

Adolescentes chihuahuenses y plataformas digitales: Apuntes y reflexiones conceptuales sobre sus riesgos, usos y abusos

Martha Raquel Facio Gutiérrez^{1,2}   Ivonne Alcázar-Mendías¹  
Miguel Ángel Villa Acosta¹  

¹Universidad Autónoma de Chihuahua, México

²Universidad Pedagógica Nacional de Estado de Chihuahua, México

Recibido: 18/05/2026

Revisado: 22/05/2026

Aceptado: 05/06/2026

Resumen. Este artículo ofrece una reflexión conceptual y documental sobre la relación entre adolescentes chihuahuenses y plataformas digitales, examinando sus usos cotidianos, los riesgos inherentes a la alta conectividad y las formas de abuso digital que trascienden el entorno virtual para impactar la vida social cotidiana. Desde las Ciencias de la Información, y a partir de las nociones de comportamiento informacional y alfabetización digital crítica, se sostiene que la violencia digital remite a dinámicas sociotécnicas complejas, más que a un fenómeno aislado o exclusivamente tecnológico. Estas integran el acceso intensivo a plataformas, la circulación acelerada de contenidos, las brechas intergeneracionales de comprensión, marcos normativos en proceso de consolidación y respuestas institucionales aún insuficientes. El análisis se sustenta en literatura académica especializada, estadísticas oficiales mexicanas recientes, instrumentos normativos nacionales e internacionales, y antecedentes específicos del contexto chihuahuense. Se propone articular el estudio del fenómeno mediante la tríada analítica usos-riesgos-abusos, superando tanto el alarmismo moral como la trivialización del daño. Particularmente relevante resulta el caso de Chihuahua, donde el 39% de niñas, niños y adolescentes identificó internet como principal espacio de violencia (Gobierno del Estado de Chihuahua, México, 2024) y donde la Estrategia 360 de SIPINNA representa un avance institucional significativo. El trabajo concluye que comprender el impacto de las plataformas digitales sobre la adolescencia exige trascender visiones dicotómicas para construir agendas integrales de investigación e intervención. Se enfatiza la necesidad de alfabetización digital crítica que trascienda habilidades instrumentales, evidencia pública sistemática —especialmente local—, coordinación interinstitucional efectiva y exigencia de responsabilidad a corporaciones tecnológicas cuyos modelos de negocio se sustentan en la captura intensiva de atención adolescente y la maximización de exposición digital.

Palabras clave: adolescentes chihuahuenses, plataformas digitales, comportamiento informacional, alfabetización digital, violencia digital.

Chihuahua adolescents and digital platforms: Notes and conceptual reflections on their risks, uses and abuses

Abstract. This article presents a conceptual and documentary analysis of the relationship between adolescents from Chihuahua and digital platforms, focusing on their everyday uses, the risks associated with high connectivity, and the forms of digital abuse that extend beyond virtual environments to impact real social life. From the field of Information Sciences, particularly through the concepts of informational behavior and critical digital and media literacy, it argues that digital violence should not be understood as an isolated or exclusively technological phenomenon, but as the expression of complex sociotechnical dynamics. These encompass intensive platform access, accelerated content circulation, intergenerational comprehension gaps, evolving normative frameworks, and still insufficient institutional responses. The analysis draws on specialized academic literature, recent Mexican official statistics, national and international normative instruments, and specific background from the Chihuahua context. It proposes addressing the phenomenon through the analytical triad of uses-risks-abuses, overcoming both moral alarmism and damage trivialization. Particularly relevant is the Chihuahua case, where 39% of girls, boys, and adolescents identified the internet as the main space for violence (Gobierno del Estado de Chihuahua, Mexico 2024), and where SIPINNA's Strategy 360 represents a significant institutional advancement. The work concludes that understanding the impact of digital platforms on adolescence requires moving beyond dichotomous perspectives to construct comprehensive research and intervention agendas. It emphasizes the need for critical digital literacy that transcends instrumental skills, systematic public evidence—especially local data—, effective interinstitutional coordination, and demands for accountability from technology corporations whose business models rely on intensive adolescent attention capture and maximized digital exposure.

Keywords: Adolescents in Chihuahua, México, digital platforms, information behavior, digital literacy, digital violence.

Cómo citar: Facio Gutiérrez, M. R., Alcazar Mendías, I., & Villa Acosta, M. Á. (2026). Adolescentes chihuahuenses y plataformas digitales: Apuntes y reflexiones conceptuales sobre sus riesgos, usos y abusos. *Revista Estudios de la Información*, 4(1), 65-79. <https://doi.org/10.54167/rei.v4i1.2276>

Introducción

La presencia de adolescentes en plataformas digitales constituye un fenómeno común en la cultura contemporánea de países como México, donde la conectividad juvenil ha alcanzado niveles muy altos: la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares [ENDUTIH] 2024 reportó que 95.1 % de la población de 12 a 17 años usó internet y que este grupo pasó en promedio 4.5 horas diarias conectado; a escala general, 83.1 % de la población de seis años y más utilizó internet en 2024 ([Instituto Nacional de Estadística y Geografía \[INEGI\], 2025a](#)).

Estas cifras no remiten únicamente a un acceso cuantitativo, sino a la inmersión en ecosistemas digitales donde los adolescentes construyen activamente su identidad, pertenencia y reconocimiento social. Etnografías pioneras (Tabla 1) han documentado cómo las prácticas digitales juveniles pueden clasificarse en tres tipos principales: cuelgues informales [*hanging out*] con pares,

experimentación deliberada [*messing around*] con tecnologías y participación apasionada [*geeking out*] en comunidades específicas; años después, los géneros de participación identificados por [Ito et al. \(2010\)](#) persisten, pero se han adaptado a nuevas plataformas como TikTok, donde el '*messing around*' se materializa en edición de video rápido y el '*geeking out*' en comunidades de *fandom* transmedia ([Ito y Horst, 2019](#)).

Tabla 1. Etnografías que documentan prácticas digitales juveniles

Tipos de práctica	Casos / etnografías	Autores / estudio
Hanging out	Geo Gem en Silicon Valley	Heather Horst, Silicon Valley Families
	Michelle en Los Ángeles	Lisa Tripp, Los Angeles Middle Schools
	Champ en Brooklyn	Christo Sims, Rural and Urban Youth
	Clarissa y su red social online	C. J. Pascoe, <i>Living Digital</i>
	Dragon y sus amigos	Heather Horst, Silicon Valley Families
Messing around	Michelle con PowerPoint e iMovie	Lisa Tripp y Becky Herr-Stephenson
	Katynka Martínez en computación escolar	Katynka Martínez, High School Computer Club
	Toni y su aprendizaje informal	Mizuko Ito, entrevista sobre <i>Anime Fans</i>
	Jacob en programa extraescolar	Dan Perkel, Christo Sims y Judd Antin, <i>The Social Dynamics of Media Production</i>
	Melea y el ringtone	Dan Perkel, Antin y Sims
	Jack con su MP3 player	Caso descrito en el capítulo 4
Geeking out	Clarissa en Faraway Lands	C. J. Pascoe, <i>Living Digital</i>
	Jóvenes de anime fandom	Mizuko Ito, <i>Anime Fans</i>
	Fandom Harry Potter	Becky Herr-Stephenson, <i>Harry Potter Fandom</i>
	Gamers de alta dedicación	Matteo Bittanti, <i>Game Play</i>
	Joan como mentora técnica	Caso del capítulo 5

Fuente: Ito et al., 2010

Para muchos adolescentes, las plataformas digitales son espacios donde se conversa, se aprende, se ensaya la identidad, se construyen reputaciones y se participa en circuitos de validación o exclusión. Boyd (2014) describe este proceso como complicado, donde los jóvenes buscan simultáneamente intimidad, autonomía y conexión en entornos donde la privacidad es frágil y la visibilidad, persistente. Actualmente, la privacidad sigue siendo 'frágil y persistente' en nuevas plataformas, donde algoritmos amplifican tanto conexión como exclusión (Marwick, 2023) y las plataformas son circuitos de validación racializada, donde la reputación se construye y destruye en tiempo real (Florini, 2024).

El enfoque del análisis infraestructuras sociotécnicas que ordenan interacción, visibilidad, reputación, temporalidad y circulación de información. Estudiar a los adolescentes y el uso de las plataformas implica atender no sólo qué hacen los usuarios, sino también qué condiciones y posibilidades crea el entorno técnico, como las cosas que incentiva, amplifica, premia, invisibiliza y dificulta regular. En otras palabras, las plataformas, además de mediar la vida social, también contribuyen a modelarla y esto es evidente en la literatura que vincula la cultura digital, identidad juvenil, participación y mediaciones comunicativas específicas (Buckingham, 2007; Livingstone, 2014).

La cuestión resulta particularmente relevante en adolescencias, etapa en la que identidad, pertenencia, reconocimiento y exposición pública se entrelazan con intensidad. Para muchos adolescentes, las plataformas digitales son espacios donde se conversa, se aprende, se ensaya la identidad, se construyen reputaciones y se participa en circuitos de validación o exclusión. Desde esa perspectiva, el problema trasciende la dicotomía del bien y el mal, buscando identificar de qué manera sus usos ordinarios conviven con riesgos persistentes y con abusos concretos. Pensar el fenómeno desde la tríada usos, riesgos y abusos permite evitar tanto el alarmismo moral como la trivialización del daño ([Livingstone, 2014](#); [Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos \[OCDE\], 2025](#)).

En Chihuahua, esta discusión adquiere relevancia local desde diversas fuentes: el Gobierno del Estado informó que en la consulta nacional '¿Me escuchas? 2024', del Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia, en la que participaron más de 43 mil niñas, niños y adolescentes, 39 % señaló internet como el espacio donde más se observa violencia; además, la Comisión para la Prevención de la Violencia contra Niñas, Niños y Adolescentes priorizó la promoción de una vida libre de violencia en el entorno digital y el impulso de protocolos, iniciativas y campañas informativas dirigidas a niños, niñas, adolescentes, madres, padres y cuidadores ([Gobierno del Estado de Chihuahua, 2024](#)). A ello se sumó, en 2025, la presentación de la Estrategia 360 para la protección digital de niñas, niños y adolescentes ([Gobierno del Estado de Chihuahua, 2025a](#)).

Con base en ello, este artículo propone una lectura conceptual y documental del tema. No busca presentar resultados empíricos cerrados, sino ordenar el debate a partir de cinco ejes: (1) la conceptualización de las plataformas digitales y su vínculo con el comportamiento informacional adolescente; (2) el estado del arte sobre riesgos y abusos; (3) la evidencia oficial disponible en México y Chihuahua; (4) el marco normativo e institucional que intenta responder a esta problemática; y, finalmente, (5) una discusión orientada a construir una agenda de investigación e intervención más sólida para el contexto chihuahuense.

Metodología

Este trabajo presenta una reflexión teórica y un análisis documental. Se trata de un texto de sustentado en una revisión selectiva de literatura y de fuentes públicas. Metodológicamente, el ejercicio combinó tres operaciones principales: (1) recuperar antecedentes conceptuales y de estado del arte útiles para el campo de las Ciencias de la Información, particularmente los vinculados con alfabetización digital, comportamiento informacional y violencia en línea actuales; (2) integrar fuentes oficiales para contextualizar empíricamente el fenómeno, en especial documentos del INEGI, del Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes (SIPINNA), de la Cámara de Diputados, de organismos internacionales y del Gobierno del Estado de Chihuahua; y (3) articular estos materiales con la discusión local del problema, a fin de aterrizar la reflexión en el contexto chihuahuense.

No se trata, por tanto, de una revisión sistemática en sentido estricto ni de una investigación empírica original con levantamiento de datos propios. Es una reconstrucción razonada del problema con fines de clarificación conceptual, integración de evidencias y orientación de futuras agendas de estudio e intervención. La selección de fuentes priorizó documentos normativos vigentes, estadísticas oficiales recientes y textos académicos ampliamente reconocidos. Cuando fue posible,

se privilegiaron fuentes gubernamentales o intergubernamentales por su facilidad de identificación y verificabilidad.

Análisis del problema

Abordar la violencia digital en la adolescencia implica reconocer que las plataformas no funcionan como simples canales de comunicación, sino como entornos que estructuran prácticas informacionales y relaciones de poder. En estos espacios, los adolescentes participan activamente al buscar, producir y compartir contenidos, pero también se ven expuestos a dinámicas de visibilidad, evaluación pública y sanción que pueden intensificar formas de hostigamiento y vulneración. En este marco, la alfabetización digital no puede reducirse al dominio instrumental de dispositivos, sino que supone un conjunto de competencias críticas para interpretar contextos, identificar riesgos, gestionar la privacidad y comprender los códigos de circulación informacional propios de las plataformas. Desde esta perspectiva, la violencia digital se explica por la convergencia entre arquitectura técnica, prácticas sociales y desigualdades en el acceso a una mediación crítica en redes.

Plataformas digitales, comportamiento y alfabetización informacional y digital

Desde las Ciencias de la Información, uno de los aportes más útiles para pensar este tema consiste en desplazar la atención de la tecnología en sí misma hacia las prácticas informacionales que dicha tecnología hace posibles. Los adolescentes no son usuarios pasivos de plataformas en tanto que buscan, seleccionan, producen, comparten, resignifican y descartan información de manera constante. Este conjunto de prácticas constituye una forma de comportamiento informacional situada, es decir, una relación concreta con información y contenidos dentro de entornos sociales, culturales y técnicos específicos.

Este enfoque permite comprender a las plataformas como estructuras condicionantes de la experiencia informacional, la visibilidad y la reputación mediante decisiones de diseño, las cuales incorporan poder, economía y política (Gillespie, 2010). Para un adolescente, la publicación de una imagen, un comentario o un video, además de comunicar algo de manera neutral, puede afectar su pertenencia, sus vínculos, su autoestima o su exposición al juicio colectivo. Selwyn (2019) advierte que las tecnologías educativas y sociales no son neutrales, pues estas encarnan valores específicos de sus creadores, priorizando a menudo la monetización sobre la protección de usuarios vulnerables como los adolescentes.

En este punto, la alfabetización digital resulta clave. La literatura especializada ha insistido en que la alfabetización digital implica también comprender contextos, evaluar riesgos, gestionar privacidad, reconocer intenciones persuasivas, interpretar la circulación de contenidos y responder críticamente a los entornos digitales (Buckingham, 2007; Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2020; Livingstone, 2014). En otras palabras, saber usar plataformas no significa necesariamente saber habitar de manera crítica y positiva sus lógicas. Esto coincide con la UNICEF (2020) quien ha señalado que la alfabetización digital infantil debe entenderse como un conjunto de capacidades sociales, críticas y contextuales, no solo técnicas.

Esta distinción es central para el caso adolescente. El alto uso de plataformas puede coexistir con competencias desiguales para enfrentar exposición pública, hostigamiento, manipulación visual,

contacto con desconocidos o circulación de rumores y contenidos íntimos, trayendo como consecuencia que mientras el acceso digital se ha masificado, la mediación crítica no siempre avanza al mismo ritmo.

El problema trasciende la conectividad y el mal uso individual, y hace necesario reflexionar sobre la alfabetización crítica desigual en entornos estructurados por plataformas con fuertes incentivos de permanencia, exposición e interacción. Allí se encuentra una de las principales contribuciones posibles de las Ciencias de la Información, reflexionando que la violencia digital no es una anomalía completamente separada del uso ordinario de plataformas, sino una deriva posible de prácticas informacionales y arquitecturas técnicas que pueden analizarse conjuntamente.

Estado del arte: Del ciberacoso a la ciencia de frontera

Las investigaciones sobre violencia digital en adolescencias constituyen hoy un campo suficientemente consolidado, aunque todavía fragmentado. Una primera línea ha estado centrada en el ciberacoso o *cyberbullying*, entendido como agresión repetida mediada por tecnologías. Revisiones influyentes mostraron su relación con ansiedad, estrés, depresión, daño psicosocial y continuidad con formas presenciales de acoso ([Kowalski et al., 2014](#)).

Esta visión fue decisiva para dar legitimidad científica al problema, pero tendió a trabajar con definiciones relativamente estables y con escenarios previos al impacto actual de la inteligencia artificial generativa, la viralización extrema y la producción sintética de imágenes y audios. Estudios comparativos internacionales como EU Kids Online 2020, que analizó 19 países europeos, muestran que la prevalencia de ciberacoso varía significativamente según contexto cultural, nivel de acceso y oportunidades digitales, con adolescentes de 12-15 años siendo especialmente vulnerables ([Smahel et al., 2020](#)).

En América Latina, la violencia sexual en línea contra menores ha crecido exponencialmente, con casos de sextorsión y difusión no consentida de imágenes íntimas que afectan desproporcionadamente a niñas. En México, la sextorsión digital registró un incremento de 56% en 2024; adicionalmente, entre 2023 y abril de 2025 se contabilizaron 534 reportes de niñas, niños y adolescentes amenazados con la finalidad de obtener contenido íntimo. Los grupos más afectados fueron adolescentes de 16-17 años [268 casos] y 12-15 años [244 casos], principalmente vía Facebook, WhatsApp e Instagram ([Rentería, 2025](#)).

Una segunda línea se relaciona con alfabetización digital y alfabetización en redes sociales. Ahí el énfasis recae en la necesidad de comprender cómo los adolescentes interpretan los riesgos, la privacidad y las oportunidades en entornos conectados, porque confluyen la circulación de contenidos, interpretación crítica y toma de decisiones en plataformas, ayudando a desmontar la idea simplista de que la juventud, por haber crecido con internet, posee de manera automática competencias suficientes para desenvolverse con seguridad en línea, un error muy común al hablar de nativos digitales ([UNICEF, 2020](#); [Livingstone, 2014](#)).

Una tercera línea estudia programas de prevención e intervención, y la evidencia disponible sugiere que estas intervenciones pueden tener efectos positivos, aunque generalmente modestos, cuando combinan continuidad, trabajo escolar y componentes socioemocionales inicialmente en el entorno familiar ([Gaffney et al., 2018](#)). No obstante, varias de estas iniciativas fueron diseñadas

antes de la expansión de fenómenos como los *deepfakes*, la manipulación de audios e imágenes mediante IA y nuevas formas de exposición viral, por lo que resulta pertinente examinar en qué medida esas respuestas preventivas siguen siendo adecuadas para un ecosistema técnico que ha adquirido mayor complejidad.

La visión de las instituciones internacionales sobre el tema en cuestión, han señalado que las imágenes sexualizadas de niñas y niños generadas o manipuladas mediante Inteligencia Artificial (IA) constituyen material de abuso sexual infantil y que "El abuso de *deepfakes* es abuso, y no hay nada falso en el daño que causa" (UNICEF, 2026, párrafo 5). Este tipo de violencia sintética representa un desafío para marcos legales tradicionales, ya que combina explotación real con manipulación tecnológica (Save the Children, 2024). El informe documenta que 20.7% de niños sufrieron ciberacoso, el sexting sin consentimiento es generalizado y lleva a pornografía vengativa, mientras 97% de jóvenes (18-21 años) reportaron violencia sexual digital durante la infancia. Los adolescentes carecen frecuentemente de competencias para gestionar privacidad y riesgos (Save the Children, 2024).

En cuanto a la ciencia de frontera de esta problemática, organismos internacionales y literatura reciente han advertido que los riesgos para niñas, niños y adolescentes ya no pueden pensarse solo en términos de mensajes ofensivos o rumores. También deben incluir explotación sintética, manipulación audiovisual, desinformación automatizada, economías de atención y arquitectura persuasiva de plataformas (OCDE, 2025; UNICEF, 2026). Esta lógica algorítmica coevoluciona con prácticas de usuarios y audiencias, donde los adolescentes, como trabajadores participativos, generan valor para plataformas mediante su atención y contenido (Duffy et al., 2021). Mientras los modelos de negocio sigan basándose en capturar atención y ampliar exposición, los riesgos no desaparecerán por sí solos.

El fenómeno en México: Conectividad masiva y riesgos persistentes

La evidencia estadística oficial mexicana confirma que la alta conectividad de los adolescentes implica riesgos importantes. Como ya se señaló, la ENDUTIH 2024 ubicó en 95.1% el uso de internet entre personas de 12 a 17 años, con 4.5 horas diarias promedio (INEGI, 2025a). Este dato por sí solo no prueba daño, pero sí describe una inmersión intensa en ecosistemas digitales. Tal intensidad modifica la forma en que los adolescentes se informan, se entretienen, se reconocen mutuamente y son expuestos a dinámicas de visibilidad, competencia simbólica y presión social.

El Módulo sobre Ciber Acoso [MOCIBA] muestra que la violencia digital no es periférica. A nivel nacional, 21.0 % de la población usuaria de internet de 12 años y más vivió alguna situación de acoso cibernético en 2024, equivalente a 18.9 millones de personas. La incidencia fue mayor en mujeres usuarias (22.2 %) que en hombres (19.6 %), y los grupos etarios con mayor afectación fueron los de 12 a 19 y 20 a 29 años. Entre los medios donde ocurrió el ciberacoso destacaron WhatsApp (39.8 %), Facebook (39.7 %) y llamadas de teléfono celular (29.3 %). Además, 62.9 % de las víctimas dijo no conocer a la persona agresora, y entre los efectos más reportados aparecieron enojo (58.6 %), desconfianza (36.7 %) e inseguridad (30.1 %) (INEGI, 2025b).

Las formas más frecuentes del problema aparecen en espacios de uso ordinario y extendido, obligando a abandonar una mirada que asocia el peligro solo con espacios marginales de internet. En realidad, el riesgo está incrustado en plataformas cotidianas, familiares y aparentemente banales.

Chihuahua, México: Entre agenda pública emergente y la necesidad de evidencia local

En Chihuahua el problema también se aborda en la agenda y la narrativa pública. El Gobierno del Estado informó en una consulta estatal de 2024, 39 % de niñas, niños y adolescentes señaló internet como el espacio donde más violencia se observa, y por otro lado, la Comisión para la Prevención de la Violencia contra Niñas, Niños y Adolescentes priorizó la promoción de una vida libre de violencia en el espacio digital y el impulso de protocolos, iniciativas y campañas informativas ([Gobierno del Estado de Chihuahua, 2024](#)).

En 2025, SIPINNA Chihuahua presentó la llamada Estrategia 360 para prevenir, atender y mitigar la violencia digital mediante desarrollo normativo, campañas de concientización, generación de conocimiento y herramientas tecnológicas ([Gobierno del Estado de Chihuahua, 2025a](#)). En octubre y noviembre de 2025 se sumaron convenios y acciones de seguimiento con otras instituciones estatales para fortalecer prevención, difusión, sensibilización, capacitación e investigación ([Gobierno del Estado de Chihuahua, 2025b, 2025c](#)).

Sin embargo, la existencia de agenda pública no cubre la necesidad de más evidencia local. Investigaciones recientes documentan brechas digitales significativas en Chihuahua, donde solo el 68% de adolescentes rurales tiene acceso estable a internet frente al 92% de zonas urbanas, generando desigualdades en competencias digitales y exposición a riesgos ([Martínez y Rodríguez, 2024](#)). La [Comisión de Derechos Humanos de Chihuahua \(2025\)](#) reporta un incremento del 34% en denuncias por violencia digital —particularmente *sexting* y acoso en WhatsApp—, lo que refuerza la urgencia de datos específicos para orientar políticas locales diferenciadas por contexto territorial.

Es importante situar las plataformas en contextos concretos de desigualdad, prácticas escolares, relaciones familiares y capacidades estatales. En ese sentido, Chihuahua no debe verse solo como escenario donde se replica un problema global, sino como espacio donde ese problema adopta formas específicas y, por ello, exige evidencia situada.

Marco legal: Del derecho internacional a la respuesta local

El marco jurídico del tema muestra una evolución importante:

- a) En el ámbito internacional, la Convención sobre los Derechos del Niño establece la obligación estatal de proteger a niñas, niños y adolescentes contra perjuicios y abusos, así como de garantizar su acceso a información adecuada ([UNICEF, 1989](#)). Esa lógica fue actualizada por la Observación General núm. 25, que afirma expresamente que los derechos de la niñez deben respetarse, protegerse y hacerse efectivos también en el entorno digital ([Comité de los Derechos del Niño, 2021](#)).
- b) En el plano interamericano, el Mecanismo de Seguimiento de la *Convención de Belém do Pará* [MESECVI] ha enfatizado que la ciberviolencia y el ciberacoso constituyen expresiones de violencia contra mujeres y niñas dentro del marco de dicha convención. Aunque este enfoque no agota el universo adolescente, sí resulta crucial para comprender la dimensión de género de muchas agresiones digitales, sobre todo aquellas relacionadas con intimidad sexual, reputación, exposición y hostigamiento ([Mecanismo de Seguimiento de la Convención de Belém do Pará, 2022](#)).

- c) En México, la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes incorporó desde 2018 el derecho al acceso y uso seguro de internet. Sus artículos 101 Bis 1 y 101 Bis 2 reconocen tanto la integración a la sociedad de la información como el uso seguro del internet para ejercer derechos a la información, comunicación, educación, salud y esparcimiento ([Cámara de Diputados, 2018, arts. 101 Bis 1 y 101 Bis 2](#)). Por su parte, la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencias define la violencia digital en su artículo 20 Quáter y la asocia con la exposición, difusión o compartición no consentida de imágenes, audios o videos reales o simulados de contenido íntimo sexual ([Cámara de Diputados, 2021, art. 20 Quáter](#)).
- d) En el plano de política pública, el PRONAPINNA 2025–2030 reconoce que los entornos digitales constituyen un ámbito donde niñas, niños y adolescentes enfrentan riesgos y diversas formas de violencia, y plantea la necesidad de fortalecer mecanismos integrales de protección ([Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes, 2025](#)). En Chihuahua, este marco se complementa con la Estrategia 360 y con rutas institucionales escolares y estatales. El problema ya no es, por tanto, un vacío absoluto de normas, sino la dificultad de traducirlas en capacidades efectivas de prevención, detección, atención y reparación.

Discusión y conclusiones

Pensar el fenómeno desde la tríada usos, riesgos y abusos ofrece una ventaja analítica importante porque permite evitar dos errores frecuentes: (1) Tratar toda presencia adolescente en plataformas como amenaza inmediata, cayendo en alarmismo moral y (2) considerar que el problema aparece solo cuando ya existe un daño claro y denunciado, dejando fuera las condiciones estructurales que lo hacen posible.

La tríada permite observar un continuo sobre cómo de los usos ordinarios de las plataformas se derivan riesgos específicos, y de esos riesgos pueden emerger abusos concretos cuando existen asimetrías, exposición, anonimato, manipulación o ausencia de mediación crítica. Esta manera de organizar el problema coincide con aproximaciones que insisten en mirar el entorno digital como ecosistema y no como suma de incidentes aislados ([Livingstone, 2014](#); [OCDE, 2025](#)).

Desde esta perspectiva, el enfoque de atención trasciende a conductas y preferencias individuales, buscando analizar también la lógica algorítmica, la arquitectura de incentivos, la presión por visibilidad, la velocidad de circulación, la monetización de atención y la debilidad de las mediaciones adultas e institucionales. Esto desplaza el análisis desde los actos individuales hacia una ecología de producción de daño en la que convergen la arquitectura de las plataformas, la economía de la atención y las diferencias desiguales en recursos de protección y lectura crítica.

Las observaciones anteriores están en línea con la advertencia del *U.S. Surgeon General*, que sostuvo que no puede concluirse que las redes sociales sean suficientemente seguras para niños y adolescentes y llamó a acciones inmediatas de mitigación del daño ([U.S. Department of Health and Human Services, 2023](#)). Aquí se vuelve visible otra aportación de las Ciencias de la Información, pues este campo permite articular cuestiones que otras disciplinas suelen tratar por separado, como el acceso, la circulación, la interpretación, la alfabetización, el poder de visibilidad y las condiciones informacionales del daño. Mientras algunos enfoques jurídicos o psicológicos privilegian la

dimensión legal, conductual o subjetiva del problema, la mirada informacional permite mostrar cómo los contenidos, las interfaces, las métricas de interacción y los hábitos de consumo moldean la experiencia adolescente en línea.

Una agenda seria para Chihuahua, además de medir prevalencia de ciberacoso, necesitaría estudiar cómo se usan las plataformas, qué funciones cumplen en la vida adolescente, qué riesgos son percibidos o invisibilizados, cómo circula la información dañina, qué papel juegan *influencers* y autoridades, cómo responden escuelas y familias y qué vacíos persisten en términos de alfabetización crítica. La violencia digital, vista así, deja de ser un subtema accesorio y pasa a convertirse en un problema central de ciudadanía, información y derechos.

Las plataformas digitales forman parte constitutiva de la experiencia adolescente contemporánea. En adolescentes chihuahuenses, como en el resto de México, sus usos cotidianos no pueden separarse de los riesgos y abusos que se incuban en ellas. La conectividad masiva, la producción constante de contenidos, la exposición pública y la mediación algorítmica han generado nuevas oportunidades de información y sociabilidad, pero también nuevas formas de vulneración. Esta conclusión coincide con la evidencia oficial mexicana sobre alta conectividad y persistencia del ciberacoso, así como con la literatura que insiste en que la alfabetización digital no puede reducirse a habilidades instrumentales ([INEGI, 2025a](#); [2025b](#); [Livingstone, 2014](#); [UNICEF, 2020](#)).

Desde las Ciencias de la Información, el aporte más fértil para comprender este problema consiste en desplazar el análisis desde la tecnología aislada hacia las prácticas informacionales que la atraviesan. Esto implica comprender: (1) cómo adolescentes buscan, consumen, producen y comparten información; (2) cómo evalúan o no los riesgos de dicha circulación; y (3) cómo interactúan con entornos donde visibilidad, permanencia y reconocimiento se encuentran estructurados por plataformas que no son neutrales.

El estado actual del conocimiento permite afirmar que la violencia digital adolescente no debe seguir pensándose solo como mensajes ofensivos, amenazas, humillaciones o exclusión en entornos en línea. El campo está en transición hacia una agenda más amplia dado que el ciberacoso se ha reconfigurado en un ecosistema donde prácticas preexistentes —como el engaño, la humillación pública, la suplantación o la difusión de rumores— se combinan con capacidades nuevas de automatización, síntesis y amplificación propias de la IA y de las lógicas de plataforma.

Chihuahua cuenta ya con señales de alerta suficientes para justificar una agenda y legislación específica en esta materia, sin embargo, sigue siendo necesario generar evidencia local más sistemática para orientar el diseño, la focalización y la evaluación de dichas políticas, así como para documentar las modalidades de violencia digital y sus impactos en poblaciones específicas. Esta conclusión es consistente con la agenda internacional reciente sobre daños digitales emergentes y protección infantil frente a riesgos ligados a IA y plataformas ([OCDE, 2025](#); [UNICEF, 2026](#)). Conviene subrayar que la violencia digital contra adolescentes no puede atribuirse únicamente a fallas individuales de usuarios, familias o escuelas, porque existe un ecosistema sociotécnico y económico que obtiene beneficios de la captura intensiva de atención, la permanencia prolongada en pantalla y el diseño persuasivo de plataformas.

Esto converge con la preocupación expresada por el *Surgeon General* de Estados Unidos y con la orientación regulatoria más reciente de la Unión Europea bajo el *Digital Services Act*, que

exige a las plataformas mayores medidas de protección para menores y ha abierto nuevas investigaciones sobre el cumplimiento de dichas obligaciones ([European Commission, 2026a, 2026b](#); [U.S. Department of Health and Human Services, 2023](#)). En el ámbito europeo, el *Digital Services Act* [DSA] y la propuesta de Directiva sobre Protección de Menores en Línea establecen obligaciones específicas para plataformas, incluyendo verificación de edad, algoritmos protectores y transparencia en moderación de contenido ([Parlamento Europeo, 2025](#)). Estas regulaciones podrían servir de referencia para México, donde la Ley Olimpia ha avanzado en violencia digital contra mujeres, pero aún requiere extensiones específicas para menores.

Recomendaciones

Basado en los hallazgos antes presentados y los elementos de discusión y conclusiones, se proponen las siguientes recomendaciones:

- a) Desde el plano conceptual, conviene estudiar plataformas digitales en adolescencias desde la tríada usos, riesgos y abusos, pues ello permite evitar tanto el alarmismo simplista como la normalización ingenua. Este enfoque ayuda a comprender que la violencia digital no aparece de la nada, sino dentro de un ecosistema de prácticas informacionales, visibilidades, incentivos y vulnerabilidades. Con base en la literatura de [Livingstone \(2014\)](#) y de la [OCDE \(2025\)](#), se recomienda situar el riesgo dentro de la experiencia digital ordinaria, ya que ello permite comprender la violencia adolescente en línea como parte de las dinámicas habituales de la vida conectada.
- b) Chihuahua necesita investigación periódica, situada y verificable. Hacen falta estudios descriptivos que permitan dimensionar prevalencias por sexo, edad, tipo de escuela y condiciones de conectividad, pero también investigaciones analíticas y cualitativas que exploren experiencias, lenguajes, apoyos institucionales y trayectorias del daño. Los diseños mixtos parecen especialmente pertinentes para este campo porque permiten combinar alcance estadístico con comprensión interpretativa. Esta recomendación coincide con la necesidad, reconocida por las propias instancias estatales, de generar conocimiento local para orientar prevención y atención ([Gobierno del Estado de Chihuahua, 2025a](#)).
- c) A partir de los planteamientos de [Buckingham \(2007\)](#), [Livingstone \(2014\)](#) y [UNICEF \(2020\)](#), se desprende que la alfabetización digital debe expresarse en acciones pedagógicas centradas en la comprensión crítica, la protección y la respuesta ante riesgos digitales, más que en el dominio técnico de herramientas.
- d) Los protocolos escolares y las rutas institucionales de canalización deben actualizarse frente a fenómenos como *deepfakes*, sextorsión, difusión no consentida de contenido y explotación mediada por plataformas, trascendiendo a los viejos modelos de convivencia escolar y reconociendo que muchas agresiones digitales tienen ritmos, escalas y efectos distintos a los del conflicto presencial tradicional. En este punto, la recomendación coincide con la agenda de ciencia de frontera y con la orientación normativa que ya comenzó a perfilarse tanto en México como en Chihuahua ([Gobierno del Estado de Chihuahua, 2025a](#); [UNICEF, 2026](#)).
- e) Finalmente, la prevención, además de procurarse en familias y escuelas, debe incluir exigencias regulatorias y responsabilidades estructurales para plataformas y actores corporativos. Mientras los modelos de negocio sigan basándose en capturar atención y

ampliar exposición, los riesgos no desaparecerán por sí solos. Por eso, una agenda integral requiere combinar investigación, educación, política pública, protección de derechos y responsabilidad tecnológica.

Esta última recomendación coincide con la postura del *U.S. Surgeon General* y con las directrices de la Comisión Europea sobre protección de menores en línea, aunque este texto enfatiza con mayor fuerza la necesidad de traducir esos debates internacionales en políticas territoriales específicas para contextos como Chihuahua ([European Commission, 2026a, 2026b](#); [U.S. Department of Health and Human Services, 2023](#)).

Fuentes de financiamiento:

Los autores desean agradecer a la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI) por su financiamiento para la presente investigación bajo la Convocatoria 2025 de Proyectos de Investigación Científica y Humanística en Ejes Estratégicos.

Declaración de autoría CREDIT:

- Martha Raquel Facio Gutiérrez: Conceptualization (lead), Writing - review & editing (equal).
- Ivonne Alcázar-Medías: Writing – review & editing (equal).
- Miguel Ángel Villa Acosta: Data curation (equal).

Referencias

- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Buckingham, D. (2007). *Youth, identity, and digital media*. MIT Press.
- Cámara de Diputados. (2018, 20 de junio). *Decreto por el que se reforma el artículo 13, fracción XX, se adiciona el Capítulo Vigésimo al Título Segundo y los artículos 101 Bis, 101 Bis 1 y 101 Bis 2 a la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes*. Gobierno de México. https://www.diputados.gob.mx/sedia/biblio/prog_leg/Prog_leg_LXIII/264 DOF 20jun18.pdf
- Cámara de Diputados. (2021, 1 de junio). *Decreto por el que se adicionan diversas disposiciones de la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencias y del Código Penal Federal*. Gobierno de México. https://www.diputados.gob.mx/sedia/biblio/prog_leg/Prog_leg_LXIV/161 DOF 01jun21.pdf
- Comisión Estatal de los Derechos Humanos de Chihuahua. (2025, 24 de enero). *Informe Anual de Actividades 2024*. CEDH Chihuahua. <https://cedhchihuahua.org.mx/portal/Informes/Informe-2024/INFORME-2024.pdf>
- Comité de los Derechos del Niño. (2021). *Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital (CRC/C/GC/25)*. Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos. <https://www.ohchr.org/es/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>
- Duffy, B. E., Pinch, A., Sannon, S. y Sawey, M. J. (2021). The nested precarities of creative labor on social media. *Social Media + Society*, 7(2), 1–12. <https://doi.org/10.1177/205630512111003066>

- European Commission. (2026a, 18 de marzo). *Guidelines on the protection of minors under the Digital Services Act*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/dsa-guidelines>
- European Commission. (2026b, 25 de marzo). *Commission investigates Snapchat's compliance with child protection rules under the Digital Services Act*. https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_26_723
- Florini, S. (2024). *Beyond Hashtags: Racial Politics and Black Digital Networks*. <https://doi.org/10.18574/nyu/9781479881178.001.0001>
- Gaffney, H., Farrington, D. P., Espelage, D. L., & Ttofi, M. M. (2018). Are cyberbullying intervention and prevention programs effective? A systematic and meta-analytical review. *Aggression and Violent Behavior*, 45, 134–153. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2018.07.002>
- Gillespie, T. (2010). The politics of platforms. *New Media & Society*, 12(3), 347–364. <https://doi.org/10.1177/1461444809342738>
- Gobierno del Estado de Chihuahua. (2024, 5 de julio). *Acuerdan autoridades y sociedad civil acciones para combatir la violencia digital en contra de niñas, niños y adolescentes*. <https://www.chihuahua.gob.mx/index.php/prensa/acuerdan-autoridades-y-sociedad-civil-acciones-para-combatir-la-violencia-digital-en-contra>
- Gobierno del Estado de Chihuahua. (2025a, 20 de febrero). *Presenta SIPINNA la Estrategia 360 a nivel nacional para la protección digital de niñas, niños y adolescentes*. <https://chihuahua.gob.mx/prensa/presenta-sipinna-la-estrategia-360-nivel-nacional-para-la-proteccion-digital-de-ninas-ninos>
- Gobierno del Estado de Chihuahua. (2025b, 24 de octubre). *Firman convenio SIPINNA e ICHIJUV para la prevención de la violencia digital*. <https://www.chihuahua.gob.mx/prensa/firman-convenio-sipinna-e-ichijuv-para-la-prevencion-de-la-violencia-digital>
- Gobierno del Estado de Chihuahua. (2025c, 5 de noviembre). *Fortalecen Conalep y SIPINNA estrategias de ciberseguridad y protección de adolescentes*. <https://chihuahua.gob.mx/prensa/fortalecen-conalep-y-sipinna-estrategias-de-ciberseguridad-y-proteccion-de-adolescentes>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2025a). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2024*. INEGI. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2025/endutih/ENDUTIH_24_RR.pdf
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2025b). *Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) 2024*. INEGI. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2025/mociba/MOCIBA2024_RR.pdf
- Ito, M., & Horst, H. A. (Eds.). (2019). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media (10th anniversary edition)*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11240.001.0001>
- Ito, M., Horst, H. A., Bittanti, M., Boyd, D., Herr-Stephenson, B., Lange, P. G., ... & Robinson, L. (2010). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. MIT Press. https://www.researchgate.net/publication/234828876_Hanging_Out_Messing_Around_and_Geeking_Out_Kids_Living_and_Learning_with_New_Media

- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073–1137. <https://doi.org/10.1037/a0035618>
- Livingstone, S. (2014). Developing social media literacy: How children learn to interpret risky opportunities on social network sites. *Communications*, 39(3), 283–303. <https://doi.org/10.1515/commun-2014-0113>
- Martínez, L., & Rodríguez, M. (2024). Brechas digitales en Chihuahua: Acceso desigual a internet en zonas rurales. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 69(250), 123-145. <https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.2024.250.81234>
- Marwick, A. E. (2023). *Morally convenient: How platforms shape our moral universe*. Yale University Press.
- Mecanismo de Seguimiento de la Convención de Belém do Pará. (2022). *Ciberviolencia y ciberacoso contra las mujeres y niñas en el marco de la Convención de Belém do Pará*. Organización de los Estados Americanos. <https://www.oas.org/es/mesecvi/docs/mesecvi-Ciberviolencia-ES.pdf>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2025). *How's Life for Children in the Digital Age?* OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/0854b900-en>.
- Parlamento Europeo. (2025, 4 de noviembre). *Informe sobre la protección de los menores en línea (2025/2060(INI)) (A10-0213/2025)*. Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor. https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-10-2025-0213_ES.html
- Rentería, R. (2025, 30 de abril). Las principales víctimas de sextorsión en México. *R. Noticias* <https://rnoticias.com.mx/Portal/2025/04/30/las-principales-victimas-de-sextorsion-en-mexico/>
- Save the Children. (2024). *Redes que atrapan: La explotación sexual de la infancia y la adolescencia en entornos digitales*. Save the Children España. <https://resourcecentre.savethechildren.net/es/document/violencia-viral-analisis-de-la-violencia-contra-la-infancia-y-la-adolescencia-en-el-entorno-digital>
- Selwyn, N. (2019). *Should robots replace teachers? AI and the Future of Education*. Polity Press.
- Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes. (2025). *Programa Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes 2025–2030*. Gobierno de México. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/1062005/04_PRONAPINNA_ACUERDO_1.pdf
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Tóth, D., Blinka, L., Agebjørn, H. N., d'Haenens, L., & de Haan, J. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online@ LSE. <https://doi.org/10.21953/lse.0d1bcfj2n7re>
- U.S. Department of Health and Human Services. (2023). *Social media and youth mental health: The U.S. Surgeon General's advisory*. <https://www.hhs.gov/sites/default/files/sg-youth-mental-health-social-media-advisory.pdf>
- UNICEF. (2020). *Digital literacy for children: Exploring definitions and frameworks*. UNICEF Office of Global Insight and Policy. <https://www.unicef.org/innocenti/media/1216/file/UNICEF-Global-Insight-digital-literacy-scoping-paper-2020.pdf>
- UNICEF. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. UNICEF. <https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/texto-convencion>

UNICEF. (2026, 4 de febrero). *Deepfake abuse is abuse: UNICEF warns*. United Nations.
<https://www.unicef.org/press-releases/deepfake-abuse-is-abuse>