

Jóvenes y violencia performativa: los videos de peleas entre estudiantes de secundaria de la Zona Metropolitana de Guadalajara

Rocío del Carmen Ascencio Jaime*

Resumen

Este trabajo muestra los resultados de una aproximación realizada en el ámbito escolar para comprender la relación entre jóvenes, violencias (performativa y de género), y el uso de tecnologías de la información y la comunicación. Para lo cual se emplea como referente empírico, los videos de peleas entre estudiantes de secundaria. En el texto se presentan resultados parciales del análisis de contenido al que fueron sujetos 4 videos de dichas peleas y 11 entrevistas a profundidad realizadas a 13 jóvenes de la Zona Metropolitana de Guadalajara entre 2012 y 2014.¹

Palabras Clave: violencias, jóvenes, ámbito escolar, ciberespacio.

* Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Guadalajara. Especialización en Estudios de Género - Licenciatura en Intervención Educativa. Contacto: ascenciorocio25@gmail.com

¹ Esta investigación fue realizada entre los años 2012 y 2014 dentro del programa de Maestría en Comunicación de la Universidad de Guadalajara, financiada por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

Introducción

Este trabajo corresponde a una investigación que tuvo como objetivo general comprender el contexto y las causas por las que las y los estudiantes de secundaria de la Zona Metropolitana de Guadalajara, graban videos de peleas entre ellos/as con sus teléfonos celulares, los suben a Internet y/o los comparten a través de redes sociales virtuales. El presente artículo tiene como finalidad presentar las consideraciones que dieron origen al trabajo, así como parte de los resultados obtenidos durante el proceso, ya que desde una perspectiva crítica, aún no son los resultados definitivos, pues es necesario profundizar más en su análisis.

En la última década el uso masivo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, especialmente entre la población juvenil escolarizada, se ha convertido en un punto de interés por parte de las autoridades educativas, las asociaciones de padres y madres de familia, y la prensa en nuestro país; y más aún, cuando ese uso se relaciona con otro fenómeno prioritario en la agenda pública, la violencia escolar en un contexto de violencia generalizada.

Al respecto se ha teorizado a partir de las investigaciones enfocadas en las prácticas violentas donde el estudiantado está directamente involucrado. El *bullying* (Olweus, 1993), el "maltrato entre iguales" (Valadez, 2008) y el "juego rudo" (Mantilla, 1991), son conceptos que han surgido de la observación de las interacciones violentas cara a cara en el espacio escolar; posiciones que se han ido complejizado debido a la incorporación de la variable "uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS)", cuyo referente ineludible ha sido la circulación de videos de peleas entre estudiantes de secundaria. Estos revolucionaron la manera de percibir la violencia entre

el alumnado de escuelas de este nivel escolar.² En general, la práctica violenta que se muestra en ese tipo de videos pasaba desapercibida como una conducta común sin mayores cuestionamientos. Menos aún, era mirada a través de la perspectiva de género.

La reacción inmediata de las autoridades escolares y de la prensa fue llamar a este fenómeno indistintamente como *bullying*, e inmediatamente señalar el empleo de la tecnología como el causante de un marcado “aumento” de la violencia en las escuelas. Por su parte, el interés de la academia de vigilar las interacciones mediadas por las tecnologías entre el alumnado, denominó al fenómeno como *cyberbullying*; lo cual no significó más que la adaptación del prefijo *cyber*, para describir lo que consideraban una mera migración del acoso escolar del espacio físico al espacio virtual, sin advertir la cloaca que se destaparía, apenas comenzamos a dimensionar los fenómenos contemporáneos relacionados con el “*cyberbullying*”.

Al afinar la observación en nuestro trabajo y deconstruir los conceptos de *bullying* y *cyberbullying*, nos percatamos de que éstos no nos permitían acceder a una explicación convincente, ya que hay cierta ambigüedad para tratar el caso específico de las peleas entre estudiantes de secundaria, por ejemplo. Fenómeno que no corresponde a las características ni referentes empíricos que tales conceptos describen. Cuestionarlos y reflexionar en torno a ellos, fue parte del proceso de investigación.

Los videos de peleas entre estudiantes de secundaria, producidos (grabados) con teléfonos celulares “inteligentes” o *smartphones*, difundidos (compartidos) a través de redes sociales virtuales, específicamente a través de *YouTube* y *Facebook*, contienen violencia performativa protagonizada por estudiantes. El concepto de violencia performativa se atribuye a la obra de Slavoj Žižek (2008 y 2009),

² Solo nos enfocamos en escuelas secundarias públicas.

no obstante es a Juris (2005) y Zarzuri (2008) a quienes sigo para definirla. De manera general, puede entenderse como una manifestación de violencia teatralizada, en la que la corporalidad es uno de sus elementos centrales; es decir, el *performance*, donde las peleas corresponden a una violencia física ritual y escenificada. Se incluye la idea de violencia de género, y con ella me refiero a cualquier tipo de acción que tenga por objetivo dañar o afectar la integridad de la persona en razón a su género y/o su identidad sexo-genérica.

En cada generación, la juventud modifica, transforma e hibrida sus relaciones con las tecnologías, con las diversas culturas juveniles o también llamadas tribus urbanas (Zarzuri, 2000) y, a su vez, con distintas formas de violencias, dependiendo también de los espacios y las personas con las que socializan más allá del ámbito doméstico, como en la escuela, en la calle o en el trabajo. En la época actual se encuentra el ciberespacio, mediado también por los usos que cada uno de esos agentes socializadores hacen de las TICS.

Cada una de esas relaciones sociales tiene un significado y un lugar específico que puede ser o no reproducido o resignificado, por cada joven tanto en lo individual como en lo colectivo; lo que les da un marco de referencia que les permite apropiarse y dar sentidos al uso de las TICS, en particular de dispositivos tecnológicos (celulares, computadoras, etc.), para comunicarse con sus pares, e incluso les permite fortalecer sentidos de pertenencia a un grupo. Es decir, contribuyen en sus procesos identitarios como un vehículo muy exitoso para hacerse visibles ante los y las otras.

Metodología

Las preguntas de investigación fueron más allá de la acción de producir y distribuir contenidos audiovisuales, la apuesta era comprender las motivaciones de la acción, ¿por qué producir y distribuir esos contenidos específicos? ¿Cuál es la relación entre las peleas

entre estudiantes de secundaria y los procesos de subjetivación de la identidad de género?, entre otras. Consideraré que responder a tales interrogantes podría dar algunas de las claves posibles para comprender este fenómeno complejo.

En las primeras exploraciones, realicé un sondeo de manera heurística a través de *YouTube*, pero no fue posible saber la cantidad existente de videos de peleas entre estudiantes de secundaria, no estaban agrupados y mucho menos existen datos estadísticos de producción o de la difusión de ese tipo de contenidos. A lo más que me pude acercar fue a obtener datos del consumo de manera particular, video por video, el número de visualizaciones que había tenido desde la fecha en que se publicó hasta el momento en que lo consulté.

Un eje importante para la realización de este trabajo, fueron las imágenes. De allí que consideré necesario emplear metodologías de análisis audiovisual y de análisis de contenido. En tal dirección, retomé los conceptos de “hiperitualización” de Goffman (1991) y la propuesta de análisis de Böhm en Flick (2004), lo que contribuyó a construir puentes hacia un ejercicio de etnografía virtual (Hine, 2004), y en la medida de lo posible una descripción densa siguiendo lo más posible a Clifford Geertz (1992).

El soporte del material audiovisual fue en vídeo, la plataforma donde se alojaban los contenidos audiovisuales fue *YouTube*. El universo o muestra seleccionada consistió en 4 videos de peleas entre estudiantes de secundaria, 2 en los que los protagonistas eran varones y 2 en los que eran mujeres.

La siguiente fase de la investigación consistió en la realización de 11 entrevistas semi-estructuradas a 13 jóvenes habitantes de Guadalajara, Zapopan, Tonalá y Tlaquepaque, municipios del Estado de Jalisco. Todos ellos habitantes de colonias urbano-marginales y de estrato socioeconómico medio y bajo. Para la selección de la muestra se tenía conocimiento previo de que en esas colonias se habían

registrado casos de peleas entre estudiantes de secundaria y altos índices de violencia social.

El análisis de los videos

De las exploraciones en *YouTube* resultaron componentes para caracterizar la relación entre esta plataforma y las audiencias juveniles. Aunque no presentamos una descripción a profundidad, obtuvimos algunos elementos, como son las estadísticas de interacción y audiencias que la plataforma proporciona, lo cual es consistente con la hipótesis de que los consumidores de estos videos se encontraban en la franja o grupo etáreo que corresponde a la juventud:

Grupos demográficos principales	Ejemplo de los datos disponibles ³
Hombre, 18-24 años	Primera referencia procedente de video relacionado:
Hombre, 13-17 años	Prepa 7 Acapulco Oliver (Mixto 7) Vs López (ML)
Hombre, 25-34 años	18/09/2011
	Reproducciones: 7,397

Al realizar la aproximación para la selección de material audiovisual, me percaté de que en diferentes partes del mundo existen fenómenos audiovisuales relacionados con jóvenes, pues TICS y violencias no son exclusivos de México. Es posible distinguir videos de esta naturaleza en diferentes idiomas. Además se pueden percibir variaciones cualitativas del contexto en que se dan las riñas o peleas y señalar también que hay constantes importantes: los protagonistas de los videos son jóvenes; los videos muestran diferentes formas de uso de la violencia; la utilización de dispositivos tecnológicos -que recién

³ Estos datos podrán vaira pues la investigación se realizó ente 2012 y 2014.

se popularizaban entre los jóvenes-, el uso del celular con cámara de video; la interacción con plataformas virtuales para compartir contenidos audiovisuales, como *YouTube*; la mensajería instantánea; y, las crecientes redes sociales virtuales.

Gracias a los avances en las investigaciones sobre violencia escolar, *bullying*, maltrato entre iguales y el papel que estaban teniendo las TICs en estos fenómenos, es que fue posible distinguir y diferenciar el fenómeno del *cyberbullying* de los videos de peleas entre estudiantes de secundaria. En la búsqueda empírica y teórica realizada identifiqué el *Happy Slapping* como otro fenómeno similar, el que fue posible ubicar espacialmente en Inglaterra, y que se ha popularizado en toda Europa. Pese a que mantiene similitudes en su proceso de producción, difusión y consumo respecto de los elementos de los videos analizados, no son lo mismo. Una diferencia central identificada por medio del análisis de contenido audiovisual y de la etnografía virtual, fue que el fenómeno de los videos de peleas entre estudiantes de secundaria se ha manifestado sobre todo en países de habla hispana, principalmente en Latinoamérica, aún cuando se ha investigado poco al respecto.

La búsqueda de videos de peleas fue realizada a través de *Youtube*, pues en ese momento no tenía claro que también los difundían a través de *Facebook*; aspecto que pude descubrir con la información obtenida en las entrevistas semi-estructuradas.

Otro hallazgo es la identificación de por lo menos tres tipos de peleas que han sido grabadas con regularidad por medio de *smartphones* o dispositivos móviles y compartidas a través de las redes sociales virtuales: peleas callejeras, peleas entre estudiantes de secundaria o bachillerato, y peleas en un contexto deportivo reconocido como el box, las peleas *vale tudo* o de artes marciales mixtas.

Descubrí que hay videos editados en donde no conservaron el audio original, sino que les pusieron música de fondo principal-

mente de *hard core* o *metal*, en franca alusión a las características de un videojuego relacionado con luchas o peleas. Incluso les agregan letreros anunciando a quienes contienden como si se tratase de una pelea de box o de lucha libre.

En el primer análisis realizado con la información obtenida por medio de las entrevistas, encontré que el 100% de las personas entrevistadas participa por lo menos con un rol dentro de la práctica de las peleas entre estudiantes de secundaria, sean o no protagonistas de la pelea. La mayoría de los protagonistas de los videos son varones, y del universo de las mujeres entrevistadas, el 50% respondieron haberse peleado por lo menos una vez a golpes con otra chica. El 100% respondió que las peleas se dan entre personas del mismo género y que no conocen de algún caso donde quienes contiendan sean de diferente género.

Respecto de ser espectadores/as, el 100% de las personas entrevistadas respondió haber presenciado por lo menos una pelea entre estudiantes de su escuela. Asimismo, 9 de 13 personas aceptaron haber visto videos de peleas entre estudiantes de secundaria por lo menos una vez, lo que los convierte en espectadores *on line*. Sin embargo, nadie aceptó haber jugado un rol en la producción de videos de peleas, ni tampoco distribuidores que comparten los videos.

De las aproximaciones iniciales a las narrativas de los propios actores por medio de las entrevistas, en un primer nivel de análisis y por medio del seguimiento de narrativas audiovisuales, consideré los siguientes resultados como evidencias que permitieron (y permitirán a quienes estén interesados en estos temas), proponer diversas rutas interpretativas:

- Las y los jóvenes llevan a cabo cotidianamente, en sus escuelas, prácticas violentas performativas, acciones que van desde gritarse, empujarse e insultarse, hasta llegar a pelearse con mayor intensidad, objetivo central de esta investigación.

- Las peleas no siempre se llevan a cabo fuera de la escuela como se creyó en el momento de arranque del trabajo, pueden tener como escenario un lugar dentro del plantel educativo donde estudian o en casos excepcionales, en otros puntos de reunión lejos de los límites de la zona escolar.
- Existen diferencias claras entre las características de una pelea entre varones y una entre mujeres, tanto en la forma o “estilo” de pelearse, como en las motivaciones para hacerlo.
- Graban algunas peleas, pero no todas las que se llevan a cabo, eso me permitió preguntarme si existen o no criterios para seleccionar peleas que se consideren “dignas de ser grabadas”.
- No todas las peleas grabadas son compartidas a través de internet, algunas han sido compartidas a través de *Facebook* más que por *YouTube*, como era nuestro supuesto.

Como resultado del análisis de los videos, así como de las entrevistas, fue posible identificar que existen diferentes roles que las y los jóvenes suelen jugar dentro del ritual de la práctica⁴ y que tienen relación con su identidad de género. Al comparar nuestros resultados con los estudios previos sobre *bullying*, *cyberbullying*, además del *Happy Slapping*, encontré que tienen características similares al fenómeno de grabar y compartir videos de peleas entre estudiantes de secundaria a través de redes de difusión.

Los tipos de participación que identificamos fueron los siguientes:

- *Protagonista*. Puede ser de dos tipos *on line* y *off-line*, es decir, que hayan contendido en alguna pelea y que hayan sido grabados mientras lo hacían, y su video haya circulado entre sus pares, ya

⁴ Concepto que discuto más ampliamente en la tesis de Maestría, pero que para fines de este artículo entiéndase sólo como lo que sostiene la práctica de “peleas entre estudiantes de secundaria”.

sea a través de una red de difusión como *YouTube* o *Facebook* o de celular a celular.

- *Espectador (a)*. Bajo esta misma lógica las y los espectadores pueden serlo presenciando el ritual de la práctica de manera *off-line* y/u *on line*.
- *Incitador (a)*. La participación que se define por la acción de incitar a otras/os a llevar a cabo una pelea, la centramos en el espacio *off-line*. Aunque la posibilidad de interacción a través de las redes de difusión permiten incitar de manera indirecta por medio de comentarios que se alojan en páginas como *Facebook* y *YouTube*. Para ésta investigación no se analizó esta forma de incitación.
- *Arbitro (a) o réferi*.⁵ Es la persona del mismo colectivo de jóvenes que decide intervenir en una pelea, para vigilar, persuadir, contener y/o parar la pelea. Puede disuadir a las partes contendientes para que no se lleve a cabo la pelea, vigilar que se respeten los límites establecidos como reglas explícitas o implícitas dentro del ritual de la práctica, y/o interviene para frenar a quienes contienen en caso de extralimitarse o parar la pelea definitivamente cuando se considere necesario o justo.
- *Productor (a)* (de videos de peleas). Es la forma en que se considera a la persona que graba las peleas con su teléfono celular, en el sentido de que “produce” un vídeo cuyo contenido denomino producto mediático, en el cual está contenido el ritual de la práctica y lo que significa para las y los jóvenes como colectivo.
- *Distribuidor (a)*. No se trata de un *dealer* de videos de peleas, puesto que no hay una retribución económica de por medio (hasta donde se ha investigado). La acción de distribución obedece más

⁵ El término *réferi* está arraigado en el lenguaje como parte de una cultura popular, relacionado con la lucha libre y el box, y pese a que su traducción respecto a la acción significa “arbitrar” o “intervenir”, consideramos que es más entendible llamar a la categoría con este anglicismo.

al campo semántico de las relaciones comunitarias, es más una acción orientada a “compartir” el contenido del vídeo con otras personas, principalmente jóvenes.

Todas estas formas de participación son derivadas de la observación de los videos de peleas entre estudiantes de secundaria, de las transcripciones de las entrevistas exploratorias y de las narraciones de las entrevistas analizadas.

El acercamiento a los jóvenes permitió responder a la pregunta acerca de dónde se llevan a cabo con mayor frecuencia, tanto el ritual de la práctica, como las estrategias comunicativas derivadas de dicho ritual, y hacer algunas deducciones o interpretaciones a partir de ello.

En relación al análisis audiovisual, sin perder el interés de la violencia performativa contenida en los videos de peleas entre estudiantes de secundaria, podría decir que los videos de peleas entre estudiantes de secundaria son parte ya de una cultura visual compartida entre las y los jóvenes estudiantes de secundaria de la ZMG, sino es que del resto del país. Incluso me atrevería a decir, que son parte de una socialización audiovisual en donde la violencia performativa es un elemento importante, recordemos que “la construcción de imágenes no es individual y de libre creación. Para ser comprendidas, sus realizadores se refieren a estereotipos y fórmulas que se encuentran plasmados en imágenes anteriores, así como en diversos discursos que circulan en el contexto” (Corona, 2012: 10-11). A partir de esta premisa surgió una pregunta metodológica: ¿qué es la imagen?, y cuestionar ¿qué son “los videos de peleas entre estudiantes de secundaria”?, ¿cómo se relacionan con el poder?, ¿cómo se vincula con otros discursos?, ¿es posible alterar su sentido? En la búsqueda de responder estas interrogantes encontré una manera de guiar el análisis:

- La relación entre la producción de videos de peleas con el poder radica en la capacidad de quien produce y quien distribuye las peleas entre estudiantes de secundaria.
- Otra manifestación del poder es la ejercida por los/las protagonistas a través del uso de la violencia performativa explícita en el contenido del video, así como de la violencia simbólica implícita en el ritual de la práctica con la que dialogan las y los jóvenes.
- Se vincula con otros discursos por medio de representaciones en torno a “la juventud”, el discurso mediático sobre la violencia escolar y el uso de las TICS por parte de las y los jóvenes en un contexto de violencia social.

De la observación de los 4 videos seleccionados, llegué a la conclusión de que tienen una estructura y lógica compartida:

- Los actores que aparecen a cuadro son invariablemente las y los protagonistas, que a su vez están rodeados de otras personas que juegan el rol de espectadores de las peleas.
- Al comparar la narrativa visual y la narrativa de las entrevistas es posible confirmar las regularidades del ritual de la práctica, los videos contienen elementos comunes como la presencia de uniformes, presentar peleas de uno(a) a uno(a) que se llevan a cabo en espacios abiertos como la calle y parques cercanos a la escuela, una organización espacial en donde las personas que están viendo, incitando o grabando la pelea, los rodean principalmente en un círculo o medio círculo.
- En las imágenes es posible ver a otras personas grabando la pelea.
- Y, finalmente, observando y comparando con detenimiento, encontramos que sí existe una diferencia visible cuando se pelean los varones y cuando se pelean las mujeres.

No agotamos aquí todos los elementos que nos aportó en análisis de los videos, ya que decidimos integrarlo junto con los resultados del análisis de las entrevistas, con el objetivo de tejer las similitudes o diferencias encontradas de lo observado y de las narraciones de las y los jóvenes a quienes entrevistamos.

Resultados de las entrevistas

Los motivos que se narran en las entrevistas son producto de la experiencia y/o las percepciones de las y los jóvenes para explicar el fenómeno de las peleas entre estudiantes de secundaria en su contexto cotidiano. Gracias a éstas es que pudimos observar variaciones, clasificaciones y definiciones diferentes de los tipos de peleas. En este sentido, como señala Perea, uno de los investigadores más reconocidos sobre el fenómeno de las pandillas colombianas, "incluso la violencia, un acto que por fuerza compromete una determinación en quien la ejerce, oculta sus móviles tras cientos de razonamientos causales" (2007: 155), como sucede con las y los chicos que participaron en esta investigación.

A continuación presentamos una tabla que enlista los motivos diferenciados y los motivos compartidos por género. La intención de este cuadro es mostrar lo que considero coincidencias y diferencias:

Motivos diferenciados por género (Varones/ Mujeres)	Motivos compartidos por género (Varones/ Mujeres)	
¿Por qué se pelean los chicos?	¿Por qué se pelean las chicas?	* Relativo a "estar enojado(a) o molesto(a)"
* "Por cualquier cosa"	* "Decirse de cosas"	* Relativo a la acción de "ajerar" que corresponde al campo semántico de la provocación y se manifiesta a través de lo que considera una mirada intimidatoria.
* Porque los molestan	* Rumores	* Búsqueda de reconocimiento
* Por llamar la atención	* Por el novio	* Búsqueda de respeto
* Por una novia	* Porque "se caían mal"	* Aumento de la popularidad
* Para defenderse-no dejarse		* Inclusión
* Problemas en la escuela		* Resolución de conflictos
* Por venganza		
* Para ser considerados los mejores		
* Como por costumbre		
* En respuesta a una agresión		

Sin afán de dar certezas sino generar otras rutas posibles para seguir esta línea de investigación encontramos que:

- Para entender las prácticas contemporáneas relacionadas con jóvenes, violencias y TICs en el mundo *on-line* es necesario comprender lo que ocurre en el mundo *off-line*.
- Uno de los aprendizajes resultado de este proceso de investigación fue que el sentido de la relación entre jóvenes, violencias y nuevas tecnologías no se encuentra en la práctica de producción de contenidos audiovisuales (videos de peleas entre estudiantes de secundaria, por ejemplo), sino en lo que identificamos como el ritual de la práctica.
- No podemos partir del determinismo tecnológico para señalar a las tecnologías como responsables de un presunto aumento de estas prácticas violentas, performativas o no, la tecnología

es incorporada a rituales que ocurrían con anterioridad en las escuelas secundarias en la ZMG.

- Después de comparar los datos de las entrevistas concluimos en que los videos de peleas entre estudiantes de secundaria efectivamente son un fenómeno audiovisual actual, juvenil y urbano, pues se presentaron en el tiempo que consideramos sucede, no en pasado ni en futuro, sino como algo que está aconteciendo aún.

Bibliografía

- CORONA BERKIN, Sarah (Coord.) (2012). *Pura Imagen*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- FLICK, Uwe (2004). *Una introducción a la investigación cualitativa*. España: Morata y Paideia.
- GEERTZ, Clifford (1992). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- GOFFMAN, Erving (1991). *Los momentos y sus hombres. Textos seleccionados y presentados por Yves Winkin*. España: Paidós.
- HINE, Christine (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- JURIS, Jeffrey S. (2005). "Violencia representada e imaginada: jóvenes activistas, el *Black Bloc* y los medios de comunicación en Génova". En Francisco Ferrándiz y Carles Feixa (coords.), *Jóvenes sin tregua. Culturas y políticas de la violencia*. Barcelona: Anthropos.
- MANTILLA, Lucía (1991). "El juego y el jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno?". En *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, IV. Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31641206>
- OLWEUS, Dan (1993). *Bullying at school: what we know and what we can do*. Oxford: Blackwell.
- (1998). *Conductas de acoso y amenaza entre escolares*. Madrid: Ediciones Morata).

- PEREA, Carlos Mario (2007). *Con el diablo adentro: pandillas, tiempo paralelo y poder*. México: Siglo XXI.
- VALADEZ FIGUEROA, Isabel de la A. (2008). *Violencia escolar: maltrato entre iguales en escuelas secundarias de la zona metropolitana de Guadalajara, informe de estudio*, Colección Salud materno infantil, Serie procesos educativos. México: Impresora Mar-era.
- ZARZURI CORTÉS, Raúl (2000). "Notas para una aproximación teórica a nuevas culturas juveniles: las tribus urbanas". En *Ultima década*, 8(13). (Consultado el 01 de Octubre de 2014). Disponible en <http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sciarttext&pid=S0718-223620000005&lng=es>.
- ŽIŽEK, Slavoj (2008). "El Espectro de la Ideología". En Slavoj Žižek *et al.*, *Ideología: un mapa de la cuestión*. Buenos Aires: FCE.
- (2009). *Sobre la Violencia: seis Reflexiones Marginales*. Buenos Aires: Paidós.