




Construcción del concepto *fanbullying*: Revisión crítica del acoso en redes sociales

Building the *fanbullying* concept:

Critical review of social media harassment

Dña. Arantxa Vizcaino-Verdú¹ arantxa.vizcaino935@alu.uhu.es 

Dra. Paloma Contreras-Pulido² paloma.contreras@unir.net 

Dra. María Dolores Guzmán-Franco¹ maria.guzman@dedu.uhu.es 

¹Universidad de Huelva. Facultad de Educación, Psicología y Ciencias del Deporte. Departamento de Educación. Campus de "El Carmen" Avenida de las Fuerzas Armadas s/n, Huelva (21007). España.

²Universidad Internacional de la Rioja. España.

RESUMEN

La cultura participativa en el entorno online ha expandido las oportunidades de la ciudadanía en materia de aprendizaje y empoderamiento. En este contexto, se disponen nuevos medios sociales para la ruptura de las relaciones tradicionales, donde se establecen protocolos de interacción digital, así como desbordamientos de los códigos éticos preestablecidos. El presente estudio tiene como propósito indagar en la construcción del concepto del *fanbullying* como la relación perniciosa entre fans y actores a través de las redes sociales. Para ello, desarrollamos una revisión de literatura, ampliando el espectro de los excesos ciudadanos en la era digital por medio del acoso, ciberacoso y el discurso del odio, y un análisis de casos mediáticos de las series *Por trece razones*, *Juego de Tronos* y *The Walking Dead*. Los resultados descubren el uso desproporcionado de estas plataformas por parte de la comunidad fan, donde los actores se ven expuestos como figura pública a burlas, humillaciones y amenazas constantes. Por lo que, más allá de las relaciones personales adyacentes y el entorno puramente escolar, concluimos que en los entornos digitales se están gestando nuevas prácticas de *fanbullying* donde se difuminan los límites entre realidad y ficción, resultando necesaria una intervención educativo-jurídica. ■

PALABRAS CLAVE

Fanbullying; cultura digital; redes sociales; ciberacoso; acoso.

ABSTRACT

The participatory culture in the online environment has expanded citizenship opportunities for learning and empowerment. In this context, new social media are available for the rupture of traditional relations, where digital interaction protocols are established, as well as overflows of preestablished ethical codes. The purpose of this study is to investigate the construction of the concept of *fanbullying* as the pernicious relationship between fans and actors through social media. To this end, we developed a literature review, broadening the spectrum of citizen excesses in the digital age through bullying, cyber-bullying and hate speech, and an analysis of media cases from the series *13 Reasons Why*, *Game of Thrones* and *The Walking Dead*. The results discover the disproportionate use of these platforms by the fan community, where actors are exposed as public figures to constant mockery, humiliation and threats. Therefore, beyond the adjacent personal relationships and the purely school environment, we conclude that in digital environments new practices of *fanbullying* are being developed where the boundaries between reality and fiction are blurring, resulting in the need for an educational-juridical intervention. ■

KEYWORDS

Fanbullying; digital culture; social media; cyberbullying; bullying.

1.- Introducción

La cultura de la participación extendida por medio de la concesión de oportunidades para el aprendizaje y el empoderamiento ciudadano, ha generado una suerte de construcción colaborativa del desarrollo humano, comunicativo e informacional en la era tecnológica (Gozálvez-Pérez & Contreras-Pulido, 2014; Maffey, Homans, Banks & Arts, 2015). Esta configuración deriva en relaciones comunales que, anteriormente, se congregaban en espacios públicos. En la actualidad, estas reuniones se convierten en comunidades virtuales cuya influencia se acentúa ininterrumpidamente (Habermas, 1962; Millham & Atkin, 2016).

El término de comunidad virtual se emplea, según Morell y Subirats (2012), como la expresión que define a los grupos sociales que interactúan en la red y, concretamente, en las redes sociales (en adelante RRSS): plataformas de mayor popularidad entre la población internauta en las que se comparte información con amigos y usuarios (Chang & Hsiao, 2014). En efecto, los medios sociales en línea se han transformado en espacios de divulgación principal para las acciones y opiniones de individuos y colectivos, donde el factor emocional influye especialmente en las decisiones humanas (Chen, 2018; Kanavos, Perikos, Hatzilygeroudis & Tsakalidis, 2016).

En este contexto, los diferentes niveles de usabilidad ofertados por las RRSS han generado estudios enlazados con la diferencia entre las relaciones humanas reales y virtuales, de manera que Ellison, Steinfield y Lampe (2011), y Wang, Chen y Tsai (2012) las resuelven como constructos semejantes. Empero, la presente revisión crítica no se centra tanto en cómo se desarrollan estas interacciones en los diferentes entornos sociales, sino en los riesgos y fenómenos que de estas se pueden llegar (o no) a originar. Resulta indispensable comprender los comportamientos de los usuarios y las comunidades en medios digitales (Ellison & Boyd, 2013; Metzger, Wilson & Zhao, 2018), con el propósito de despertar en el entorno comunicativo, educacional, político y social una mínima inquietud por el modo en que se ejecutan estos soportes para el acoso virtual o *cyberbullying*. En este caso, la presente revisión crítica se centra en las figuras públicas del ámbito de la industria televisiva, con el objetivo de profundizar en un fenómeno de agresión *cibersocial* subyacente: el acoso a personajes antagonistas de series de ficción ejercido por comunidades de fans en línea. De modo que el estudio plantea la siguiente cuestión: ¿las redes sociales son un medio de riesgo y acoso cibernético para las figuras públicas? Para ello, se desarrolla

una revisión literaria a través de conceptos estandarizados como el acoso y el ciberacoso, así como un recorrido por tres casos (tres actores) manifestados en los medios de comunicación pertenecientes a la ficción de televisión HBO, Netflix y AMC.

2.- Revisión crítica del ciberacoso en redes sociales

2.1. El concepto de acoso en la comunidad digital: del acoso al ciberacoso

Los modos de interrelación han variado a lo largo de las décadas atendiendo a factores psicosociales como la categoría generacional y el entorno tecnológico (Pacheco-Amigo, Lozano-Gutiérrez & González-Ríos, 2018). Álvarez-García, Barreiro-Collazo y Núñez (2017) aventajan en este sentido la proliferación de los dispositivos electrónicos como medio de contacto asiduo a la creación, descubrimiento y mantenimiento de nuevas amistades, del mismo modo que los revelan como vehículo de hostilidad y perjurio. Y es que la comunicación, por medio de la red, ha consumado normas de interacción entre los individuos análogas a las acaecidas en espacios físicos tanto positiva como negativamente (González-Calatayud & Prendes-Espinosa, 2018).

En este proceso sociovirtual, los usuarios se ven inmersos y expuestos en sinfín de riesgos potenciales, como el *sexting*, el *grooming*, etc., siendo el ciberacoso una de las problemáticas más difundidas, estudiada y extendida en el ámbito académico. De hecho, su inscripción científica va directamente ligada a la concepción de acoso o *bullying* que, en muchos casos, coocurren (Herrera-López, Romera & Ortega-Ruiz, 2017). Por ello y, por sus similitudes y disparidades, se requiere un análisis bibliográfico minucioso que esboce los conocimientos básicos en torno al odio entre pares (Thomas, Scott, Coates & Connor, 2018).

El término de acoso se ha extendido internacionalmente como un fenómeno multi-espacial, desarrollándose en entornos escolares y laborales (Fanti, Demetriou & Hawa, 2012). Si bien es cierto, el término no fue reconocido como tal hasta 1983, cuando Dan Olweus y Erling Roland lo relacionaron con informes de violencia y suicidios de estudiantes noruegos (Escobar-Echevarría, Montoya-González, Restrepo-Bernal & Mejía-Rodríguez, 2016; Sandoval-Ato, Vilela-Estrada, Mejía & Caballero-Alvarado, 2018). Estas investigaciones dieron lugar al término *mobbing*, que desde el campo de la etología se entiende como un ataque colectivo a un grupo de animales contra otro que no forma parte de la misma

especie o que resulta un enemigo natural.

La proliferación de estos resultados se extendió hasta Gran Bretaña durante los ochenta, cuando el concepto fue reemplazado por el de acoso (Smith & Sharp, 1994), siguiendo su dispersión hacia Estados Unidos y Europa, donde España se convirtió en uno de los referentes de habla hispana (Cerezo, 2009).

El vocablo acoso ha sido definido por varios autores. Escobar-Echevarría *et al.* (2016) lo comprenden como un comportamiento intencional, agresivo y, en algunos casos, reiterativo, que difiere por el tipo de intimidación ejercida: desde la física hasta la social e indirecta mediante rumores. Chacón-Cuberos, Castro-Sánchez, González-Campos y Zurita-Ortega (2018) añaden a estos factores la indefensión de la víctima. Di-Napoli (2018) incorpora, además, un desequilibrio de poder entre la víctima-agresor, donde el silencio de la primera se alimenta de la relación dominio-sumisión, impidiendo que finalice la violencia. Se concluye, por tanto, una correspondencia desigual y negativa, donde el ejercicio de reciprocidad se basa en la prepotencia del agresor y el sometimiento de la víctima, provocando efectos de extrema gravedad que, en muchos casos, desembocan en lesiones físicas (golpes, robos, etc.), psicológicas (insultos, apodos, amenazas, rumores y aislamiento social, etc.) e incluso el suicidio (Carrillo-Izquierdo, 2018). Pulido-García y Taracón-Gómez (2018) señalan a este respecto, que la victimización se focaliza principalmente en aquellos grupos o individuos minoritarios (extranjeros o diferentes a los demás).

Teniendo en cuenta la vinculación directa (física) entre agresor-víctima en el acoso, esta relación se ha desplegado hacia plataformas como Facebook, Twitter, Instagram o YouTube, convirtiéndose, como indican Balakrishnan, Khan, Fernández y Arabnia (2019), en parte integral de la vida humana. En efecto, Ditch the Label (2017) apunta hacia Twitter como uno de los espacios en línea donde mayormente profesa el ciberacoso o *cyberbullying*. Un término referido a cualquier tipo de comportamiento intencionadamente hostil a través de la red que incluye entre sus prácticas la blasfemia o el lenguaje ofensivo, el acoso periódico, la calumnia, el engaño y la exclusión de comunidades virtuales. Es decir, a través de medios electrónicos como el correo, los servicios de mensajería instantánea como Whatsapp, las RRSS y los sitios web, se ridiculiza, amenaza e insulta socialmente a alguien con el objetivo de infringir daño, humillación, miedo e incluso desesperación (Escobar-Echevarría *et al.*, 2016). Este tipo de actuaciones, advierten Moreno-Ruiz, Martínez-Ferrer y García-Bacete (2018), impiden en muchos casos la autodefensa de la víctima. De manera que esta conducta agresiva, intencional y persistente genera

un halo de vulnerabilidad que se somete ante comportamientos vejatorios y difamatorios de un grupo o individuo (Rodríguez-Correa & Rivadulla-López, 2018; Rubio-Hernández, Díaz-López & Cerezo-Ramírez, 2019).

Álvarez-García *et al.* (2017), distinguen entre acoso y ciberacoso los siguientes aspectos: 1) los ataques digitales favorecen el anonimato del agresor y su desinhibición; 2) el agresor, del mismo modo, no presencia las consecuencias de su conducta, dificultando la empatía; y 3) el contexto facilita la multiplicidad del daño hacia la víctima, pues la agresión puede ser aseQUIblemente difundida. En este entorno, la desinhibición que comentan los autores se puede desempeñar de dos formas: una que promueve la generosidad y amabilidad (benigna), y otra (que es la que compete), tóxica (Suler, 2004). Esta última, fundamentada en el anonimato, invisibilidad y asincronía de las agresiones (Jablonska & Polkowski, 2018). Y es que, tanto en el acoso tradicional como en el online, siguen perpetuándose roles como el de cibervíctima, ciberagresor, ciberobservador y cibervíctima-agresiva (Kubiszewski, Fontaine, Potard & Auzoult, 2015). El victimario del ciberacoso, en este sentido, evita el cara a cara y se origina a cualquier hora y en cualquier plataforma. Aunque diversos autores como Ybarra, Mitchell y Espelage (2012) y Garitaonandia, Karrera y Larrañaga (2019), mencionan que este tipo de acoso cuenta con la posibilidad de que la víctima conozca a su agresor en contextos externos a la red, como el colegio.

Rosa *et al.* (2018) indican, por ende, que el perfil manipulador se produce sobremanera entre pares (adolescentes en su mayoría) y usuarios asiduos de Internet (Davis & Koepke, 2016). Estas situaciones se generan, según Montes-Vozmediano, García-Jiménez y Menor-Sendra (2018), a raíz del consumo de contenidos audiovisuales conectados principalmente con el sexo, las drogas y el embarazo. Si bien se trata solo de un preámbulo revisable en otros contextos y circunstancias.

Tanto es así la complejidad del fenómeno, que en la Tabla 1 se sintetizan las coincidencias y semejanzas relatadas previamente entre acoso y ciberacoso.

En este orden de cosas y, después de cinco décadas de estudio, se presenta la complicación del fenómeno y, como evidencia Gil-Villa (2018), la dificultad de obtener una lectura clara de los resultados, pues el volumen de bibliografía asume una tendencia al alza. Guías, recomendaciones de trabajo con alumnos, profesores y familia, así como pautas de acción e intervención tratan de combatir el ciberacoso (Martínez-Vilchis, Morales-Reynoso & Pozas-Rivera, 2018). Sin embargo, la falta de acotación, la disparidad de

resultados y la ausencia de pruebas a nivel teórico-empírico ponen en tela de juicio los esfuerzos ejercidos en el ámbito educativo, político, jurídico y social. Sencillamente, el fenómeno asciende de forma gradual y proporcional al tiempo que aumentan las oportunidades para que se produzcan estas agresiones en dominios públicos en línea (Scott, Wiencierz & Hand, 2018).

Tabla 1. Diferencias y similitudes entre acoso y ciberacoso

Acoso	Ciberacoso
Fenómeno multi-espacial de vinculación directa en entornos escolares y laborales.	Fenómeno multi-espacial y asincrónico en medios online.
Comportamiento intencional, agresivo y reiterativo.	Comportamiento intencional, hostil, ofensivo y reiterativo.
Acción intimidatoria física (lesiones) y psicológica (rumores, aislamiento, discriminación, amenazas, insultos, etc.).	Acción psicológica excluyente, ofensiva, calumniantes, engañosa y humillante.
Desequilibrio de poder entre víctima-agresor desigual y negativa.	No se presenta un desequilibrio real de poder entre víctima-agresor.
El agresor visibiliza las consecuencias.	El agresor no visibiliza las consecuencias (desinhibición).
Focalización en grupos o individuos minoritarios (extranjeros o diferentes a los demás).	Multiplicidad del daño por difusión en medios en línea.
Perpetúa roles de cibervíctima, ciberagresor, ciberobservador y cibervíctima-agresiva.	Anonimato e invisibilidad del agresor (perfiles falsos).
	Focalización prioritaria entre pares.
	Perpetúa roles de cibervíctima, ciberagresor, ciberobservador y cibervíctima-agresiva.

2.2. *Haters gonna hate.* El odio en la industria audiovisual

Como resultado del escenario previamente ilustrado, Internet se ha transformado en un espacio para las bondades, pero también para el miedo y el odio, tal y como han presentado a lo largo de la historia el cine y la televisión (Rosewarne, 2017). Baste como muestra la fuerza e influencia de las RRSS sobre las comunidades e individuos y, en consecuencia, el incremento de actividades de odio que en ellas se ejercen cada día (Banks, 2011).

Stein, Nodari y Salvagni (2018) sentencian, en este sentido, que estas plataformas digitales se ponen al servicio de la anonimidad de sus usuarios (tal y como sucedía con el ciberacoso), para expresar el

odio frente a la diversidad de contenidos publicados en la esfera mediática. Dawson (2018) añade que, naturalmente, la negatividad abunda en estos entornos donde las comunidades de *haters* adquieren un estatus de poder superior.

Para comprender este tipo de usuarios, se debe recurrir hasta sus antecedentes: el trol. ‘Criatura’, tal y como la reconoce Reagle (2015), surgida en la cultura digital con la pretensión de provocar la respuesta de su víctima y/o una comunidad por medio de comentarios agresivos y dañinos. Esto es, buscar la autoafirmación por medio de una diversión perversa (Fenoll, 2015). Cerna-Aragón (2017), indica que la evolución del fenómeno *trolling* recorre un proceso evolutivo que transcurre desde la provocación para el entretenimiento comunitario hasta el abuso por goce personal. De hecho, Bishop (2014) introduce hasta doce tipos de troles (Tabla 2), entre los que se encaja al acuñado *hater* como un posible vengador de la verdad (*e-venger*), un destructor de la información (*iconoclast*) o un usuario antisocial que agrede por entretenimiento (*snert*).

El *hater* gestado en esta concepción *trolling* trata, por tanto, de enfurecer a los usuarios mediante expresiones hostiles y ataques relacionados con aspectos como el género, la etnia, la sexualidad y la apariencia (Reagle, 2015). El mismo autor señala que la expresión “*haters gonna hate*” (los que odian siempre odiarán) originaria de la cultura hip-hop, proviene, naturalmente, del cauteloso aviso “*don’t feed the trolls*” (no alimentes a los troles), en un halo de resiliencia e ignorancia hacia estos hostigamientos. Así, el *hating*, promueve el discurso del odio sin otra intención que la de deshumanizar, insultar, intimidar y ofender a otras comunidades y personas, perdiendo el sentido entre lo real y virtual (Pace, Passanini & D’Urso, 2018; Jablonska & Pollowski, 2018; Blaya, 2018).

Estas vivencias se han explotado a través de medios como el de la industria televisiva, que ha dedicado sus esfuerzos a la integración Internet-televisión, en tanto en cuanto optan por crear experiencias únicas del telespectador a través de la Red. Esto es, consolidan a través de la ‘*Teen TV*’, un modelo de audiencia multitarea propia del siglo XXI, que nace de la coyuntura social, tecnológica y económica (Raya, Sánchez-Labela & Durán, 2018).

Tabla 2. Tipos de trolling según Bishop (2014)

	Tipo de carácter troll	Descripción
Haters (enardecer situaciones sin beneficio real por entretenimiento).	E-venger	Impulsado por la venganza, tiene por objetivo provocar a otros para que revelen la verdad.
	Iconoclast	Impulsado por la destrucción, ayuda a descubrir la verdad presentando información contradictoria a una comunidad.
	Snert	Impulsado por fuerzas antisociales, pretende dañar a otros por entretenimiento.
Lolcows (provocar a otros para llamar la atención).	Big man	Impulsado por el orden para publicar información agradable que apoye su visión del mundo.
	Ripper	Impulsado por el auto-desprecio al trolling, construye una falsa sensación de empatía hacia otros.
	Chatroom Bob	Impulsado por fuerzas existenciales, participa en chats para ganarse la confianza de los miembros y provocarles.
Bzzzzters (intervenir sin importar la utilidad de la contribución).	MHBFY Jenny	Impulsado por el perdón, participa para ayudar a la gente a ver el mejor lado de la vida
	Wizard	Impulsado por la creatividad, crea e intercambia contenido con tono humorístico.
	Flirt	Impulsado por la socialización, participa para ayudar a otros a ser más sociables, incluso a través del a burla.
Eyeballs (observar y provocar en el momento oportuno).	Lurker	Impulsado por la vigilancia, hacen llamadas accidentales, reportan mensajes, modifican ecuestas de opinión o puntuación de usuarios.
	Troll	Impulsado por el caos, participa en el entretenimiento de otros mediante travesuras en línea.
	Elder	Impulsado por su experiencia, se dedica a buscar novatos para abusar por propio disfrute.

Como mencionan Gómez-Aguilar, Paniagua-Rojano y Farias-Batlle (2015), la televisión se ha enfrentado a sostener el interés de la audiencia, pero también a trasladar dicha atención a las RRSS, donde las comunidades (y *haters*) comentan los contenidos digeridos. Una conexión entre lo vital y lo ficcional que

refleja cambios sociales y estereotipos, y que produce conversaciones paralelas sobre series, programas, películas, etc. (Jarvis, 2011). Esta dicotomía digital-televisiva se ha erigido, sobremanera, a través de corporaciones como Netflix, HBO o la cadena AMC, máximos exponentes de la convergencia plena entre ambos campos. En estas, se recogen algunas de las series más reconocidas: *Juego de Tronos*, *Por trece razones* y *The Walking Dead*, donde se han producido acontecimientos *hating*, meritorios de analizar.

3.- Memes, acusaciones y amenazas en Juego de Tronos, Por trece razones y The Walking Dead

En síntesis, de la concatenación acoso, ciberacoso y *hating*, a continuación, se exponen tres casos relativos al entorno televisivo y, concretamente, al de las series de ficción, donde algunos de sus personajes (antagonistas) se convierten en objeto de burla, humillación, amenaza y acoso en RRSS.

El primero de ellos acontece a partir de *Juego de Tronos*, una serie de televisión de corte medieval basada en la saga de libros *Canción de Hielo y Fuego* de George R.R. Martin (Matthews, 2018). La producción, emitida y comercializada por HBO, se extiende a través de una inmersión de entretenimiento total, donde las actividades en RRSS adquieren gran relevancia. Entre ellas, se alude al personaje del Rey Joffrey, interpretado por Jack Gleeson (Antelmi, Bresli & Young, 2018).

El rol principal de Joffrey se erige en la tiranía soberana y autoritaria jugando un papel antagonista que, como definen Sancho, García-Moreno y Avedaño (2014), resulta pérfido. Tanto es así, que el actor ha declarado su intención de dejar la interpretación ante la histeria religiosa que se genera alrededor del personaje. Y es que, como se relataba en el artículo La República (2017), Jack Gleeson ha sido víctima de una 'graciosa' batalla de memes a partir de una fotografía que compartió en Twitter, tal y como se muestra en la Figura 1.

En este caso, se observa una declarada intención humorística a partir de la fotografía difundida por el propio actor en su cuenta oficial. Un fenómeno al que se enfrentan indudablemente individuos de dominio de público pertenecientes a todas las áreas de la industria del entretenimiento, así como al de la política y otros estratos de orden público.



Figura 1. Memes de Jack Gleeson en RRSS (La República, 2017).

Considerando la pincelada ingeniosa e irónica de los fans en el suceso anterior, se entiende que, en el entorno escolar, este tipo de procedimientos de uso de imágenes propias empleadas para la difusión y burla entre pares estaría directamente ligada a prácticas de ciberacoso. Por lo que, el siguiente caso va más allá de la mera chanza: las acusaciones y vejaciones hacia el antagonista de la serie *Por trece razones*, Justin Prentice.

Por trece razones es una serie original de Netflix, cuyo argumento se basa en el acoso escolar de una estudiante de secundaria. Esta, antes de suicidarse, recopila 13 casetes para 13 compañeros a los que alude como responsables de su muerte (Quinn & Ford, 2018). En este corpus de acusaciones se incluye a Justin Prentice, que interpreta el papel de Bryce Walkers (un estudiante que le agrede sexualmente). La serie ha generado tanto debate en el entorno académico, que Till, Vesely, Mairhofer, Braun y Niederkrotenthaler (2019) recalcan el impacto negativo que esta puede generar sobre la población de adolescentes vulnerables o en estado post-traumático de situaciones de acoso escolar. Por el contrario, ya no se trata tanto de los propios espectadores, sino de las acciones de muchos de ellos sobre la vida privada de los actores. Baena (2018) invita a la cuenta oficial de Justin Prentice para descubrir que, efectivamente, se enfrenta a diversas acusaciones de violación donde se difuminan las fronteras entre lo real y lo ficcional, tal y como se presenta en la Figura 2.

En algunas fotografías compartidas por Justin se observan comentarios hirientes hacia su persona. En el ejemplo anterior, se cita constantemente su papel, donde ‘rapist’ (violador) se transforma en una palabra clave constante. Es más, el actor confirma estas prácticas en una entrevista oficial de Netflix¹.



Figura 2. Acusaciones en la cuenta oficial de Instagram de Justin Prentice (2019).

Siguiendo con las acusaciones y comentarios injuriosos, se presenta el caso de Josh McDermitt (Eugene Porter) de *The Walking Dead*, uno de los personajes principales de la serie producida por AMC, que se basa en los cómics de Robert Kirkman (Dawn-Wardsworth, 2017). Esta se enmarca en el universo apocalíptico zombi, en el que Eugene juega (durante varias temporadas) un papel dicotómico entre la honradez y la malicia. El último ha provocado que en su perfil oficial de Twitter reciba un aluvión de comentarios ofensivos y amenazantes. Tanto es así, que Solà-Gimferrer (2017) anunció en el periódico *La Vanguardia*, que el actor cerraba su perfil agotado y consternado por sus acosadores². En este vídeo (Figura 3), además, el actor anuncia la dificultad que supone discernir entre amenazas hacia su personaje Eugene o a hacia su persona.

Existen, empero, otros casos disfrazados de noticia periodística que no se hacen eco al generarse en estos medios privados donde, naturalmente, los fans son los principales informantes de los acontecimientos.

Megía (2018) recogía en un resumen fotográfico en *El País*, estos y otros eventos *hating* hacia personajes de ficción, entre los que destacan los personajes Kelly Marie Tran del largometraje *Los últimos Jedi*, que cerraba su perfil de Instagram ante los mensajes xenófobos; Leslie Jones del *remake Los Cazafantasmas*, que dejó Twitter por unos días ante los insultos xenófobos y machistas; Finn Wolf-hard de *Stranger*

Things, que pidió públicamente cesara el acoso hacia él y sus conocidos declarando su incompreensión sobre las personas; Anna Gunn de *Breaking Bad*, que escribió una columna en *The New York Times*³ para destacar el machismo y acoso recibido a raíz de su papel en la serie, entre otros.

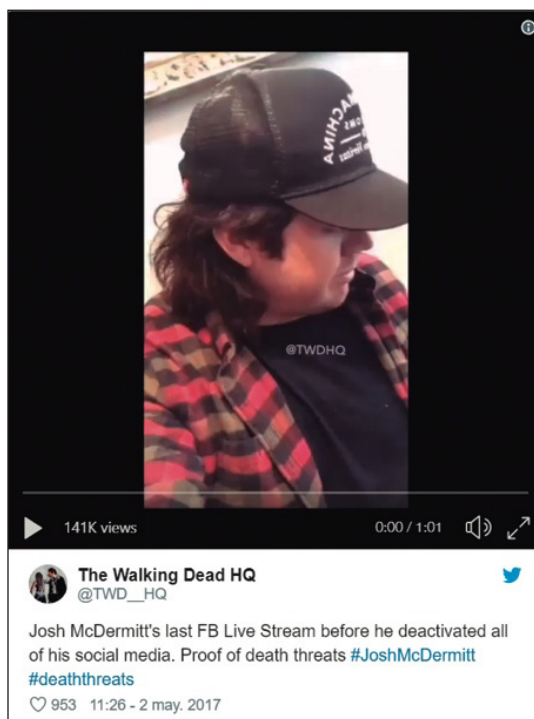


Figura 3. Despedida y declaraciones de Josh McDermitt en @TWD__HQ (2017).

Con todo ello y, a continuación, se exponen las ideas que reúnen desde la conjunción terminológica expuesta, el nuevo acontecimiento de ciberacoso implícito en el universo *fandom*.

4.- Conclusiones

La conclusión que se deriva de la presente revisión crítica pretende no tanto ser un juicio inamovible y revelador, sino una llamada de atención. Y es que, a pesar de los límites que supongan los casos introducidos, o la insustancialidad de las fuentes, el recorrido desprende las declaraciones de personas más allá de su condición artística o su papel ficcional, generando grandes interrogantes y ratificando la complejidad a la que se enfrentan las comunidades virtuales, los docentes, las familias y las instituciones en materia de ciberacoso (Martínez-Vilchis *et al.*, 2018).

Efectivamente, el acoso y el ciberacoso se definen como una práctica intencional, reiterativa, intimidante y desequilibrada (Escobar-Echevarría *et al.*, 2016; Chacón-Cuberos *et al.*, 2018; Di-Napoli, 2018). Tanto, que se deducen en algunos casos hacia el suicidio (Sandoval-Ato *et al.*, 2018).

¿No es, en los incidentes expuestos, el abandono de una red social por vejaciones el suicidio de la expresión y la libertad del actor o la actriz? Podríamos afirmar que, en efecto, estos acontecimientos quedan respaldados por una suerte de desinhibición tóxica del fan, basada en la anonimidad que subrayaba Suler (2004), o en un desconocimiento total de la diferencia entre realidad y ficción (Blaya, 2018). Un claro ejemplo de esta última premisa, es el comentario de un usuario en el perfil de Instagram de Justin Prentice, que se refiere al mismo como un actor ajeno a las características que construyen su personaje en la serie.

Adicionalmente, la conjunción de ciberacoso y *hating* nos hacen cuestionar hasta dónde se delimitan (y limitan) las intervenciones y estudios en el entorno académico. Diversos autores describen los factores que hacen de estas concepciones un motivo de alerta para las entidades educativas, sociales y políticas: relaciones injuriosas, insultantes, humillantes, amenazantes y aislantes entre pares; sometimiento de la víctima; vinculación de poder desigual; reconocimiento del agresor (en algunos casos); indefensión; silencio; pertenencia a un grupo minoritario; semejanza físico-psíquica detectable; y principales riesgos durante la adolescencia (Carrillo-Izquierdo, 2018; Davis & Koepke, 2016; Ybarra *et al.*, 2012; Moreno-Ruiz *et al.*, 2018; Pulido-García & Tarancón-Gómez, 2018).

Sin embargo, con este estudio nos enfrentamos a un fenómeno de *fanbullying* al que nos referimos, de forma complementaria como: 1) una relación naturalmente vejatoria; 2) no dada entre pares (actor/personaje y fan); 3) envuelta en el halo de la desinhibición total del fan; 4) expuesta a la desaprensión entre ficción y realidad; 5) no sometida, ni indefensa, ni especialmente silenciada; 6) no desequilibrada en materia de poderío entre individuos, pero sí entre una comunidad y la víctima; 7) no vinculada a grupos minoritarios; 8) y no asociada exclusivamente a la adolescencia.

Así, entendemos que la gestación de una comunidad virtual de *haters* alrededor de personajes que, para mayor o menor gloria han interpretado personajes de malvado cariz, no justifica su descuido por parte de las autoridades, en tanto en cuanto se sobreentiende su condición de figura pública. En este sentido, ¿el cierre de un perfil online personal, las declaraciones y denuncias oficiales en RRSS, periódicos o

entrevistas de estos sujetos, no suponen suficiente alarma?

Estas cuestiones plantean, en suma, nuevos horizontes en el reconocimiento del actor/actriz como usuario con mismos derechos y deberes en el entorno digital, en las razones que provocan el *fanbullying* como latente comunidad virtual (Millham & Atkin, 2016), en las capacidades de los usuarios para desligar la ficción de la realidad, y en la visión positivista de la inmersión televisiva e internauta de la industria del entretenimiento audiovisual (Raya *et al.*, 2018).

Notas

¹Ver declaraciones a partir del minuto 0:06 en <https://bit.ly/2Ydzwyu> (Consultado el 15 de Marzo de 2019).

²Ver declaraciones en <https://bit.ly/2qIKtXb> (Consultado el 15 de Marzo de 2019).

³Ver declaraciones de la actriz en <https://nyti.ms/2ueBKjj> (Consultado el 15 de Marzo, de 2019).

Referencias

- Álvarez-García, D., Barreiro-Collazo, A., & Núñez, J.C. (2017). Cyberaggression among adolescents: Prevalence and gender differences. *Comunicar*, 50, 89-97. <https://doi.org/10.3916/C50-2017-08>
- Antelmi, A., Breslin, J., & Young, K. (2018). Understanding user engagement with entertainment media: A case study of the Twitter behavior of Game of Thrones (GoT) fans. *IEEE Games, Entertainment, Media Conference*, 1, 4-7. <https://doi.org/10.1109/GEM.2018.8516505>
- Baena, M. (2018). *El acoso hacia Justin Prentice (Bryce Walkers): ¿se nos ha ido de las manos?* Madrid, España: Zona Red. Retrieved from <https://bit.ly/2TJIip7>
- Balakrishnan, V., Khan, S., Fernández, T., & Arabnia, H.R. (2019). Cyberbullying detection on Twitter using Big Five and Dar Triad features. *Personality and Individual Differences*, 141, 252-257. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.01.024>
- Banks, J. (2011). European regulation of cross-border hate speech in cyberspace: The limits of legislation. *European Journal of Crime, Criminal Law and Criminal Justice*, 19, 1-13. <https://doi.org/10.1163/157181711x553933>
- Bishop, J. (2014). Representations of trolls in mass media communication: A review of media-texts and

- moral panics relating to internet trolling. *International Journal of Web Based Communities*, 10(1), 7-24. <https://doi.org/10.1504/ijwbc.2014.058384>
- Blaya, C. (2018). Cyberhate: A review and content analysis of intervention strategies. *Aggression and Violent Behavior*, 45, 163-172. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2018.05.006>
- Carrillo-Izquierdo, A. (2018). Bullying as a way of violence in secondary school, a legal vision of the problem. *Revista sobre la infancia y la adolescencia*, 14, 1-22. <https://doi.org/10.4995/reinad.2018.6780>
- Cerezo, F. (2009). Bullying: análisis de la situación en las aulas españolas. *International Journal of Psychology & Psychological Therapy*, 9(3), 367-378. Retrieved from <https://bit.ly/2u80Hgl>
- Cerna-Aragón, D.A. (2017). ¿Quién es el troll?: La construcción de identidades políticas en social media en el contexto peruano. *Contratexto*, 28, 71-92. <https://doi.org/10.26439/contratexto2017.n028.1551>
- Chacón-Cuberos, R., Castro-Sánchez, M., González-Campos, G., & Zurita-Ortega, F. (2018). Vic-timization in school, digital leisure and irritability: Analysis using structural equations. *Relieve*, 24(1), 1-12. <https://doi.org/10.7203/relieve.24.1.12614>
- Chang, T., & Hsiao, W. (2014). Time spent on social networking sites: Understanding user behavior and social capital. *Systems Research and Behavioral Science*, 31, 102-114. <https://doi.org/10.1002/sres.2169>
- Chen, H. (2018). Spiral of silence on social media and the moderating role of disagreement and publicness in the network: Analyzing expressive and withdrawal behaviors. *New Media and Society*, 20(10), 3917-3936. <https://doi.org/10.1177/1461444818763384>
- Davis, K., & Koepke, L. (2016). Risk and protective factors associated with cyberbullying: Are relationships or rules more protective? *Learning, Media and Technologies*, 41(4), 521-545. <https://doi.org/10.1080/17439884.2014.994219>
- Dawn-Wadsworth, N. (2017). Awakening the Walking Dead: Zombie pedagogy for millennials. *Radical Teacher*, (107), 4-13. <https://doi.org/10.5195/rt.2017.260>
- Dawson, V.R. (2018). Fans, Friends, advocates, ambassadors, and haters: Social Media communities and the communicative constitution of organizational identity. *Social Media and Society*, 1, 1-11. <https://doi.org/10.1177/2056305117746356>
- Di-Napoli, P. (2018). Critical reflections upon the notion of bullying from a case study. An analysis of the symbolic struggles for the power over nomination in schools. *Espacios en Blanco*, 28, 131-159.

- Retrieved from <https://bit.ly/2F6IIMf>
- Ditch the Label (Ed.) (2017). *The annual bullying survey 2017*. Retrieved from <https://bit.ly/2hQ3RPZ>
- Ellison, N., & Boyd, D. (2013). Sociality through social network sites. En W. Dutton (Ed.), *The Oxford handbook of Internet studies* (pp. 151-172). Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199589074.001.0001>
- Ellison, N., Steinfield, C., & Lampe, C. (2011). Connection strategies: Social capital implications of Facebook – enabled communication practices. *New Media and Society*, 13(6), 873-892. <https://doi.org/10.1177/1461444810385389>
- Escobar-Echevarría, J., Montoya-González, L.E., Restrepo-Bernal, D., & Mejía-Rodríguez, D. (2016). Ciberacoso y comportamiento suicida. ¿Cuál es la conexión? A propósito de un caso. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 46(4), 247-251. <https://doi.org/10.1016/j.rcp.2016.08.004>
- Fanti, K.A., Demetriou, A.G., & Hawa, V.V. (2012). A longitudinal study of cyberbullying: Examining risk and protective factors. *European Journal of Developmental Psychology*, 9(2), 168-181. <https://doi.org/10.1080/17405629.2011.643169>
- Fenoll, V. (2015). El trol de Internet. Estrategias de los usuarios para controlar el diálogo en los medios digitales durante el juicio de Francisco Camps. *Dígitos*, 1, 179-198. <https://doi.org/10.7203/rd.v0i1.9>
- Game of Thrones: Actor que interpretaba al ‘Rey Joffrey’ es víctima de crueles memes (25 de abril de 2017). *La República*. Retrieved from <https://bit.ly/2ueGLYZ>
- Garitaonandia, C., Karrera, I., & Larrañaga, N. (2019). La convergencia mediática, los riesgos y el daño online que encuentran los menores. *Doxa Comunicación*, 28, 179-200. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n28a10>
- Gil-Villa, F. (2018). Bullying: ¿Una profecía autocumplida? *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, 99(253), 520-536. <https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.99i253.3871>
- Gómez-Aguilar, M., Paniagua-Rojano, F.J., & Farias-Batlle, P. (2015). The behaviour of the television audience on social networks. An approach to its profile and the most talked about programmes. *Revista Latina de Comunicación Social*, 70, 539-551. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2015-1058>
- González-Calatayud, V., & Prendes-Espinosa, M.P. (2018). Cyberbullies: A quantitative research with secondary students. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 53, 137-149. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018>

- Gozálvez-Pérez, V., & Contreras-Pulido, P. (2014). Empoderar a la ciudadanía mediática desde la educomunicación. *Comunicar*, 21(42), 129-136. <https://doi.org/10.3916/C42-2014-12>
- Habermas, J. (1962). *The structural transformation of the public sphere: An inquiry into a category of bourgeois society*. Cambridge: The MIT Press.
- Herrera-López, M., Romera, E., & Ortega-Ruiz, R. (2017). Bullying y cyberbullying en Colombia: coocurrencia en adolescentes escolarizados. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 49(3), 163-172. <https://doi.org/10.1016/j.rlp.2016.08.001>
- Jablonska, M.R., & Polkowski, Z. (2018). Why do young people hate on the Internet? In B.Y. Cao (Ed.), *Fuzzy Information and Engineering and Decision* (pp. 163-174). Germany: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-66514-6_18
- Jarvis, J. (2011). *What would Google do?*. USA: Harper Collins.
- Justin Prentice (2019). If the lights of a city can make the night as bright as day, you're living in the future. My face is pink. @hamiltonmusical is amazing. The pizza here is decent. #newyork #timessquare #nyc [Instagram]. Retrieved from <http://bit.ly/2kG9B3j>
- Kanavos, A., Perikos, I., Hatzilygeroudis, I., & Tsakalidis, A. (2016). Integrating user's emotional behavior for community detection in social networks. *Proceedings of the 12th International Conference on Web Information Systems and Technologies*, 1, 355-362. <https://doi.org/10.5220/0005862703550362>
- Kubiszewski, V., Fontaine, R., Potard, C., & Auzoult, L. (2015). Does cyberbullying overlap with school bullying when taking modality of involvement into account?. *Computers in Human Behavior*, 43, 49-57. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.049>
- Maffey, G., Homans, H., Banks, K., & Arts, K. (2015). Digital technology and human development: A charter for nature conservation. *Ambio*, 44, 527-537. <https://doi.org/10.1007/s13280-015-0703-3>
- Martínez-Vilchis, R., Morales-Reynoso, T., & Pozas-Rivera, J. (2018). Efectos de un programa de competencias emocionales en la prevención de cyberbullying en bachillerato. *Pensamiento Psicológico*, 16(1), 33-44. <https://doi.org/10.11144/Javerianacali.PPSI16-1.epce>
- Matthews, J.C. (2018). A past that never was: Historical poaching in Game of Thrones fans' Tumblr practices. *Popular Communication*, 16(3), 225-242. <https://doi.org/10.1080/15405702.2018.1453070>
- Megía, C. (2018). Cuando el fan es tóxico: 15 actores acosados por culpa de sus personajes. *El País*.

Retrieved from <https://bit.ly/2FizQnV>

- Metzger, M., Wilson, C., & Zhao, B. (2018). Benefits of browsing? The prevalence, nature, and effects of profile consumption behavior in social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 23, 72-89. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmx004>
- Millham, M., & Atkin, D. (2016). Managing the virtual boundaries: Online social networks, disclosure, and privacy behaviors. *New Media and Society*, 20(1), 50-67. <https://doi.org/10.1177/1461444816654465>
- Montes-Vozmediano, M., García-Jiménez, A., & Menor-Sendra, J. (2018). Teen videos on YouTube: Features and digital vulnerabilities. *Comunicar*, 54, 61-69. <https://doi.org/10.3916/C54-2018-06>
- Moreno-Ruiz, D., Martínez-Ferrer, B., & García-Bacete, F. (2018). Parenting styles, cyberaggression, and cybervictimization among adolescents. *Computers in Human Behaviour*, 93, 252-259. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.031>
- Morell, M., & Subirats, J. (2012). Crisis de representación y de participación. ¿Son las comunidades virtuales nuevas formas de agregación y participación ciudadana?. *Arbor*, 188(756), 641-656. <https://doi.org/10.3989/arbor.2012.756n4002>
- La república (2017). Game of Thrones: actor que interpretaba al 'Rey Joffrey' es víctima de crueles memes. *La República*. Retrieved from <http://bit.ly/2INVadG>
- Pace, U., Passanini, A., & D'Urso, G. (2018). Emotional and cognitive correlates of hating among adolescents: An exploratory study. *Journal of Adolescence*, 68, 159-164. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2018.08.002>
- Pacheco-Amigo, B.M., Lozano-Gutiérrez, J.L., & González-Ríos, N. (2018). Diagnosis of the use of social networks: risk factor for the adolescent. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 1-20. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.334>
- Pulido-García, L., & Tarancón-Gómez, P. (2018). Opinions and experiences with regards to bullying: Quality study in a high school in Albacete. *Ensayos*, 33(2), 29-45. Retrieved from <https://bit.ly/2TalPMI>
- Quinn, S.M., & Ford, C. (2018). Why we should worry about '13 Reasons Why'. *Journal of Adolescent Health*, 63, 663-664. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2018.09.009>
- Raya, I., Sánchez-Labela, I., & Durán, V. (2018). The construction of the teenager profile on Netflix TV shows 13 Reasons Why and Atypical. *Comunicación y Medios*, 37, 131-143. <https://doi.org/10.1016/j.commed.2018.09.002>

org/10.5354/0719-1529.2018.48631

- Reagle, J.M. (2015). Alienated: You fail it!. Your skill is not enough! In J.M. Reagle (Ed.), *Reading the comments. Likers, haters, and manipulators at the bottom on the web* (pp. 91-120). Cambridge: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/10116.003.0006>
- Rodríguez-Correa, M., & Rivadulla-López, J.C. (2018). Perception and experiences about cyberbullying in university students. *@tic, 21*, 10-22. <http://doi.org/10.7203/atic.21.12956>
- Rosa, H., Pereira, R., Ferreira, P.C., Carvalho, S., Oliveira, L., Coheur, P., ...Trancoso, I. (2018). Automatic cyberbullying detection: A systematic review. *Computers in Human Behavior, 93*, 333-345. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.021>
- Rosewarne, L. (2017). Nothing crueller than high school students: The cyberbullying in film and television. *International Journal of Technoethics, 8*(1), 1-17. <https://doi.org/10.4018/ijt.2017010101>
- Rubio-Hernández, F.J., Díaz-López, A., & Cerezo-Ramírez, F. (2019). Bullying y cyberbullying: la respuesta de las comunidades autónomas. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 22*(1), 145-157. <https://doi.org/10.6018/reifop.22.1.332311>
- Sancho, X., García-Moreno, A., & Avedaño, T.C. (2014). Cinco carreras a las que tú has puesto fin. *El País*. Retrieved from <https://bit.ly/2TdGteX>
- Sandoval-Ato, R., Vilela-Estrada, M.A., Mejía, C.R., & Caballero-Alvarado, J. (2018). Suicide risk associated with bullying and depression in high school. *Revista Chilena de Pediatría, 89*(2), 208-215. <https://doi.org/10.4067/S0370-41062018000200208>
- Scott, G.G., Wiencierz, S., & Hand, C.J. (2018). The volumen and source of cyberabuse influences victim blame and perceptions of attractiveness. *Computers in Human Behavior, 92*, 119-127. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.037>
- Smith, P.K., & Sharp, S. (1994). *School Bullying. Insights and perspectives*. New york: Routledge.
- Solà-Gimferrer, P. (2017). Un actor de 'The Walking Dead' deja las redes sociales después de recibir amenazas de muerte. *La Vanguardia*. Retrieved from <https://bit.ly/2UF4Xzm>
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & Behavior, 7*(3), 321-326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Stein, M., Nodari, C.H., & Salvagni, J. (2018). Dissemination of hate on social media: Analysis of social media's performance. *Interações, 19*(1), 43-59. <https://doi.org/10.20435/inter.v19i1.1535>

- Thomas, H.J., Scott, J.G., Coates, J.M., & Connor, J.P. (2018). Development and validation of the bullying and cyberbullying scae for adolescents: A multidimensional measurement model. *British Journal of Educational Psychology*, 89(1), 75-94. <https://doi.org/10.1111/bjep.12223>
- Till, B., Vesely, C., Mairhofer, D., Braun, M., & Niederkroenthaler, T. (2019). Reports of adoles-cent's psychiatric outpatients on the impact of the TV series '13 Reasons Why': A qualitative study. *Journal of Adolescent Health*, 64, 414-416. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2018.11.021>
- TWD_HQ (2 de mayo de 2017). Josh McDermitt's last FB Live Stream before he deactivated all of his social media [Twitter]. Retrieved from <http://bit.ly/2II4tMs>
- Wang, E., Chen, L., & Tsai, B. (2012). Investigating member commitment to virtual communities using an integrated perspective. *Internet Research*, 22(2), 199-210. <https://doi.org/10.1108/10662241211214566>
- Ybarra, M.L., Mitchell, K.J., & Espelage, D.L. (2012). Comparisons of bully and unwanted sexual experiences online and offline among a national simple of youth. In O. Ozdemir (Ed.), *Complementary pediatrics* (pp. 203-216). Illinois: InTech. <https://doi.org/10.5772/33532>

Cómo citar este artículo:

Vizcaíno-Verdú, A., Contreras-Pulido, P. & Guzmán-Franco, M. D.(2020). Construcción del concepto *fanbullying*: Revisión crítica del acoso en redes sociales. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 57, 211-230. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2020.i57.09>