalmente explorar la posibilidad del concepto Continuum Liminoide que hemos propuesto.