

Transdigital[®]

revista científica

Volumen 5

Número 10

Julio - diciembre
2024

ISSN: 2683-328X

*Sociedad de Investigación
sobre Estudios Digitales S. C.*

La revista científica *Transdigital* es una publicación semestral bajo el modelo de publicación continua editada por la Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales S.C. Hasta ahora, la revista ha sido indizada en: Latindex, DOAJ, ERIHPLUS, REDIB, EuroPub, LivRe, AURA, DRJI, BASE, MIAR, Index Copernicus, OpenAire-Explore, Google Scholar, ROAD, Sherpa Romeo, Elektronische Zeitschriftenbibliothek, WorldCat, CiteFactor, Dimensions, Eurasian Scientific Journal Index y IP Indexing.

Dirección oficial: Circuito Altos Juriquilla 1132. C.P. 76230, Querétaro, México. Tel. +52 (442) 301-3238. Página web oficial: www.revista-transdigital.org. Correo electrónico: aescudero@revista-transdigital.org. Editor en jefe: Alejandro Escudero-Nahón (ORCID: 0000-0001-8245-0838). Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2022-020912091600-102. International Standard Serial Number (ISSN): 2683-328X; ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor (México). Responsable de la última actualización: Editor en jefe: Dr. Alejandro Escudero-Nahón.

Todos los artículos en la revista *Transdigital* están licenciados bajo Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0). Usted es libre de: Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente. La persona licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia. Lo anterior, bajo los siguientes términos: Atribución — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante. No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.



Violencia digital y afectiva en redes sociales

Digital and media violence in social networks



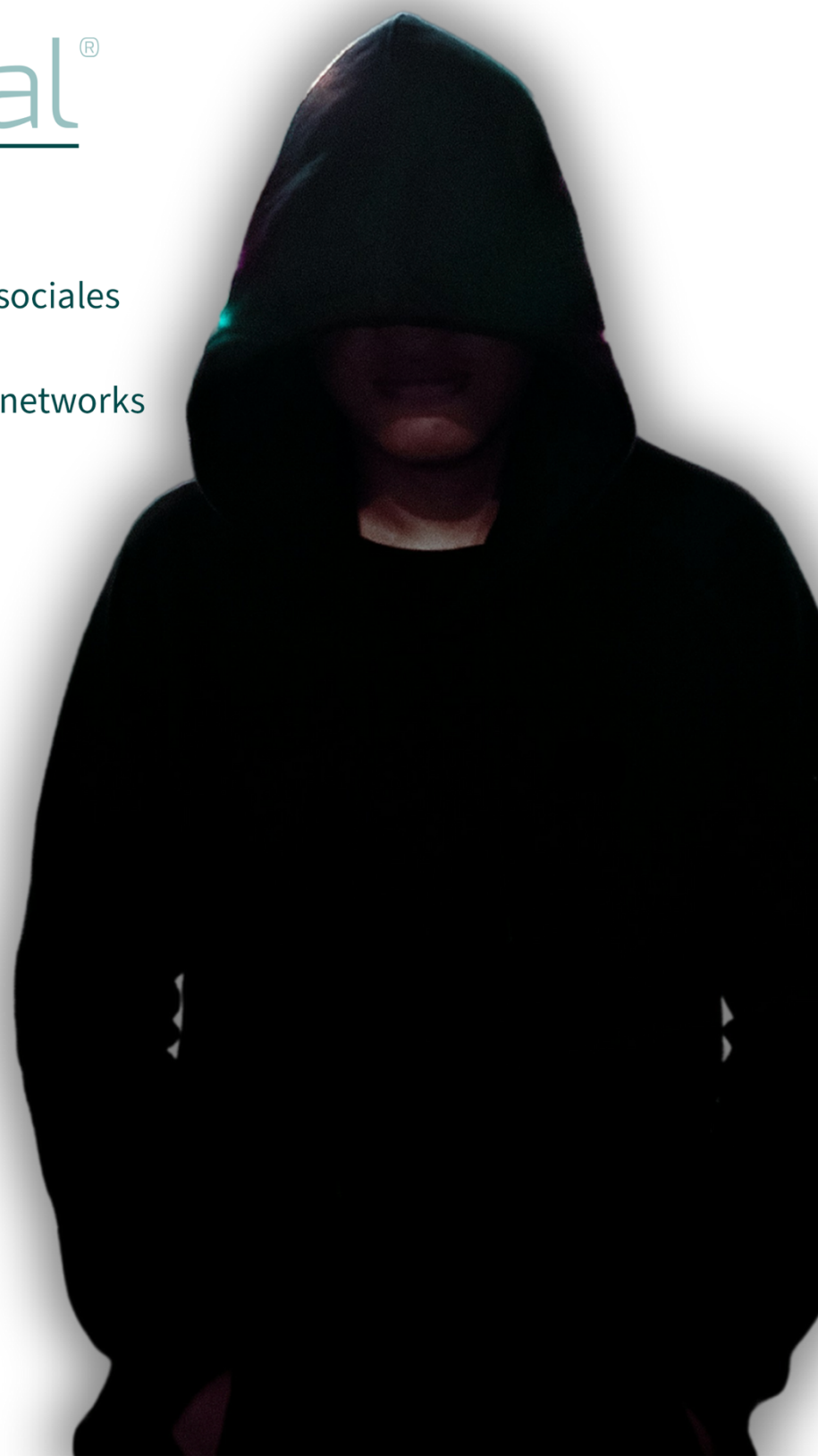
Carmen C. Ortega Hernández
Universidad Autónoma de Chiapas, México
ORCID: 0009-0004-9402-5192



Norma E. López Maldonado *
Universidad Autónoma de Chiapas, México
ORCID: 0000-0003-3726-4926



Teresa del C. Cabrera Gómez
Instituto Tecnológico de Tapachula, México
ORCID: 0009-0001-9373-18350



Violencia digital y afectiva en redes sociales

Digital and media violence in social networks

Resumen

En la actualidad, la conectividad supone muchas ventajas para interactuar sin importar el lugar donde nos encontremos. Sin embargo, las redes sociales se convirtieron en un espacio donde proliferan diferentes formas de violencia digital y afectiva. Por lo tanto, estas acciones fomentan el acoso en el ciberespacio y establecen nuevas interacciones dentro de las redes sociales que pueden ser manipuladoras o dañinas emocionalmente. Estas acciones se relacionan con la anonimidad y la inmediatez de la información dentro de redes sociales. Tomando esto en cuenta, se analizó la percepción y el grado de conocimiento que poseen internautas del sur de México, sobre la violencia digital y afectiva en redes sociales y mensajería instantánea. Para esto se utilizó un enfoque mixto, de tipo exploratorio-transversal, mediante cuatro dimensiones: conocimiento, riesgo, exposición a la amenaza y concientización sobre mecanismos legales. Se identificó que la mayor parte de los usuarios interactúan en *Facebook* y *WhatsApp*. Por otro lado, los términos más reconocidos fueron *stalking*, *ciberbullyng*, *ghosting*, *gossip*, *stalking*, *ciberbullyng*, *frexting*, *gromming* y *catfish*. Adicionalmente, más la mitad de los participantes mencionaron que estuvieron expuestos a estos tipos de violencia. Sin embargo, se detectó que los usuarios tienen una incidencia regular sobre el marco jurídico mexicano que resguarda los derechos en los ambientes virtuales.

Palabras clave: violencia digital, violencia afectiva, redes sociales, mensajería instantánea

Abstract

Nowadays, connectivity offers many advantages for interacting regardless of where we are. However, social networks have become a space where different forms of digital and emotional violence proliferate. Therefore, these actions encourage bullying in cyberspace and establish new interactions within social networks that can be manipulative or emotionally harmful. These actions are related to the anonymity and immediacy of information within social networks. Taking this into account, the perception and degree of knowledge that Internet users in southern Mexico have about digital and affective violence on social networks and instant messaging were analyzed. For this, a mixed approach was used, of an exploratory-transversal type, through four dimensions: knowledge, risk, exposure to threat and awareness of legal mechanisms. It was identified that the majority of users interact on Facebook and WhatsApp. On the other hand, the most recognized terms were *stalking*, *cyberbullying*, *ghosting*, *gossip*, *stalking*, *cyberbullying*, *frexting*, *gromming* and *catfishing*. Additionally, more than half of the participants mentioned that they were exposed to these types of violence. However, it was detected that users have a regular impact on the Mexican legal framework that protects rights in virtual environments.

Keywords: digital violence, affective violence, social networks, instant messaging

1. Introducción

La industria tecnológica mejoró la conectividad para que la sociedad disfrute espacios digitales inteligentes. Estos son un entramado tecnológico que transformó a la sociedad. Partiendo de una óptica de negocio, las redes sociales actualizaron algoritmos de reconocimiento emocional para brindar un mejor servicio e incrementar el número de incidencias. De la misma manera, las aplicaciones de mensajería instantánea incrementaron el número de comunidades de internautas. La transmisión en tiempo real, el cifrado de extremo a extremo, la comunicación asíncrona, la previsualización de contenido, el almacenamiento en la *nube*, y la confirmación de entrega y lectura de mensajes son algunas funciones de seguridad que implementaron las aplicaciones. El *hardware* se tuvo que ajustar al principio de interoperabilidad para lograr una conexión global.

Sin embargo, los ecosistemas digitales dejan de lado los actos de violencia que se presentan en las redes sociales o las mensajerías instantáneas. Esto ocasiona acciones dolosas o culposas que dañan los derechos humanos de los usuarios. Además, estos eventos involucran factores psicológicos, sociales y contextuales. De igual modo, las expresiones evolucionan dentro del ciberespacio. Esto permite que las personas participen anónimamente en actos agresivos o desinhibidos. Por lo tanto, se normalizan las agresiones como un medio de expresión que involucra ira y frustración. De igual manera, la influencia cultural y social proliferan conductas discriminatorias por raza, género, orientación sexual, religión, apariencia física, entre otros.

El modelo social se transforma acorde a las innovaciones de la industria tecnológica, incluyendo los delitos en materia de seguridad en ausencia de un marco jurídico pertinente. Estos migran al contexto digital exponiendo la vulnerabilidad de los contactos y colocándolos como víctimas. El uso de estrategias y mecanismos enfocados en la violación de la privacidad y la seguridad permiten que los delitos cometidos en redes sociales y mensajerías instantáneas sean perseguidos y penados por la ley. Por ejemplo, estafa, extorsión, robo, espionaje, seguimiento, filtración, difamación, calumnia, acoso y hostigamiento.

El análisis introductorio permitió identificar la violencia digital, mediática y afectiva que sufren los usuarios por personas desconocidas. Estos victimarios realizan los actos de violencia a diversas personas aún sin tener una relación laboral, familiar o de amistad. En el caso de las personas que asumen una identidad falsa suelen dar a conocer información que vulnera la armonía social y daña la integridad personal. Es importante detectar conductas que atenten contra las garantías individuales y el derecho a vivir en un entorno virtual sin violencia. A partir de esto, la cultura digital es un control preventivo y resiliente que expone los riesgos y las amenazas en la social digital. Esta investigación consideró los conceptos más actuales de violencia digital y violencia mediática para unificar los criterios, describir las tipologías de violencia, e incluir diversas variables dentro del estudio.

1.1. Violencia digital

La violencia digital es toda acción dolosa que difunda o transmita imágenes, audio y vídeos con contenido íntimo sexual. Esto causa daño a la privacidad y la dignidad de las mujeres. La Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia ([LGAMVLV] 2007) señala que la violencia digital es toda acción dolosa realizada mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), por la que se exponga, distribuya, difunda, exhiba, transmita, comercialice, oferte, intercambie o comparta imágenes, audios o videos reales o simulados de contenido íntimo sexual de una persona sin su consentimiento.

Todo esto ocasiona daños psicológicos y emocionales en cualquier ámbito de su vida privada o en su imagen propia. Además, estos actos dolosos pueden ocasionar daños a la intimidad, la privacidad y/o la dignidad de las mujeres. Una de las características de este tipo de violencia es que se realiza por medio de las TIC.

1.2. Violencia mediática

Por otro lado, la violencia mediática es todo acto doloso que fomente la discriminación de género o la desigualdad entre mujeres y hombres. Además, ocasiona daño físico, psicológico y sexual a mujeres y niñas. En este caso, la LGAMVLV (2007) señala que la violencia mediática es todo acto directo o indirecto que promueva estereotipos sexistas. Además, este tipo de violencia contra las mujeres y las niñas produce y difunde discursos de odio, discriminación de género o desigualdad entre mujeres y hombres.

Este tipo de violencia causa daño psicológico, sexual, físico, económico, patrimonial o feminicida a mujeres y niñas. Por esta razón, la violencia mediática es ejercida por cualquier persona física o moral que utilice un medio de comunicación para producir y difundir contenidos que dañen a una mujer o niña. Algunos de los factores que se pueden dañar son: autoestima, salud, integridad, libertad y seguridad. Esto impacta el desarrollo y atenta contra la igualdad de mujeres y niñas.

1.3. Tipos de violencia digital

Los tipos de violencia digital se caracterizan por las diferentes maneras de ejercer actos violentos en redes sociales y aplicaciones de mensajería instantánea. Tomando esto en cuenta, los usuarios de las redes sociales interactúan con otras personas en tiempo real y ocasionan varias incidencias violentas en Internet. No obstante, es un fenómeno que también se presenta en el correo electrónico y las plataformas de mensajería con tiempos de

respuestas asíncronas. Existen varios tipos de violencia digital, cada uno tiene peculiaridades y características específicas (Tabla 1).

Tabla 1

Tipos de violencia digital

Tipo de violencia digital	Descripción
<i>Gossip</i>	Ocurre cuando de forma dolosa o bajo amenaza se filtran rumores que pueden denigran la integridad personal de un individuo (Foster, 2004).
<i>Stalking</i>	Se da cuando terceros acechan y espian perfiles en redes sociales en busca de información personal, generando inseguridad y miedo (Mullen et al., 2000).
<i>Cyberbullying</i>	Ocurre cuando de forma dolosa y continua alguien discrimina o intimada a una persona por medio de publicaciones de contenido dañino (Patchin & Hinduja, 2012).
<i>Griefing</i>	Se da cuando una persona percibe agresión y acoso en entornos virtuales relacionados con videojuegos (Chesney et al., 2009).
<i>Doxing</i>	Ocurre cuando de forma ilegal se revela información personal en medios digitales con el objetivo de causar un efecto de vergüenza.
<i>Sexting</i>	Este tipo de violencia ocurre cuando imágenes, audios o multimedios personales con contenido sexual se divulgan sin consentimiento. Además, se expone a la víctima a acoso sexual en las redes sociales. Esto puede causar daño emocional y psicológico (Drouin et al., 2013).
<i>Grooming</i>	Ocurre cuando un adulto con identidad falsa de infante acecha, engaña y manipula psicológicamente a un menor para obtener contenido digital que pueda usar para ejercer un control emocional y chantaje sexual.
<i>Happy slapping</i>	Se caracteriza por la difusión de actos de violencia verbal, física o sexual en tiempo real para perjudicar a una persona.
<i>Catfish</i>	Este tipo de violencia se caracteriza por engañar a una persona usurpando la identidad de otra para crear una relación afectiva.
<i>Firedooring</i>	Ocurre cuando la comunicación entre las parejas es por medio de mensajes esporádicos y cortos. Además, se caracteriza por esclavitud al celular para atender la relación a favor de alguien.

1.4. Tipos de violencia afectiva

Por otro lado, los tipos de violencia afectiva son las agresiones que tiene lugar en medios digitales, con énfasis en redes sociales y aplicaciones de mensajería instantánea, pero con impacto a la salud mental y emocional ocasionado en la víctima. Estos tipos de violencia no consideran el número de contactos, el tiempo y el tipo de conexión. Existen varios tipos de violencia afectiva, cada uno tiene peculiaridades y características específicas (Tabla 2).

Tabla 2

Tipos de violencia afectiva

Tipos de violencia afectiva	Descripción
<i>Ghosting</i>	Ocurre cuando la comunicación se interrumpe de un momento a otro entre una pareja o amistad. Además, se ignora todo intento de acercamiento y se deja en visto a la persona que busca continuar la comunicación.
<i>Orbiting</i>	Se da cuando la comunicación entre una pareja o amigos se interrumpe, pero siguen reaccionado a las publicaciones de redes sociales. Se mantiene la posibilidad de seguir en contacto, pero no definitivamente.
<i>Zombing</i>	Ocurre cuando la comunicación entre una pareja se interrumpe y se reanuda sin explicación. La persona que se alejó reaparece enviando mensajes por redes sociales para denotar su presencia.
<i>Benching</i>	Este tipo de violencia se caracteriza por una comunicación en pareja con límite de llamadas y mensajes cortos y esporádicos. Esto no permite consolidar una relación sólida.
<i>Curving</i>	Se da cuando la comunicación de una pareja se interrumpe y reanuda intermitentemente. Se muestra interés, pero evitando la comunicación constante y la interacción por redes sociales.
<i>Breadcrumbing</i>	Esta violencia se da cuando los contactos de alguien solo reaccionan con <i>likes</i> y <i>emojis</i> a las publicaciones de las redes sociales, pero ignorando los mensajes privados.

2. Método de investigación

Esta investigación tuvo un enfoque mixto de tipo exploratorio-transversal. Además, enmarcó cuatro dimensiones; tres direccionaron su atención en los tipos de violencia digital y agresiones afectivas en el entorno digital. A partir de estos conocimientos se trabajó con la percepción del riesgo y la exposición del usuario en situaciones reales como víctima. La última dimensión se orientó al marco jurídico y la legislación mexicana (Tabla 3).

Tabla 3

Códigos de las dimensiones analizadas

Código	Dimensión	Descripción
D1	Conocimiento	Se enfocó en analizar los tipos de violencia digital y afectiva que generan conductas dolosas que vulneran los derechos humanos, en un modelo social vinculado a través de redes sociales y mensajería instantánea.
D2	Percepción del riesgo	Se enfocó en analizar los tipos de violencia digital y afectiva que generan conductas dolosas que vulneran los derechos humanos,

Tabla 3

Códigos de las dimensiones analizadas

Código	Dimensión	Descripción
		pero considerando los riesgos que tienen los usuarios de redes sociales y mensajería instantánea.
D3	Exposición a la amenaza	Se enfocó en analizar los tipos de violencia digital y afectiva, pero considerando las amenazas que rodean a los usuarios.
D4	Concientización sobre mecanismos legales	Se enfocó en el acceso a una vida libre de violencias digital, para el goce y ejercicio de sus derechos humanos.

En la D1 se presentó un listado de prácticas identificadas como riesgos o amenazas a la privacidad y la seguridad personal de los usuarios en entornos digitales. Para esto, se utilizaron términos anglosajones que son tendencia en Internet y denotan escenarios de la violencia digital. Por ejemplo, en violencia digital se utilizaron los términos *Gossip, Stalking, Cyberbullying, Griefing, Doxing, Sexting-Frexting, Sexting-Gromming, Happy Slapping, Catsfish* y *Firedoorring*. Por otro lado, los términos utilizados en la violencia afectiva fueron: *Ghosting, Orbiting, Zombing, Benching, Curving* y *Breadcumbing*. Ambos conjuntos tenían la posibilidad de seleccionar el conocimiento o el desconocimiento de los términos. Además, se colocó un apartado de libre escritura para describir el concepto que tenían los participantes.

De la misma manera, la D2 se estructuró con el propósito de identificar la actuación de los usuarios ante situaciones de riesgo ocasionados por actos de violencia digital y violencia afectiva. En contraste, la D3 sirvió para medir el grado de exposición que tienen los usuarios a las amenazas que los rodean en las redes sociales y que los pueden convertir en víctimas de ciberviolencia en un entorno virtual. Asimismo, el método de investigación incorporó variables a cada una de las dimensiones con el propósito de proyectar la información en diversos escenarios. Por último, la D4 utilizó un mecanismo descriptivo con variables de contenido al igual que las otras.

Para recolectar la información se diseñó un instrumento con enfoque cuantitativo y cualitativo para analizar los datos de cada una de las dimensiones. Para la D1 se realizó un instrumento con una pregunta cerrada y respuestas predefinidas, para que los participantes seleccionaran más de una opción. Para la D2 se utilizó una escala de Likert para medir las apreciaciones por niveles. Para esto, se ofrecieron diversos niveles para señalar su percepción a enunciados explícitos: *percepción alta, percepción regular* y *percepción nula*. Por otro lado, para la D3 se retomaron las preguntas cerradas, pero con respuestas elaboradas con enunciados explícitos para visualizar el estado de víctima ante un acto de violencia en el entorno virtual. Por último, en la D4 se utilizó nuevamente una escala Likert para medir afirmaciones, pero con diferentes niveles: *concientización alta, concientización regular* y *concientización nula*.

El instrumento se realizó en un formulario de *Google*, pues permite recopilar la información de forma automática. Esto permitió el análisis técnico, operativo y legal del estudio. Además, esta herramienta cuenta con características tecnológicas para personalizar, acceder y distribuir el instrumento sin la necesidad de otras plataformas para recolectar los datos en tiempo real. Esto facilitó la recolección y el análisis de los datos en un periodo de tiempo no mayor a una semana. Por otro lado, el universo de estudio fueron 107 usuarios del ecosistema digital de Chiapas, México. Del total de participantes, 44.9% eran hombres y 55.1% mujeres. Además, el 28% tenía menos de 22 años; el 22.4% entre 23 y 32 años; el 24.3% entre 33 y 43 años; y el 25.2% restante tenía más de 44 años. Estos datos señalaron que existió una distribución equilibrada entre la categoría de sexo y edad.

Además, se analizaron siete plataformas digitales, de las cuales cuatro fueron redes sociales y tres mensajerías instantáneas. Estas fueron seleccionadas de acuerdo con el nivel de influencia que tienen dentro de la sociedad actual. Para poder determinar su nivel de preferencia, se solicitó la participación preliminar de algunos usuarios para identificar las plataformas digitales con mayor interacción. Se identificó que *Facebook* y *WhatsApp* tenían una ventaja significativa sobre los servicios digitales homólogos (Tablas 4 y 5).

Tabla 4

Redes sociales

Redes sociales	%
<i>Facebook</i>	75.7%
<i>Instagram</i>	15.6%
<i>X</i>	2.8%
<i>LinkedIn</i>	1.9%
<i>Youtube</i>	1.8%
Otros	1.3%
Ninguna	0.9%

Tabla 5

Mensajería instantánea

Mensajería instantánea	%
<i>Whatsapp</i>	97.2%
<i>Telegram</i>	1.4%
<i>Messenger</i>	1.0%
Otros	0.4%
Ninguna	0.0%

Posteriormente, se identificó que el número de amigos registrados en cada red social y el número de contactos almacenados en las aplicaciones de mensajería instantánea varía por usuario. Por lo tanto, se tomó la decisión de crear una clasificación que incluyese tres rangos. El primer rango englobó a personas que tenían menos de 100 usuarios registrados. Este rango aplicó a las redes sociales con un porcentaje de 45.8%. Por otro lado, el segundo enmarcó a personas que tenían de 101 a 500 usuarios agregados. Este rango aplicó a los servicios de mensajería instantánea con un porcentaje de 46.7%. Por último, el tercer rango englobó a personas con más de 500 usuarios registrados. Este rango aplicó a las redes sociales y tuvo un porcentaje de 23.4%.

3. Resultados

Después de analizar las respuestas de los participantes se identificó que los tipos de violencia digital y afectiva generan conductas dolosas que vulneran los derechos humanos. Esto por medio de un modelo social vinculado a través de redes sociales y mensajería instantánea. Sin embargo, cada una de las dimensiones analizadas tuvieron datos específicos (Tabla 6).

Tabla 6

Resultados obtenidos en la dimensión del conocimiento

Violencia Digital	%	Violencia Afectiva	%
<i>Gossip</i>	23.4 %	<i>Ghosting</i>	59.8%
<i>Stalking</i>	55.1 %	<i>Orbiting</i>	18.7%
<i>Cyberbullying</i>	78.5 %	<i>Zoombing</i>	17.8%
<i>Griefing</i>	8.4 %	<i>Benching</i>	12.1%
<i>Doxing</i>	22.4 %	<i>Curving</i>	14%
<i>Frexting</i>	34.6 %	<i>Breadcumbing</i>	12.1%
<i>Gromming</i>	31.8 %	Desconozco	20.6%
<i>Happy slapping</i>	6.5 %	Otra opción	0.9%
<i>Catfish</i>	21.5 %	--	--
<i>Firedoorring</i>	5.6 %	--	--
Desconozco	9.3 %	--	--
Otra opción	0.9 %	--	--

Los datos señalaron que el *Cyberbullying* fue el tipo de violencia digital más común, pues obtuvo 78.5 %. En el caso de la violencia afectiva, el *Ghosting* fue el tipo de violencia más común, con 59.8%. Por otro lado, los datos analizados señalaron que la comunidad cibernauta tiene mayor conocimiento sobre los tipos de violencia, pues identificaron términos como *stalking*, *cyberbullying* y *ghosting*. Además, se identificó que más del 50% identificaron las características de los tipos de violencia analizados (Tablas 7 y 8).

Tabla 7*Violencia afectiva*

Violencia afectiva	Alta	Regular	Nula
<i>Gromming</i>	60	21	26
<i>Happyslapping</i>	47	29	31
<i>Catfish</i>	52	26	29
<i>Firedooring</i>	40	29	38
<i>Ghosting</i>	48	37	22
<i>Orbiting</i>	38	39	30
<i>Zoombing</i>	32	38	37
<i>Benching</i>	30	40	37
<i>Curving</i>	32	42	33
<i>Breadcumbing</i>	37	30	40

Tabla 8*Violencia digital*

Violencia digital	Alta	Regular	Nula
<i>Gossip</i>	54	32	21
<i>Stalking</i>	60	28	19
<i>Ciberbullying</i>	64	19	19
<i>Griefing</i>	38	37	32
<i>Doxing</i>	46	35	26
<i>Frexting</i>	58	26	23

Por otro lado, se identificó que la comunidad cibernauta conoce los riesgo de los diferentes tipos de violencia. Los participantes fueron capaces de reconocer términos como *gossip*, *stalking*, *ciberbullyng*, *frexting*, *gromming* y *catfish*. Asimismo, el número de incidencias superó la cantidad de 50 personas (Tabla 9).

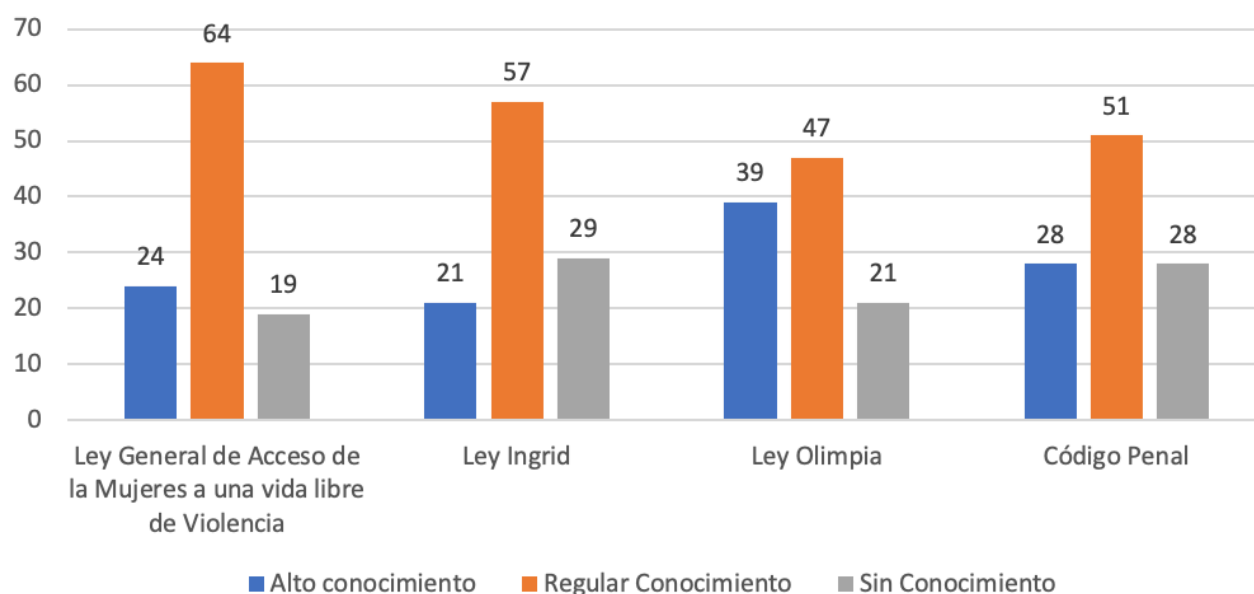
Tabla 9*Exposición a la amenaza*

Violencia Digital	%	Violencia afectiva	%
<i>Gossip</i>	21.5 %	<i>Ghosting</i>	56.1%
<i>Stalking</i>	53.9 %	<i>Orbiting</i>	29.9%
<i>Ciberbullying</i>	13.1 %	<i>Zoombing</i>	16.8%
<i>Griefing</i>	15%	<i>Benching</i>	10.3%
<i>Doxing</i>	8.4 %	<i>Curving</i>	9.3%
<i>Frexting</i>	5.6 %	<i>Breadcumbing</i>	33.6%
<i>Gromming</i>	9.3 %	<i>Desconozco</i>	2.8%
<i>Happy slapping</i>	4.7 %	<i>Otra opción</i>	4.7%
<i>Catfish</i>	15.9 %	--	--
<i>Firedooring</i>	13.1 %	--	--

Se encontró que los tipos de violencia más comunes dentro de la comunidad cibernauta fueron el *stalking* y el *gosthing*. Estos obtuvieron un porcentaje mayor del 50%. Tomando esto en cuenta, es importante promover la relación que existe entre el Derecho y la regulación de conducta. Para esto, uno de los instrumentos realizados tuvo el objetivo de medir los niveles que tienen los internautas sobre los mecanismos legales del marco jurídico mexicano. Además, es importante considerar el pleno acceso a una vida libre de violencia digital, con el goce y ejercicio de sus derechos humanos. Se identificó que los participantes conocían varias leyes enfocadas en la violencia digital (Figura 1).

Figura 1

Nivel de conocimiento del marco jurídico de México



Los datos señalaron que la Ley General de Acceso de la Mujeres a una vida libre de Violencia fue la más conocida por los participantes. Esta contempla la regulación de actos dolosos que causen violencia Digital y Mediática, por medio de tecnologías de información y la comunicación. Por otro lado, la Ley Ingrid fue la segunda más reconocida. Esta ley defiende la intimidad y la dignidad de las víctimas y sus familiares, con normas que combatan la violencia mediática de género y su normalización, y sanciona a las personas servidoras públicas y ciudadanas que filtren imágenes o videos con contenido relacionado al delito, ante los medios impresos y digitales.

La tercera ley abordada fue Ley Olimpia. Esta es una reforma para sancionar los delitos que violen la intimidad sexual de las personas en medio digitales, difundan y comercialicen contenido audiovisual sexual sin el consentimiento de la titular. Por último, el Código Penal art. 199 fue de las leyes más desconocidas. Esta reforma

castiga a las personas divulguen, compartan, distribuyan o publiquen contenido sexual de una persona sin su consentimiento. Asimismo, la sanción es de tres a seis años de prisión o multa de 500 a 1,000 Unidad de Medida y Actualización (UMA).

Para interpretar el índice de incidencia entre la comunidad, se analizaron los resultados y se detectó que la mayoría de los participantes se encontraban en la escala *regular*. Esto supone que las leyes no son difundidas eficientemente. Sin embargo, también puede señalar la falta de interés del grupo muestra por documentarse al respecto (Tabla 10).

Tabla 10

Conocimiento del marco jurídico mexicano

Marco Jurídico mexicano	Alta	Regular	Nula
Ley General de Acceso de la Mujeres a una vida libre de Violencia	26	63	18
Ley Ingrid	22	57	28
Ley Olimpia	40	47	20
Código Penal art. 199.	29	51	27

4. Discusión y conclusiones

Para entender cómo el entorno digital transformó las relaciones humanas es necesario comprender los riesgos que conlleva respecto a la salud mental y afectiva. Por esta razón, es importante alfabetizar a los usuarios con términos digitales ligados al hábito emocional, laboral, escolar y familiar. En caso de no hacerlo las relaciones sociales digitales se complicarán.

La industria tecnológica avanza a pasos agigantados para atender los retos que demanda una sociedad que basa su desarrollo al procesamiento de información. En la actualidad, la Organización de las Naciones Unidas ([ONU], 2005) señala que nos encontramos en una etapa donde la sociedad de información se basa en adelantos tecnológicos en materia de comunicación. En contraste, la sociedad del conocimiento integra dimensiones sociales, éticas y políticas que influyen en el desarrollo de la comunicación.

Ambas sociedades transforman el modelo de conducta y generan apego a la comunicación en línea y a distancia. Esto muestra que no importa la modalidad síncrona o asíncrona, pues no existen medidas de restricción tecnológica o precaución personal, pues la información sensible como nombre, datos de identificación ciudadana, domicilio, lugar de trabajo, posición económica, entre otros, está al alcance de los contactos registrados, conocidos

o desconocidos, o con identidad fraudulenta. Sin embargo, hay plataformas tecnológicas que se responsabilizan de la gestión del contenido que realicen terceros. El uso, la difusión, la reproducción y la comercialización de información personal causa daño moral, físico, o financiero a la víctima, y en caso particulares a la familia.

La falsificación de identidad, la estafa, la extorsión, el espionaje, la pornografía, la pedofilia, la trata de personas y el secuestro son las principales amenazas que se derivan de los actos de violencia digital y mediática. Por esta razón, es importante que la sociedad sea cuidadosa y se documente sobre las leyes que protegen su privacidad y su interacción en diferentes plataformas digitales. Bishop (2013) mencionó que la violencia que se realiza en línea es resultado de una cultura digital basada en la desinhibición y el anonimato de las personas. Esto facilita que los agresores actúen sin enfrentar ninguna consecuencia.

Estas nuevas modalidades de ciberviolencia son causa de los riesgos a los que nos encontramos expuestos cuando nos conectamos en línea. Los cambios actuales permiten comprender que la violencia no se limita al entorno físico. Además, es importante entender que los niños, las niñas, las mujeres y los hombres están expuestos a acciones que violentan los derechos humanos y quitan la oportunidad de vivir en un mundo sin violencia.

Tomando esto en cuenta, los gobiernos, las industrias y las instituciones académicas buscan crear un esquema más seguro, pues promueven acciones que fortalezcan los espacios libres de violencia digital y mediática por medio de programas y planes de acción para prevenir riesgos y disminuir amenazas. Además, buscan adoptar una cultura de seguridad informática con buenas prácticas, promoviendo las técnicas de Ciberresiliencia para la restauración del daño. Asimismo, difunden y fortalecen el marco jurídico mexicano, con énfasis a la mujer con diversas leyes.

Referencias

- Bishop, J. (2013). The art of trolling law enforcement: a review and model for implementing 'flame trolling' legislation enacted in Great Britain (1981–2012). *International Review of Law, Computers & Technology*, 27(3), 301–318.
<https://doi.org/10.1080/13600869.2013.796706>
- Chesney, T., Coyne, I., Logan, B., & Madden, N. (2009). Griefing in virtual worlds: Causes, casualties and coping strategies. *Information Systems Journal*, 19(6), 525–548.
- Drouin, M., Vogel, K. N., Surbey, A., & Stills, J. R. (2013). Let's talk about sexting, baby: Computer-mediated sexual behaviors among young adults. *Computers in Human Behavior*, 29(5), A25–A30.
- Foster, E. K. (2002). Research on Gossip: Taxonomy, Methods, and Future Directions. *Review of General Psychology*, 8(2), 78-99.
- LGAMVLV. (2007). *Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia*, Art. 20 (México).
- Mullen, P. E., Pathé, M., & Purcell, R. (2000). *Stalkers and their victims*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781139106863>
- ONU. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento: informe mundial de la UNESCO*. Red de Desarrollo Social de América Latina y el Caribe. <https://bit.ly/3yHTVCP>
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (Eds.). (2012). *Cyberbullying prevention and response: Expert perspectives*. Routledge/Taylor & Francis Group.

Transdigital[®]

revista científica

La revista científica *Transdigital* está indizada en varias bases de datos científicas y evalúa los textos con el sistema de pares de doble ciego. Se admiten Artículos de investigación y Ensayos científicos. Opera con el modelo de *publicación continua*; se reciben textos todo el año. Consulta los costos de publicación y los lineamientos editoriales en la página oficial. Preferentemente, hasta tres autores(as) por texto y máximo 6 mil palabras. Pueden publicarse más autores y otras extensiones con un ajuste al precio.

www.revista-transdigital.org

Transdigital[®]

editorial

La Editorial *Transdigital* publica libros de carácter científico y académico. Se pueden publicar tesis de posgrado, una vez que han sido sometidas al sistema de evaluación de pares de doble ciego. Los libros cuentan con ISBN, DOI y código de barras y también se distribuyen en *Google Books*, *Amazon Kindle*, *Google Play*, *Scribd* y *iBooks* de *Apple*. La editorial es una iniciativa de la Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales y está inscrita en el Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas del Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías con el folio RENIECYT 2400068.

www.editorial-transdigital.org

Transdigital[®]

congreso virtual

El *Congreso Virtual Transdigital* se realiza anualmente de manera totalmente virtual. Las ponencias se publican como capítulo de libro científico con ISBN, DOI y código de barras. Se admiten Artículos de investigación y Ensayos científicos con un máximo de tres autores(as) y 4 mil palabras. Pueden publicarse más autores y otras extensiones con un ajuste al precio. Es una iniciativa de la Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales, inscrita en el Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas del Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías con el folio RENIECYT 2400068.

www.congreso-transdigital.org

