UNIVERSOS JURÍDICOS
Revista de derecho público y diálogo multidisciplinar

El riesgo digital en niñas, niños y adolescentes en México

Digital Risk in Girls, Boys, and Adolescents in Mexico

Jackeline Martínez Córdoba

UNIVERSOS JURÍDICOS. Revista de derecho público y diálogo multidisciplinar. Año 11, No. 25, noviembre 2025-abril 2026, ISSN 2007-9125
Cómo citar este artículo en formato APA
Martínez, J (2025). El Riesgo digital en niñas, niños y adolescentes en México. Universos Jurídicos, pp. 203-227.
Fecha de recepción: 09 julio de 2025
Fecha de aceptación: 20 de octubre de 2025

CC BY NC SA

UNIVERSOS JURÍDICOS
Revista de derecho público y diálogo multidisciplinar

SUMARIO: I. Introducción. II. Desarrollo. III. Conclusiones. IV. Referencias.

Resumen: El presente artículo aborda los riesgos digitales que enfrentan las niñas, niños y adolescentes en México, con el objetivo de analizar los delitos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que afectan a esta población vulnerable. Se realizó una revisión bibliográfica en donde se evidencia la falta de un marco jurídico claro que proteja a las infancias y adolescencias de peligros como el phishing, grooming, sexting, deepfake y ciberacoso. A pesar del interés superior de la niñez, persisten retos significativos para garantizar la seguridad de este grupo en entornos digitales.

Se propone la creación de mecanismos jurídicos efectivos y entornos digitales seguros, abordando esta problemática desde una perspectiva integral que vincule el marco normativo con la realidad de las interacciones digitales de los menores de edad en México, así como el fomento de condiciones económicas, sociales, políticas y culturales que promuevan la reflexión y el reconocimiento de estas vulnerabilidades.

Palabras claves: Riesgo digital, interés superior de la niñez, ciberdelitos, derecho, tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Abstract: *The article examines the digital risks faced by children and adolescents in Mexico, with the aim of analyzing information and communication technology (ICT)-related crimes that affect this vulnerable population. A bibliographic review was conducted, which highlights the lack of a clear legal framework to protect children and adolescents from dangers such as phishing, grooming, sexting, deepfake, and cyberbullying. Despite the principle of the best interests of the*

child, significant challenges persist in ensuring the safety of this group in digital environments.

The article proposes the creation of effective legal mechanisms and safe digital environments, addressing this issue from a comprehensive perspective that links the regulatory framework with the reality of minors' digital interactions in Mexico. It also advocates for fostering economic, social, political, and cultural conditions that promote reflection and recognition of these vulnerabilities.

***Keywords*:** Digital risk, best interests of the child, cybercrimes, law, ICT

I. Introducción

En las siguientes líneas se presenta una especie de estado del arte sobre el tema del riesgo digital en niñas, niños y adolescentes en México. El objetivo es construir un texto argumentativo que sirva como referencia para el abordaje del tema, detectar sus áreas de oportunidad y los posibles campos en los que puede contribuir a la producción científica. Esto permitirá, en primer lugar, coadyuvar al refinamiento en lo que respecta al planteamiento del problema, hallando situaciones cada vez más específicas que puedan ser tratadas con mayor profundidad y que, por tanto, deriven en un beneficio mayor para la sociedad y la construcción de conocimiento en derecho, así como la solución de problemas que, en nuestro caso, afectan a niñas, niños y adolescentes.

Partiendo de lo expuesto por Calderón Villafáñez, Maldonado Granados y Londoño Palacio (2016), en la guía que elaboraron para explicar los pasos, estrategias, implicaciones y acciones relacionadas con la construcción de los estados del arte, se puede argumentar que la investigación no puede darse por

ejecutada y concluida en un solo acto; esto implica, más bien, un proceso constante de descubrimiento, formulación y reformulación, involucramiento y renovación o transformación de compromisos y convicciones. Con base en lo señalado por estos autores, la construcción de un estado del arte va más allá de la simple enunciación de determinados textos que podrían fungir como antecedentes directos o indirectos de un tema de estudio; no se trata, simplemente, de reseñar las investigaciones que son parecidas a las que orientan los intereses actuales del investigador; implica involucrarse y sumergirse en visiones, preocupaciones, prioridades, métodos, teorías, hallazgos y argumentaciones. Construir un estado del arte implica andar los caminos que ya han sido andados con una actitud que oscila, por un lado, entre la fascinación que produce el descubrimiento y, por otro, la crítica sustentada en los nuevos hallazgos, las transformaciones socio históricas y las preocupaciones de situaciones sociales que orientan las distintas agendas científicas y, más allá de eso, humanas.

Al respecto, Alexander (2000) argumenta que, como consecuencia de los dos grandes conflictos mundiales del siglo pasado, la actividad científica, entre las que destacan las ciencias sociales, debe estar orientada a la innovación o la construcción de los conocimientos que permitan la resolución de problemas que sean prioritarios en lo que respecta a su atención según el momento socio histórico en que se realice dicha actividad. En otras palabras, o mejor dicho con ejemplos prácticos: la ciencia médica debe estar orientada a curar las enfermedades que aquejan a las personas y a mejorar su calidad de vida no solo en lo físico, también en lo social y lo psicológico tal como lo señala la Organización Mundial de la Salud (OMS) en su definición de salud; las ciencias sociales deben abordar aquellos problemas que afectan a las comunidades para encontrar soluciones por medio de la reestructuración de la organización social, tal como lo señala Durkheim, citado por Ritzer en el compendio titulado Teoría

Sociológica Clásica (2018), cuando comenta que aquel autor clásico de la sociología concebía a esta ciencia como si fuera una medicina social, cuestión que pudo estar sustentada por la visión positivista de Comte quien acuñó el concepto de física social, que a grandes rasgos planteaba la posibilidad del control y diseño de determinadas situaciones sociales, o bien, por la visión organicista de Spencer, quien concebía a partir de una visión sistémica a las sociedades como si fueran un cuerpo integrado similar al humano que funciona de manera codependiente e integral entre órganos e instituciones. Siguiendo esta lógica, desde el derecho, en términos que podrían pecar de generalizantes, es necesario orientar las preocupaciones, avances y productos científicos a la discusión, evaluación y análisis de los hechos que acaecen en la sociedad para brindar soluciones a partir de aparatos normativos efectivos, eficaces y a la vez dotados de una autoridad efectiva. En palabras sencillas, con base en estos argumentos, se puede señalar que la misión del derecho es, por un lado, comprender los hechos sociales, problemas, procesos y situaciones que pueden afectar a los integrantes de una sociedad, como podría ser en nuestro caso la preocupación por la seguridad de los niños, niñas y adolescentes en internet y, por otro lado, diseñar y hacer valer leyes que permitan proteger a un sector de la población y a los seres humanos en general, como el que ocupa al problema de estudio abordado en este texto.

De este modo, primero es necesario destacar la importancia de la construcción de un estado del arte que aborde la protección de las infancias y adolescencias en ámbitos digitales, lo que resulta adecuado para sustentar la problemática de estudio e incluso para delimitarla, acotarla y afinarla en cuanto a sus alcances.

Segundo, al ser un tema que no ha sido abordado de manera directa, se carece de antecedentes estrechamente relacionados; no obstante, esto implicó considerar fuentes como resultados de investigaciones publicadas en revistas

científicas, textos relacionados con la protección a niños, niñas y adolescentes aunque no estuvieran relacionados con las problemáticas y contextos digitales y textos que abordaban cuestiones tecnológicas pero sin un enfoque legal o incluso orientado hacia la protección de niñas, niños y adolescentes, lo que exigió establecer relaciones entre ambas variables.

Tercero, los resultados, reflexiones, temas y propuestas que se derivan de la bibliografía seleccionada y la forma en que, pese a no constituir una historia de la trayectoria investigativa sobre el tema, sí brindan un sustento empírico, teórico, conceptual y referencial para la temática que se aborda en el proyecto general, al que se suma el estado del arte como un proyecto innovador y que no es tratado de manera integral en la bibliografía consultada.

II. Desarrollo

Es necesario identificar los riesgos a los que se exponen las infancias y adolescencias en los ámbitos digitales, lo cual implica abordar problemáticas que van más allá de los conceptos y nos plantean un desafío que debemos afrontar como profesionales en derecho a partir de un análisis fáctico y una comprensión de las realidades y situaciones que afectan a los niños, niñas y adolescentes en entornos digitales. De ahí la importancia de elaborar un estado del arte que funja como marco referencial que permita conectar variables, discusiones, planteamientos, metodologías y conceptos que sean de utilidad para el presente artículo.

En un primer momento, se buscó información en la que ambas variables se relacionaran: los delitos que afectan a los niños, niñas y adolescentes que estuvieran relacionados con las TIC. El principal objetivo era encontrar métodos, caminos, datos, teorías y conclusiones en las que dicha relación fuera abordada y

problematizada. Sin embargo, como se verá más adelante, pareciera que los análisis realizados desde cada ámbito, el derecho y las tecnologías, parecen disociados, o bien, tienen una relación bastante débil, de tal modo que se encontraron una serie de escenarios bastante definidos que orientarán la construcción del estado del arte y que es importante anotar previo a su análisis minucioso:

A) Los textos que abordan las prácticas que podrían considerarse fraudulentas o que podrían dar pie a engaños en entornos digitales como el phishing, el ghosting o la suplantación de identidad. Comúnmente, en estos textos, se abordan las modalidades en que Internet, en general, se torna en un espacio de riesgo, así como los procesos, estrategias y medios de los cuales se valen para realizar diversas actividades delictivas que tienen repercusiones fuera de la virtualidad y que afectan su integridad física, emocional y social. Comúnmente, este tipo de análisis se inclina más hacia lo técnico, como las fugas de datos, las principales formas de estafa o los protocolos inseguros de navegación; pero la educación emocional es también importante (Báez, 2023).

B) Los reportajes que destacan los efectos negativos que tienen las prácticas orientadas a dañar a los individuos y que son realizadas a través de las TIC. En este sentido, los textos abordan pérdidas económicas que se dan a causa de diversas formas de estafa o incluso secuestros, daños o violaciones de las que son objeto determinados individuos, entre los que destacan los niños, niñas y adolescentes.

C) Los que plantean la necesidad de regular los espacios cibernéticos por medio de marcos legales adecuados que garanticen la seguridad de todos sus usuarios, como es el caso de las niñas, niños y adolescentes.

D) Los estudios que exaltan las bondades de los espacios virtuales o los que critican su uso. Estos textos abordan los espacios virtuales y cibernéticos a partir de sus potencialidades positivas o negativas para las personas, ya sea promoviendo la modernización o bien criticándola. Estos textos se enfocan en diversos temas, escenarios, problemáticas y situaciones que van desde los espacios de socialización, los entornos lúdicos o los ámbitos financieros y burocráticos.

Teniendo en consideración las principales vertientes temáticas mencionadas con anterioridad, se procede a analizar lo siguiente:

En primer lugar, es necesario abordar el interés superior de la niñez. Este principio legal es contemplado por la Suprema Corte de Justicia de la Nación (SCJN) y, según un documento presentado por la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (CNDH, 2024), desde el año 1989, la Convención sobre los Derechos del Niño fue aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas. En su artículo 3, párrafo primero, establece que:

"En todas las medidas concernientes a los niños que tomen las instituciones públicas o privadas de bienestar social, los tribunales, las autoridades administrativas o los órganos legislativos, será una consideración primordial que se atenderá a la brevedad".

Sin embargo, tuvieron que pasar veintidós años para que, en el 2011, se incorporase el Interés Superior de la Niñez en el artículo 4 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Allí se señala que este principio legal:

> Consiste en garantizar la satisfacción de sus necesidades de alimentación, salud, educación y sano esparcimiento para su desarrollo integral (de niñas, niños y adolescentes). Este principio deberá guiar el diseño, ejecución, seguimiento y evaluación de las políticas públicas dirigidas a la niñez.

En este sentido, el Estado asume la responsabilidad, el compromiso y la obligación de desarrollar medios, estructuras, procesos, leyes y mecanismos para cumplir con este principio y garantizar de esta manera la procuración de justicia y el primer avance, aunque pequeño, puede observarse en la modificación que asume este principio en lo que respecta a su nombre, ya que en una primera instancia solo hacía referencia a la protección del sujeto niño y, después del 2011, considera a las niñas y a los adolescentes, lo que es producto de una serie de transformaciones culturales y sociales que reconocen problemáticas que han tenido que ser abordadas por la ciencia jurídica en un sentido normativo. En otras palabras, el principio jurídico del interés superior de las niñas, niños y adolescentes implica el reconocimiento de vulnerabilidades y riesgos a los que están expuestos en función de su género y su edad, lo que implica considerar diferencias, pues una niña no está expuesta a los mismos riesgos que un niño o un adolescente, ya que todos tienen diferentes conocimientos, cualidades, limitantes y capacidades que los colocan en posiciones distintas frente al peligro.

Ahora bien, el hecho de que este principio legal se encuentre contemplado dentro de la Constitución, aún se presenta grandes retos para garantizarlo en todos los procesos, relaciones e interacciones humanas a los cuales están expuestos las niñas, niños y adolescentes. Un ejemplo de esto es el de los entornos digitales, pues, pese a la relevancia que han cobrado en los últimos años en los que su uso se ha generalizado, no se cuenta con normativas claras que protejan a las niñas, niños y adolescentes de peligros como el ciberacoso, la privación ilegal de la libertad por medio de las redes sociales, el robo de identidad, la extorsión digital, por mencionar algunos.

Si nos remitimos al panorama actual, un tema que ha cobrado relevancia social y jurídica es la protección de los Derechos Económicos, Sociales, Culturales y Ambientales (DESCA), que pueden considerarse como producto de una serie de

esfuerzos integrales que se han realizado a lo largo de la historia, comenzando con los movimientos liberalistas del s. XIX, como lo menciona Ritzer (2018) en su compendio titulado Teoría Sociológica Clásica. Y que concluyen con las transformaciones sociales que propiciaron los dos grandes conflictos mundiales que se presentaron durante el siglo XX, como lo expone Tello en su análisis sobre la situación actual de los DESCA publicado en el 2015. El objetivo de estos derechos, uniendo las exposiciones de los autores antes señalados en este párrafo, es en términos generales procurar el desarrollo humano y garantizar las condiciones de dignidad en la vida, educación, salud, trabajo y cultura; a estos tópicos se agregó la conciencia ambiental y la preservación del planeta a partir de prácticas de protección de ciertas áreas y métodos de sustentabilidad. Sin embargo, pese a su trasfondo histórico y los tópicos que toman en consideración, no parecen adaptados a los diversos contextos globales y pasan a ser en cierta forma recomendaciones, pues no todos los países, estados o sociedades cuentan con los recursos, estructuras, cultura, autoridad y leyes que hagan valer estos derechos a partir de mecanismos adecuados, lo cual está condicionado o en cierto modo determinado por las condiciones políticas, sociales, económicas o culturales que unas veces son impulsoras de políticas de cambio y en otras son obstáculos para las mismas.

En términos generales, según Tello en su análisis sobre la situación actual de los DESCA publicado en el 2015, contemplan:

"*Acceso a la justicia*, educación, trabajo, salud, vivienda, alimentación, cultura, medioambiente, agua potable y saneamiento, desarrollo y paz, libre determinación de los pueblos, patrimonio histórico y cultural, derechos emergentes, mínimo vital, ciudad, *acceso a las TIC*, acceso a la energía eléctrica, acceso a un ambiente libre de corrupción, acceso a la democracia y *procuración de las generaciones futuras.*

Considerando lo anterior, es posible observar dos cuestiones. La primera es que todos en cierto modo buscan la dignidad en las condiciones de vida para fomentar el desarrollo humano y la sana convivencia, así como la participación equitativa de todas las personas, aunque los que resultan más relevantes para el tema a abordar son el derecho al *acceso a la justicia, acceso a las TIC y a las generaciones futuras*, siendo este último el que más se relaciona con la protección del interés superior de las niñas, niños y adolescentes.

Partiendo de esto, es importante considerar que, aun cuando internet parezca un espacio meramente virtual, tiene repercusiones en los entornos físicos, al grado que podría definirse de manera metafórica como un espacio público, una plaza o incluso una gran ciudad con sus áreas seguras y las que no lo son. Poniendo un ejemplo llano y meramente práctico. En internet también hay callejones oscuros en donde una persona puede ser violentada, sitios y negocios fraudulentos y principalmente personas que buscan la comisión de delitos, por lo que la meta de un internet seguro para las niñas, niños y adolescentes solo es posible realizando un análisis que vaya más allá de los términos tecnológicos y se avoque en dos temas que deben de ser atendidos por el Derecho. El primero son los diversos medios por los cuales se puede dañar al niño, niña o adolescente y el segundo es el daño en términos fácticos. Ambas cuestiones están conectadas, propiciadas y posibilitadas por las interacciones que se dan en el internet. Al respecto, algunas prácticas de riesgo que se presentan en contextos digitales son:

> **Phishing**: que según los foros de seguridad de compañías como (Bitdefender, 2024) se deriva del verbo en inglés cuyo significado es pescar. El phishing adopta diversas formas; por ejemplo, se pueden crear sitios web falsos que solicitan datos a los usuarios, como credenciales de acceso a correos electrónicos o redes sociales, lo que fomenta el robo de identidad o incluso de datos bancarios. Ahora bien, los sitios fraudulentos

se esparcen por todo internet, a través de blogs que fingen brindar información, correos electrónicos en los que se intenta engañar al usuario diciéndole que perderá acceso a su cuenta si no introduce las credenciales de sus redes sociales o de sus cuentas bancarias, por mencionar algunos casos, o mensajes que invitan a dar clic en un enlace para acceder a contenidos que son del interés del usuario. De tal modo que no basta con intentar navegar por sitios seguros y en ocasiones se requiere de protección adicional que cuente con bases de datos de las páginas fraudulentas y restrinja automáticamente el acceso del usuario al sitio de riesgo. También es importante considerar qué acciones lleva a cabo el usuario; por ejemplo, si no ha solicitado ver un contenido y recibe un mensaje de un conocido que le dice “ve esto”, debe confirmar que realmente sea su conocido quien hace la invitación preguntándole. También hay que mantener lógica; por ejemplo, si no se tiene una cuenta de una red social determinada, es imposible perder el acceso a la misma o, en términos sencillos, es irracional dar clic a un enlace que dice que la persona ganó un premio si no ha participado en ningún sorteo. Tal vez un adulto con conocimiento de informática pueda cotejar los vínculos falsos o archivos sospechosos en páginas como (Virus Total, 2024). Sin embargo, un niño, niña o adolescente puede omitir las advertencias o no verificar los enlaces guiado por el entusiasmo de obtener un premio de manera inmediata o estando temeroso por la posibilidad de perder una cuenta de alguna red social o de alguna campaña o tienda de videojuegos, a la cual se le da acceso cuando sus padres le compran una consola. Un punto importante a mencionar es que, si bien no existe por sí mismo el secuestro informático, sí existen los scams o el ransomware. En el primer caso del primero, los hackers se valen de filtraciones parciales para asustar a las personas haciéndoles pensar que han adquirido sus credenciales o

información comprometedora y solicitan dinero para no revelar dicha información o no usar la cuenta de la persona; para el segundo caso, descarga un virus que reemplaza los sectores de arranque de los dispositivos, eleva su nivel de permisos y finalmente hace que la computadora o los archivos que hay en ella sean inaccesibles para el usuario y, al igual que en el ejemplo anterior, se le solicita una suma de dinero real para recuperar el acceso.

Grooming: es cuando un adulto, haciendo uso del engaño, establece algún vínculo de confianza con una niña, niño o adolescente a través de internet, ya sea a través de redes sociales o por aplicaciones de mensajería instantánea, correo electrónico, entre otros. El principal objetivo de esta práctica es obtener imágenes o videos con connotación o actividad sexual. Estas imágenes o videos están destinados para consumo entre pederastas en sitios de pornografía y pueden desembocar en abusos sexuales presenciales o no. (Tochi, 2022)

Sexting: es un término que implica la recepción o transmisión de imágenes o videos que conllevan un contenido sexual a través de las redes sociales, con o sin autorización de quien los coloca en el medio. La difusión de tales videos o imágenes es instantánea, con consecuencias prácticamente deletéreas para las personas involucradas. (Van Ouytsel, 2015).

Deepfake: Es un término relativamente nuevo, ya que su desenvolvimiento se ha visto desarrollado exponencialmente con la aparición de las inteligencias artificiales que modifican la apariencia de un delincuente en un video, fotografía o audio, permitiéndole, inclusive, suplantar la identidad de alguien más como una niña, niño o adolescente. (Heidari, 2023)

Ciberbullying: El ciberbullying (o ciberacoso) se define como un comportamiento agresivo e intencional, repetitivo y perjudicial, llevado a cabo por un individuo o grupo a través de medios electrónicos (computadoras, teléfonos móviles u otros dispositivos digitales), con el objetivo de atemorizar, enfadar o humillar a otra persona (Hinduja & Patchin, 2017; UNICEF, s.f.). A diferencia del acoso tradicional, puede ocurrir en cualquier momento y lugar, haciendo que la víctima sienta una constante falta de escape.

Hasta este momento, la construcción del presente estado del arte permitió observar que el análisis debe orientarse no solo a lo técnico ni a la tipificación de los delitos cibernéticos como si fueran parte de un compendio de términos informáticos, pues a final de cuentas, las distintas formas de las que se valen las personas para la comisión de delitos son meramente medios y los delitos son hechos consumados que afectan de manera objetiva a las personas. Un ejemplo de esto, de los cuales hay de sobra y se abordarán más adelante, es cuando se entra a un sitio web falso y la persona puede ser objeto del robo de dinero, identidad digital o incluso identidad en general. En este orden de ideas, podría decirse que la privación ilegal de la libertad no puede darse por medios digitales, ya que se requiere del contacto físico con la persona para privarla de su libertad y sustraerla de su medio, pero el internet sí puede brindar herramientas para engañar a una persona y hacerla ir a un sitio inseguro, localizarla o acosarla.

Teniendo esto en cuenta, es de suma importancia la construcción de marcos jurídicos que garanticen la protección de las niñas, niños y adolescentes, lo cual implica partir de la realidad que experimentan, de lo que hacen y de los riesgos a los que están expuestos, y esto nos conduce a hacernos las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son los derechos de los niños que se ven comprometidos?

- ¿En qué formas pueden verse dañados?
- ¿Quién es responsable de esos daños?
- ¿A quién y cómo compete protegerlos?

En términos más cotidianos, cabrá preguntarnos.

- ¿Su bienestar físico se ve comprometido al acceder a la red?
- ¿Las personas y, en este caso concreto, las niñas, niños y adolescentes pueden ser objetos de financieras? ¿Bajo qué condiciones y en qué edades?
- ¿Su salud mental o su desarrollo natural pueden verse comprometidos?
- Y principalmente, ¿qué hacen los niños en internet y qué niños hacen uso de este recurso?

Actualmente, según cifras del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática y el Instituto Federal de las Telecomunicaciones (IFT), en el 2021, el 75.6% de la población de seis años y más era usuaria habitual de internet y un 78.3% de este sector de la población eran usuarios de telefonía celular. En dichos documentos, se destaca que, en el grupo de 6 a 11 años, el porcentaje de usuarios de internet fue de 74.9%, mientras que en el grupo de 12 a 17 años el porcentaje de usuarios fue de 90% durante el año 2021.

Si consideramos que estas cifras se presentaron durante la pandemia de COVID-19, que planteó una dinámica de aislamiento social en lo que respecta a la interacción física, se puede argumentar que las niñas, niños y adolescentes comenzaron a utilizar estos dispositivos no solo para esparcimiento ocasional cuando sus padres se lo permitían (cuestión que se vio exacerbada en el escenario pandémico), pero también requirieron de dispositivos portátiles para

recibir clases a distancia, realizar ejercicios e investigar. Del mismo modo, la información sobre salud y las formas de interacción pasaron a realizarse de manera virtual, pero con consecuencias fuera de la virtualidad.

Al respecto, la encuesta realizada por INEGI/IFT (2023) también señala que unas de las necesidades más apremiantes para los usuarios de internet son comunicarse o consultar redes sociales, con porcentajes que superan el 90%, lo cual nos habla de la importancia que cobran las interacciones entre las personas en el espacio virtual. Benítez Contado L.I., Cortés Zambrano, E.I. y Hernández Badillo, C.S. señalan que las personas de entre 13 y 18 años son un grupo especialmente vulnerable porque durante ese periodo de edad presentan una fuerte necesidad de reconocimiento social. (Benitez, 2026) y, según algunos autores como Berger, P. y Luckman (Berger, P. y Luckman, T. 2019). durante el final de la niñez y el principio de la adolescencia, los individuos se vuelven más independientes y validan la serie de conocimientos, normas, conductas y valores culturales que les han sido transmitidos observando si les son útiles en las situaciones reales y objetivas que viven en su día a día, lo que implica a veces un distanciamiento entre la familia y el niño, niña o adolescente y esto puede conducirlo a manifestar rechazo a determinadas formas de autoridad o aspectos que no considera adaptados a su situación particular, pero también a buscar refugio en sus pares, por quienes se siente comprendido y aceptado y con quienes, a la vez, comparte una serie de inquietudes, incertidumbres, deseos, conflictos y luchas.

Retomando la propuesta de Benítez Contado, Cortés Zambrano y Hernández Badillo (2016), uno de los temas más preocupantes respecto del internet es que existe una relación directa entre su uso excesivo y el aislamiento social. Esto se debe a que los adolescentes muchas veces no poseen las habilidades adecuadas para comunicarse y establecer relaciones personales presenciales, lo que los

hace sentirse seguros tras la pantalla y una serie de tecnologías de control y creación de diversos contenidos que van desde fotos y pensamientos hasta videos que incluso se transmiten en tiempo real y que tienen un potencial de alcance inconmensurable. En otras palabras, el niño, niña y adolescente virtualiza sus relaciones y encuentra mecanismos de interacción que le pueden ahorrar diversas consecuencias negativas para su imagen y presencia en un mundo que, está de más decirlo, es cada vez más frívolo, transitorio y hostil.

Tras revisar la literatura, podemos concluir que, entre las niñas, niños y adolescentes, puede existir un uso abusivo de internet para satisfacer diferentes necesidades. En la mayoría de los casos, lo que existe es un trastorno psicológico o carencia que se expresa a través de este uso continuo de internet. Con el avance de la investigación, se debe hacer evidente que la mayoría de las veces la adicción a internet es un trastorno secundario a otros como la fobia social, depresión, ansiedad, etc. Las problemáticas encontradas se centran en la nula información y aplicación que se tiene sobre el uso regulado de internet. Se encontró que existen artículos en los que se proponen medidas como suspender de forma total el uso de la red, aunque esto es imposible, puesto que estamos en un contexto en que las tecnologías, y principalmente el internet, juegan un papel primordial. Estamos rodeados de este y necesitamos hacer uso de él; sin embargo, esto se debe regular organizando sus tiempos y prioridades, así como favorecer las relaciones interpersonales cara a cara.

En este orden de ideas, Parkin (2016), en su obra Muerte por videojuego: El cuarto de las maravillas señala que las razones por las que las personas se involucran con los mundos virtuales a los que en este caso tienen acceso las niñas, niños y adolescentes están íntimamente relacionadas con las historias de vida de las personas y con una serie de sentidos y significados que constituyen metas y creaciones sumamente personales.

En otras palabras, el autor plantea que las personas consideran que los espacios virtuales tienen otras funciones además del ocio, las cuales son tan importantes que hacen que pierdan piso o conexiones con la realidad. De manera contraria a esta postura, McGonigal (2019) señala que la interacción por medio de los videojuegos y las redes sociales permite que las personas se unan en campañas importantes y desarrollen cualidades que mejoran la gestión de tareas o la sociabilidad; específicamente hace referencia a su proyecto Super Better, que en cierto modo es una aplicación que permite el monitoreo y la gestión de hábitos a partir de una metodología basada en la matriz de Eisenhower que promueve la autogestión de proyectos y tareas, así como la implementación de autor recompensas y autodesafíos que permiten a las personas optimizar el uso de sus esfuerzos y recursos, lo que tiene un impacto en su vida cotidiana.

En este sentido, es necesario concretar alguna cuestión, como que el internet y, específicamente, las redes sociales pueden ser definidos como espacios públicos y globales y multiculturales en los que se dan diversos tipos de interacciones económicas, sociales, personales, educativas e informativas. Y en este sentido, en tanto que internet y las redes sociales son un espacio público, se requiere de normas, protocolos y mecanismos que garanticen los derechos de todo ser humano. Por tanto, para fines de este estudio, se parte de aquellas situaciones que representan riesgo para las niñas, niños y adolescentes, y para ello el enfoque de los DESCA, resulta sumamente interesante, pues no solo plantea una serie de garantías que deben ser provistas por el Estado para procurar el bienestar a los menores de edad, como el cuidado de las nuevas generaciones, el acceso a la justicia y a las TIC, también ofrece un marco de discusión amplio que permite reflexionar en torno a la integralidad que componen estos derechos, los cuales tienen como finalidad, en términos generales, brindar condiciones sociales, antrópicas y ambientales propicias para el desarrollo humano y fomentar la dignidad en la vida, lo cual nos abre el panorama a diversas preguntas como:

- ¿En qué forma puede una persona desarrollarse si no se cuenta con accesibilidad no solo al internet, sino a las condiciones mínimas para la subsistencia?

- ¿Cómo puede alguien hacer uso adecuado de las TIC cuando hay sitios plagados de información falsa o cuestionable e incluso peligrosa?

- ¿Cómo podemos garantizar la dignidad de la vida si vivimos una crisis de valores e internet la hace evidente con sitios de ocio, pornografía o que son propicios para las estafas y el engaño?

- ¿Realmente los DESCA contemplan ir más allá del acceso a determinados derechos y no discuten todas las implicaciones que tienen ni la forma en que unos se integran con otros?

- ¿En qué forma se puede proteger a las nuevas generaciones si lo único que se contempla dentro del marco de los DESCA es la accesibilidad y no la creación de entornos seguros y mecanismos legales de regulación de las interacciones que se dan en internet a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)?

Por ello, a continuación, se mencionan algunos ejemplos o situaciones que fundamentan la necesidad de crear aparatos y mecanismos jurídicos que protejan a las niñas, niños y adolescentes.

El primer ejemplo importante que mencionar es el derecho a la salud que, en un sentido amplio, implica una forma de bienestar integral físico, mental y social. En este sentido, los niños, niñas y adolescentes pueden ver comprometida su salud cuando los contenidos que ven no son fiables, que promueven productos de mala calidad o incluso resultan absorbentes en lo que se refiere al tiempo, o que

pueden hacer que el niño, niña o adolescente entre en contacto con contenidos que no son acordes a su edad, como puede ser la pornografía. (Organización Mundial de la Salud).

Hablando de casos concretos y pensando en el uso que pueden dar los niños, niñas y adolescentes a un teléfono móvil, los algoritmos de las redes sociales pueden crear perfiles de consumo basados en tendencias, lo que promueve ciertos productos que no son saludables, por ejemplo, la comida chatarra, rápida o procesada, y un usuario, en este caso el niño, niña o adolescente, puede ver un anuncio de comida mientras platica con un amigo o juega un videojuego masivo en línea.

También puede darse el caso de que el niño, niña o adolescente busque tutoriales para jugar videojuegos, canciones de series o contenido lúdico y termine encontrando inapropiado para su edad o que en otros escenarios no está restringido y basta con dar clic en "soy mayor de 18 años" para acceder a él. Tal es el caso de Twitch donde, según un reportaje de EL CEO (s.f.), se presentan casos de pedófilos que han puesto en riesgo la integridad de las niñas, niños y adolescentes. Además de que en varios canales de esta plataforma los tutoriales de videojuegos o transmisiones en vivo son solo un "gancho" que hace a las niñas, niños y adolescentes consumir contenido erótico como los shows de las llamadas boobstreamers, que son mujeres jóvenes con poca ropa que exponen sus cuerpos con el pretexto de estar mostrando su manera de jugar un videojuego. Incluso hay casos donde estas streamers toman la plataforma como una especie de puente que puede redirigir a los menores a sitios pornográficos para consumir contenido audiovisual, como es el caso de Ari Gameplays (YouTube, 2024) o Ame M (Patreon.com, 2024), entre otras, incluso menores de edad, y si a esto agregamos los casos de los juegos gacha, tenemos otra problemática, pues en primer lugar este tipo de juegos, según un ensayo (2023),

son extremadamente demandantes, pues además de reunir a personas de varias edades, entre ellas los niños, niñas y adolescentes, también asignan una serie de actividades calendarizadas que intervienen en la vida cotidiana y que aíslan a los jugadores bajo la fórmula de detonantes que incitan al usuario a jugar en un tiempo determinado; por ejemplo, aparece un anuncio: “Se han agregado mil gemas a tu cuenta, compra nuevas armas” o “hay un evento colaborativo con x franquicia de personajes, obtén el tuyo solo este mes”. Cabe mencionar, además, que estos juegos, mientras generan ingresos, se mantienen en proceso de expansión y construcción y que, aun cuando su descarga y uso son gratuitos, se ofrecen ventajas por medio de micropagos, lo cual afecta al niño, niña o adolescente en su socialización dentro de sus espacios inmediatos, su economía e incluso puede crear una adicción.

En lo que respecta a la educación, este derecho se ve comprometido de diversas maneras. Una de ellas se refiere a la fiabilidad del contenido que hay en la red, ya que este no se encuentra verificado por autoridades competentes en la mayoría de los casos y puede ser producido por cualquier usuario. Un caso emblemático es el de la Wikipedia, que pasó a sustituir a otras enciclopedias electrónicas como Encarta de Microsoft, la cual era de pago y contaba con información verificada. A esto cabe agregar la existencia de sitios en donde se hace piratería de libros o donde se suben trabajos escolares, los cuales se omiten para evitar mal uso del presente documento. Incluso, hay sitios que ofrecen cursos a veces de dudosa calidad con certificados que no cuentan con una validez académica, como (Udemy o Domestika 2024).

Respecto de la protección y la seguridad, es importante mencionar que no hay una regulación de las interacciones y al respecto considero importante tomar en consideración las políticas de privacidad de Facebook que en sus políticas de uso señala:

Muchos argumentan que pedir una identificación oficial es la respuesta a este problema en la industria, pero hay limitaciones importantes en este enfoque: muchas personas no tienen una identificación oficial. Solicitar una identificación no es una solución justa ni equitativa, tampoco es infalible. Tener acceso a identificaciones gubernamentales varía dependiendo del lugar del mundo en el que vivas, así como la información que se incluye en estas, tal como la fecha de nacimiento. Algunos tienen acceso a identificaciones oficiales, pero no la obtienen a menos que quieran viajar y muchos simplemente no pueden pagarla. En efecto, la falta de acceso a identificaciones impacta desproporcionadamente a las comunidades poco favorecidas alrededor del mundo, especialmente a mujeres jóvenes. Incluso si cuentan con una identificación, algunos jóvenes pueden no sentirse cómodos al compartirla. Por ejemplo, tal vez son miembros jóvenes de la comunidad LGBTQ+ y les preocupa que su identidad se relacione con su cuenta seudónima (Meta 2021).

Este fragmento demuestra que la protección a niños, niñas y adolescentes no es una prioridad para la plataforma que, aun cuando permite crear perfiles infantiles con ciertas restricciones, de contenido y la posibilidad de vigilancia de los padres o tutores, no contempla el riesgo que implica la creación de perfiles falsos que aparentan ser de menores de edad cuando en realidad son de adultos y además deposita en los padres la creación de los perfiles especiales para niños, niñas y adolescentes, la configuración de filtros y la vigilancia de los contenidos, cuestión que en el uso cotidiano de los dispositivos móviles resulta poco viable, ya que implica una serie de configuraciones que entorpecen el uso para un adulto o alguien mayor de edad.

Para finalizar, se presentan dos casos. El primero en el que los niños, niñas y adolescentes, o mejor dicho su imagen, es explotada por criminales para realizar extorsiones, lo cual está documentado por Narvaez (2024), quien señala que

estas personas se dedican a fingir que son niños utilizando la ingeniería social o la inteligencia artificial para representar sus papeles y extorsionar a las personas que interactúan con ellos. El segundo es el aislamiento digital del que es objeto Corea del Norte, que restringe la difusión de material extranjero, salvo algunas noticias de poca relevancia, de tal modo que el porcentaje de población usuaria de medios digitales disminuye a un 0% (PSCORE, 2021). Cabe mencionar que, si bien este caso podría parecer alarmante, en todo el mundo ya comienzan a surgir restricciones regionales de este tipo.

III. Conclusiones

Como se pudo observar en el desarrollo del estado del arte sobre el tema de investigación, no se cuenta con antecedentes directos en los que ambas variables: los riesgos de las niñas, niños y adolescentes en los espacios digitales y su protección, no aparecen en conjunto. No obstante, se muestra que es una preocupación presente y apremiante para los organismos internacionales y para los organismos gubernamentales. Las notas periodísticas, por su parte, se centran en las consecuencias de determinadas prácticas que se llevan a cabo en internet, lo cual no quiere decir que pueden ser tipificadas como delitos ni que se puedan plantear medidas preventivas a partir del uso de tecnicismos.

Lo que se requiere en este caso particular, a partir de la elaboración del estado del arte y la reflexión del mismo, es que se debe partir de los hechos sociales y de los riesgos a los que están expuestos niñas, niños y adolescentes.

En términos prácticos y tecnológicos, estos riesgos están íntimamente relacionados con el uso que hacen los niños, niñas y adolescentes navegando en el internet, de sus preferencias, búsquedas e intereses. En este sentido, será

poco probable que un niño realice operaciones bancarias de manera voluntaria o que incluso utilice el correo electrónico, pero sí que utilice las redes sociales para interactuar con personas que en cierto modo puedan ser malintencionadas y atenten contra su integridad o que incluso puedan suplantar su identidad para dañarlos y cometer delitos haciéndose pasar por niños.

La reflexión debe trascender la búsqueda de accesibilidad y orientarse a la creación de entornos seguros por medio de dos cuestiones:

- La creación de mecanismos jurídicos efectivos que contemplen sanciones y mecanismos de control que permitan a las niñas, niños y adolescentes operar en entornos seguros y poder tener un acceso a las TIC que permita su desarrollo, seguridad y dignidad.

- La creación de condiciones económicas, sociales y políticas, así como culturales, que fomenten la reflexión y el reconocimiento de las problemáticas a las que se enfrentan estos actores sociales.

Para fines de delimitación resulta necesario, a partir de este ejercicio, reconocer los riesgos a los que se exponen niñas, niños y adolescentes y hacerles frente, reconocer lo fáctico y trascenderlo al espacio de lo legal y la reformulación de las problemáticas e hipótesis que permitan soluciones y no una simple enunciación de delitos que, a final de cuentas, tienen solo la variante de los medios por los cuales se llevan a cabo, pero que desembocan y afectan nuestra realidad social.

IV. **Referencias**

Alexander, J. C. (2000). Las teorías sociológicas desde la Segunda Guerra Mundial. Gedisa.

Ensayo (2023). Ensayos: Las consecuencias negativas de los juegos "Gacha". Bestiario del Hypogripho. Recuperado de https://tuscriaturas.miraheze.org/wiki/Ensayos:Las_consecuencias_negativas_de_los_juegos_%22Gacha%22

Aquíparados.com. (2024). Domestika vs. Udemy (comparativa). Recuperado de https://www.arquiparados.com/t1038-domestika-vs-udemy-comparativa.

Báez Corona, J. F. (2023). Formación emocional en la docencia jurídica: análisis crítico y estrategias para su incorporación en la facultad de derecho de la universidad veracruzana. Universos Jurídicos, 1(20), 121–145. https://doi.org/10.25009/uj.v21i21.2756

Benítez Contado, L. I., Cortés Zambrano, E. I., & Hernández Badillo, C. S. (2016). El aislamiento social como consecuencia del uso excesivo de internet y móviles en adolescentes. PsicoEducativa, 2(4), 24–30. https://psicoeducativa.iztacala.unam.mx/revista/index.php/rpsicoedu/article/view/26

Berger, P. L., & Luckmann, T. (2019). La construcción social de la realidad. Amorrortu.

Bitdefender. (2024). ¿Qué es el phishing? Reconocer y evitar las estafas de phishing. Recuperado de https://www.bitdefender.es/consumer/support/answer/77372/

Calderón Villafáñez, L. C., Maldonado Granados, L. F., & Londoño Palacio, O. L. (2016). Guía para construir estados del arte. Corporación Internacional Redes de Conocimiento - International Corporation of Network of Knowledge.

Comisión Nacional de los Derechos Humanos (CNDH). (2024). El interés superior de niñas, niños y adolescentes, una consideración primordial. Recuperado de https://www.cndh.org.mx/sites/all/doc/Programas/Ninez_familia/Material/cuadri_interes_superior_NNA.pdf

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) y el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT). (2021). Encuesta Nacional sobre la Disponibilidad y uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH). Recuperado de https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2022/OtrTemEcon/ENDUTIH_21.pdf

McGonigal, J. (2019). ¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo? Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas. Siglo XXI Editores. Recuperado de https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6472321.

Narváez, A. (2024). Cibercriminales roban identidad de niños y la usan para estafar: así operan. Uno TV. Recuperado de https://www.unotv.com/ciencia-y-tecnologia/cuidado-con-el-robo-de

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2024). Preguntas frecuentes. Recuperado de https://www.who.int/es/about/frequently-asked-questions.

Patreon.com. (2024). Ame M. (Roleplay ASMR en español) | Creando Aespañolatreon. Recuperado de https://www.patreon.com/AmeMOficial.

PSCORE. (2021). Vida Digital y Derechos Digitales - PSCORE. Recuperado de https://pscore.org/life-north-korea-es/digital-life-digital-rights-es/

Ritzer, G. (2018). Teoría sociológica clásica (6.ª ed. rev.). McGraw Hill Education.

Tello Moreno, L. F. (2015). Panorama general de los DESCA en el derecho internacional de los derechos humanos. Comisión Nacional de los Derechos Humanos.

Tochi, N. (2022). Grooming, la pandemia cibernética que pone en peligro a la infancia. El Economista. Recuperado de https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/Grooming-la-pandemia-cibernetica-que-pone-en-peligro-a-la-infancia-20220428-0121.html

VirusTotal. (2024). VirusTotal - Home. Recuperado de https://www.virustotal.com/gui/home/upload.

YouTube. (2024). Ari Gameplays - YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/arigameplays.