

# NARRATIVAS DIGITALES SOBRE CYBERBULLYING, SEXTING Y GROOMING EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS: DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA PARA SU VISUALIZACIÓN

Glenis Bibiana Álvarez Quiroz, Miguel Ángel Palomino Hawasly y Julio José Rangel Vellojín

## RESUMEN

Las narrativas digitales representan una herramienta valiosa para abordar temas complejos como el ciberacoso, el sexting y el grooming, prácticas que pueden tener graves consecuencias emocionales, psicológicas y sociales para las víctimas. Se ha desarrollado una plataforma de narrativas digitales con el fin de recopilar y visualizar las experiencias de estudiantes universitarios afectados por estas prácticas. El estudio tuvo como objetivo desarrollar una aplicación informática que permita exponer la visión del ciberacoso a través de narrativas digitales creadas por los propios jóvenes. La metodología adoptada se basa en los principios de la investigación aplicada y los modelos evolutivos de software. Además, para abordar la visión del

ciberacoso, se trabajó con la epistemología del sujeto conocido y una orientación cualitativa, utilizando técnicas de recolección de información como narrativas digitales, grupos focales y entrevistas. El análisis se llevó a cabo mediante análisis de contenido. El impacto esperado es la formalización de un sistema informático robusto y escalable que permita gestionar diversos formatos digitales y brinde a los jóvenes la posibilidad de narrar su propia experiencia sobre el ciberacoso. Esto está en línea con la demanda territorial de desarrollar nuevas estrategias para la generación, optimización y uso del conocimiento, orientadas a transformar y potenciar procesos educativos mediante el uso de las TIC.

## Introducción

El ciberbullying es una problemática que va en aumento debido a la facilidad con la que se utilizan medios como redes sociales, chats, mensajes de texto, entre otros. El ciberacoso se refiere a los procesos relacionados con el acoso a través de dispositivos digitales y entornos virtuales (López, Rodríguez y Correa, 2019). El agresor se aprovecha del anonimato que permiten las redes al utilizar perfiles falsos para evitar ser identificado, lo que

sumerge a la víctima en un estado de indefensión muy significativo (Álvarez-Quiroz *et al.*, 2023). Otra característica del ciberbullying es la rapidez con que se genera el daño (Chaux, 2003; Contreras, 2013), ya que la masividad de las redes sociales es clave para ello (López y Müller, 2019). Algunos estudios señalan que Colombia, con un 63%, es uno de los países con mayores niveles de implicación en *bullying*, por encima del 51,1% informado para 16 países de América Latina y del 29,2% reportado

para 32 países europeos y EE.UU. (Miglino, 2021).

El *sexting* es el envío o recepción de imágenes o videos de contenido erótico o sexual explícito mediante el teléfono o internet. Esta modalidad puede ser utilizada como hostigamiento o burla hacia quien es ubicado como objetivo o víctima de las agresiones. La prevalencia del *sexting* entre adolescentes ha aumentado con el tiempo, aunque los niveles se han estabilizado en los últimos años. Una revisión de estudios sobre *sexting* de 2016 a 2020 encontró

que uno de cada cinco adolescentes informó haber enviado un "sext", mientras que uno de cada tres había recibido uno (Mori *et al.*, 2022; Zych *et al.*, 2015). El ciberbullying se combina con el *sexting* cuando se produce la distribución pública de imágenes íntimas sexuales. Esto puede ocurrir por una traición, por error o por accidente. Muchas veces, los adolescentes suponen que el *sexting* dentro de una relación de pares respetará su privacidad, pero la realidad es que pueden ocurrir variaciones según la

## PALABRAS CLAVE / Cyberbullying / Grooming / Sexting / Narrativas Digitales / Estudiantes /

Recibido: 15/10/2024. Modificado: 18/03/2025. Aceptado: 20/03/2025.

**Glenis Bibiana Álvarez Quiroz.** Doctora en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Universidad de Manizales, Colombia. Magíster en Desarrollo Educativo y Social, Universidad Pedagógica Nacional, Colombia. Licenciada en Informática Educativa y Medios Audiovisuales, Universidad de Córdoba, Colombia. Docente, Universidad de Córdoba, Montería, Colombia. e-mail: gbalvarez@correo.unicordoba.edu.co.

**Miguel Ángel Palomino Hawasly** (Autor de correspondencia) Doctor en Ingeniería, Universidad Simón Bolívar, Venezuela. Master NTIC aplicadas a la educación, Instituto Universitario de Posgrados, España. Especialista en Informática Educativa, Universidad del Sinú, Colombia. Licenciado en Matemáticas y Física, Universidad de Córdoba, Colombia. Docente, Departamento de Informática Educativa,

Facultad de Educación y Ciencias Humanas, Universidad de Córdoba, Montería, Colombia. Dirección: Calle 49ª Carrera 18ª-38, Montería- Córdoba, 230003, Colombia. e-mail: mpalomino@correo.unicordoba.edu.co.

**Julio José Rangel Vellojín.** Magíster en Gestión de la Tecnología Educativa, Universidad de Santander, Colombia. Especialista en Informática y Multimedia,

Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia. Especialista en Administración de la Informática Educativa, Universidad de Santander, Colombia. Licenciado en Informática Educativa y Medios Audiovisuales, Universidad de Córdoba, Colombia. Docente, Universidad de Córdoba, Montería, Colombia. e-mail: jrangel@correo.unicordoba.edu.co.

## DIGITAL NARRATIVES ON CYBERBULLYING, SEXTING, AND GROOMING AMONG UNIVERSITY STUDENTS: DEVELOPMENT OF A PLATFORM FOR VISUALIZATION

Glenis Bibiana Álvarez Quiroz, Miguel Ángel Palomino Hawasly and Julio José Rangel Vellojín

### SUMMARY

Digital narratives are a valuable tool for addressing complex issues such as cyberbullying, sexting, and grooming, practices that can have serious emotional, psychological, and social consequences for victims. A platform for digital narratives has been developed to collect and visualize the experiences of university students affected by these practices. The study aimed to develop a software application that allows for presenting the view of cyberbullying through digital narratives created by young people themselves. The adopted methodology is based on the principles of applied research and software development models. Furthermore, to approach the vision of cyberbullying,

work was carried out with the epistemology of the known subject and a qualitative orientation, using information collection techniques such as digital narratives, focus groups, and interviews. The analysis was conducted through content analysis. The expected impact is the formalization of a robust and scalable IT system that allows handling various digital formats and gives young people the opportunity to narrate their own experiences with cyberbullying. This aligns with the territorial demand to develop new strategies for generating, optimizing, and using knowledge, aimed at transforming and enhancing educational processes through the use of ICT.

## NARRATIVAS DIGITAIS SOBRE CYBERBULLYING, SEXTING E GROOMING EM ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS: DESENVOLVIMENTO DE UMA PLATAFORMA PARA SUA VISUALIZAÇÃO

Glenis Bibiana Álvarez Quiroz, Miguel Ángel Palomino Hawasly e Julio José Rangel Vellojín

### RESUMO

As narrativas digitais são uma ferramenta valiosa para abordar questões complexas, como o cyberbullying, o sexting e o grooming, práticas que podem ter graves consequências emocionais, psicológicas e sociais para as vítimas. Foi desenvolvida uma plataforma de narrativas digitais com o objetivo de coletar e visualizar as experiências de estudantes universitários afetados por essas práticas. O estudo teve como objetivo desenvolver um aplicativo de software que permita apresentar a visão do cyberbullying por meio de narrativas digitais criadas pelos próprios jovens. A metodologia adotada é baseada nos princípios da pesquisa aplicada e nos modelos evolutivos de software. Além disso, para abordar a visão do

ciberbullying, foi trabalhado com a epistemologia do sujeito conhecido e uma orientação qualitativa, utilizando técnicas de coleta de informações como narrativas digitais, grupos focais e entrevistas. A análise foi realizada por meio da análise de conteúdo. O impacto esperado é a formalização de um sistema informático robusto e escalável que permita o manuseio de diversos formatos digitais e dê aos jovens a possibilidade de narrar suas próprias experiências sobre o ciberbullying. Isso está alinhado com a demanda territorial de desenvolver novas estratégias para gerar, otimizar e usar o conhecimento, com o objetivo de transformar e potencializar os processos educativos por meio do uso das TIC.

ocasión y las personas involucradas (Bates, 2017; Craig *et al.*, 2021).

El *grooming* se refiere al proceso de preparar a una persona para una función o papel específico y se ha utilizado para describir el ciberacoso sexual hacia niños, niñas y adolescentes (Martínez, 2022). Aunque algunos autores enfatizan la idea de seducción en su definición, otros lo relacionan con la pedofilia (Hinduja y Patchin, 2019). En cualquier caso, el *grooming* implica ganarse la confianza de la víctima con el fin de explotarla sexualmente (Kloess *et al.*, 2020). El *grooming* en línea es una forma creciente de abuso

sexual infantil que requiere la atención de padres, educadores y autoridades. Por otro lado, Wade y Beran (2019) señalan que el *grooming* a menudo implica el uso de tácticas de manipulación emocional y psicológica para controlar a la víctima (Robin, 2022).

En cuanto a las narrativas digitales, cada vez cobra mayor relevancia la creación de contenidos digitales. Las narrativas digitales—también conocidas como *storytelling*—se refieren al acto de contar o narrar una historia (Davis, 2004; Walsh, 2010). Es una actividad inherente al ser humano y que se ve como esencial: a través del acto de narrar, el ser humano

se proyecta hacia el futuro, permanece en la memoria de quienes escuchan, mirando su pasado y recuperando sus propios recuerdos. Las narrativas digitales ofrecen a los jóvenes la posibilidad de expresarse en su propio lenguaje, ya que les permiten crear y diseñar contenidos de su interés (Greenhalgh y Koehler, 2021; Hu *et al.*, 2023). En la actualidad, la mayoría de los jóvenes son creadores de contenidos digitales como fotos, videos, sitios web, wikis, blogs y redes sociales (O'Reilly, 2005; Prensky, 2001). Por lo tanto, el lenguaje digital es el más familiar para ellos y las narrativas digitales les brindan las herramientas para

desarrollar su creatividad y mejorar su aprendizaje (Reitman, Buzi y Yahav, 2020).

### Metodología

Para el desarrollo de la plataforma, el enfoque de desarrollo se rige bajo los principios de los modelos evolutivos de software. Por esta razón, cada avance contará con prototipos iterativos y validados, que evidencian los incrementos funcionales parciales y totales del producto final. La metodología adoptada en esta investigación se enmarca dentro de la investigación aplicada, cuyo propósito es resolver problemáticas relacionadas con los procesos

de producción, distribución, circulación y consumo de bienes y servicios en diversas actividades humanas (Doyle *et al.*, 2016). A diferencia de la generación de conocimiento de frontera, el resultado de este enfoque está orientado principalmente al desarrollo de productos tecnológicos. Su objetivo es mejorar, perfeccionar u optimizar los esquemas funcionales de los sistemas, así como los procedimientos, normativas y estructuras, en coherencia con los avances científicos.

En cuanto al análisis de la visión de ciberbullying, *sexting* y *grooming*, la presente investigación se basó en la epistemología del sujeto conocido, lo que significa reconocer la capacidad del individuo para influir en la transformación de sus propios contextos y mostrarlo como un sujeto político con mayor

autonomía y capacidad de toma de decisiones en sus procesos educativos (Vasilachis, 2006).

En el presente estudio, se considera como población de referencia a los estudiantes de la Universidad de Córdoba (Unicórdoba) en la ciudad de Montería, Colombia. La muestra estuvo constituida por 40 jóvenes. Para su selección, se tuvieron en cuenta los siguientes criterios: pertenecer a la Facultad de Educación y Ciencias Humanas, que cuenta con 8 programas académicos, tener entre 18 y 23 años, y estar cursando entre el tercer y décimo semestre. No se trabajó con jóvenes de primer y segundo semestre debido a que muchos de ellos son menores de 18 años.

Por otro lado, con respecto a las técnicas de recolección de información y el corpus recolectado, la investigación utilizó

narrativas digitales (Amador, 2013), 3 grupos focales (Stewart y Shamdasami, 2014) y entrevistas (Kvale y Brinkmann, 2019). Como estrategia de interpretación de las narrativas digitales y de las entrevistas, se utilizó el análisis de contenido. Según Schreier (2021), el análisis de contenido es una técnica de análisis cualitativo que permite identificar patrones y tendencias en un conjunto de datos textuales. Para ello, se emplea un proceso de codificación sistemática y rigurosa, que permite categorizar y analizar los datos de manera objetiva y confiable. González (2000) señala que el análisis de contenido es especialmente útil cuando se busca estudiar fenómenos complejos y multidimensionales, como las actitudes, creencias y valores de un grupo de personas.

Desde una perspectiva metodológica cualitativa, esta investigación permitió comprender las culturas y proporcionó al investigador formas de examinar el conocimiento, el comportamiento y los artefactos que los participantes comparten e interpretan sus experiencias (Londoño *et al.*, 2018).

### Resultados

#### Plataforma para la visión de ciberbullying, sexting y grooming

La plataforma se concibe bajo una arquitectura Cliente/Servidor desarrollada en dos *frameworks* especializados para cada una de ellas. En primera instancia, se tiene el cliente desarrollado con Nuxt.Js (Figura 1), donde la lógica está distribuida en cuatro pares

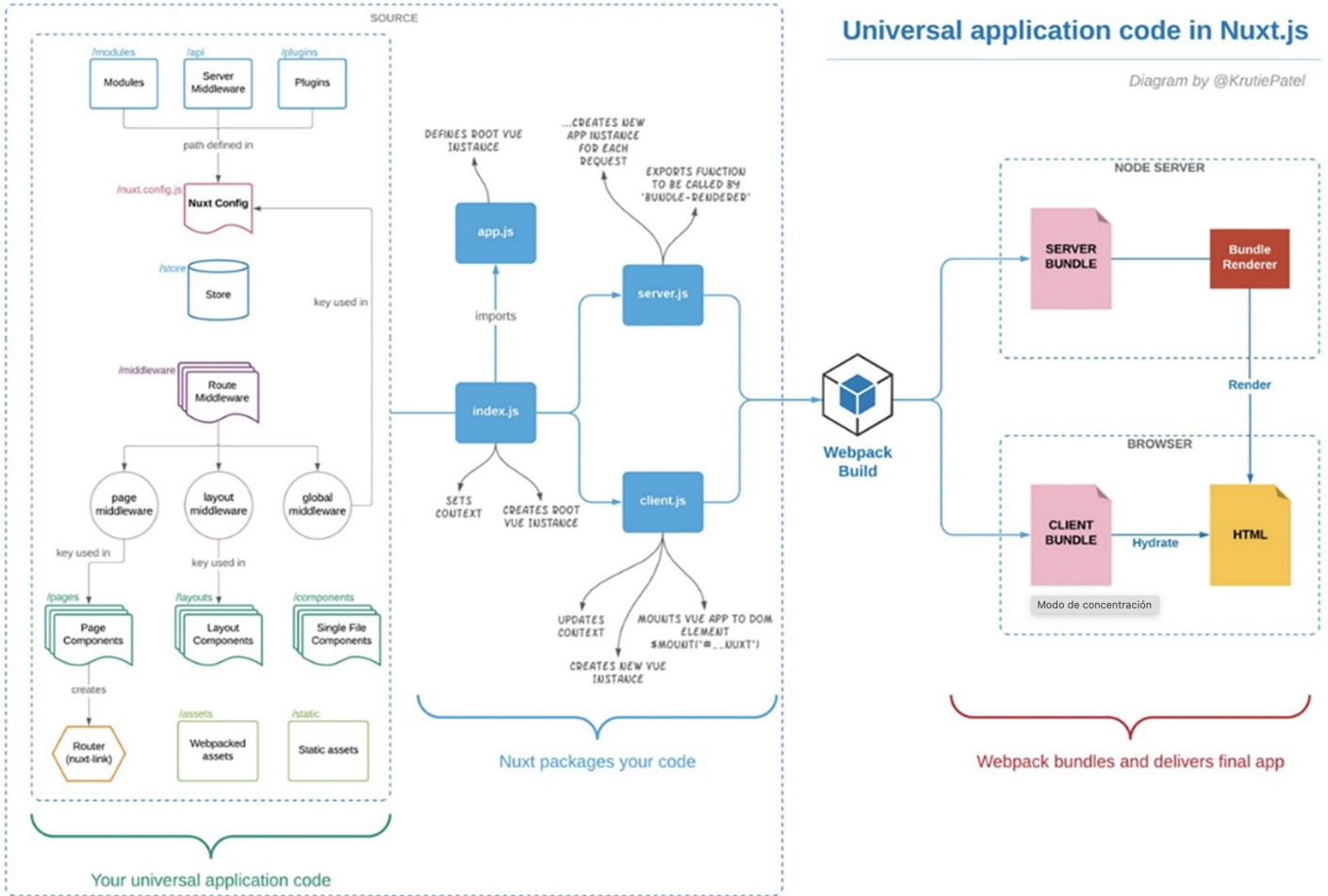


Figura 1. Arquitectura cliente. Fuente: Patel (2018).

fundamentales: los *layouts*, encargados de contener las características de diseño y presentación de cada uno de los formatos de presentación de los archivos multimediales (video, infografía y podcast), y también los tipos de acoso que se están tratando (ciberacoso, *grooming* y *sexting*). Los componentes creados por formatos y tipos de acoso son los encargados de construir dinámicamente las páginas, las cuales son responsables de construir dinámicamente las rutas del cliente y presentar de manera individual cada una de las secciones. Por último, el *store* almacena la información local del cliente y permite la persistencia de los datos en pantalla. El usuario, al acceder mediante un logueo, almacena su información básica en el *store* y, a través de ella, puede acceder o no a las funcionalidades. El usuario puede ver, a través de las páginas, los tres tipos de acoso que se manejan: ciberbullying, *grooming* y *sexting*. Al acceder a cualquiera de ellos, se desplegará en la página un *layout* del tipo de acoso elegido, que, a su vez, llamará a los diferentes componentes de la página que la conforman. De igual manera, se presentan tres tipos de

formatos para cada tipo de acoso, los cuales son video, infografía y podcast. Al seleccionar cualquiera de estos recursos, el cliente hace una solicitud al servidor y este responde con una cadena JSON de recursos disponibles para el ítem.

Para la arquitectura del servidor (Figura 2), se busca que las solicitudes del cliente sean procesadas de manera eficiente y segura, pasando por varias capas funcionales que permiten las validaciones y transformaciones necesarias antes de devolver una respuesta al cliente.

#### Fase de solicitud del cliente y middleware

La fase de solicitud del cliente comienza con la interacción del cliente con el servidor. El *middleware* es la primera unidad funcional que procesa estas solicitudes. Su función principal es modificar los encabezados de la solicitud o terminar el ciclo de solicitud-respuesta bajo ciertas condiciones. Este *middleware* puede incluir autenticación básica, registro de solicitudes o cualquier otra lógica preliminar necesaria antes de que la solicitud llegue al servidor.

#### Fase de solicitud del servidor: guardias, interceptores y pipes

Al llegar al servidor, la solicitud pasa por varias unidades funcionales críticas. Los guardias (*Guards*) son responsables de la autorización, asegurándose de que el usuario tenga los permisos adecuados para acceder al recurso solicitado. Después de los guardias, los interceptores transforman los resultados y aplican lógica adicional, como el manejo de caché o la manipulación de datos. Luego, los pipes se encargan de la validación y transformación de la entrada, garantizando que los datos de la solicitud cumplan con los formatos esperados y se transformen según sea necesario antes de llegar a las capas de negocio.

#### Capas de controlador, servicio y repositorio

Una vez validadas y transformadas, las solicitudes llegan al controlador (*Controller*), que actúa como el procesador de solicitudes. El controlador coordina con la capa de servicio (*Service*), donde reside la lógica empresarial. Esta capa es responsable de procesar los datos según las reglas y

políticas de negocio definidas. La capa de servicio interactúa con el repositorio, que aísla la capa de datos, manejando las operaciones de almacenamiento y recuperación de la base de datos, garantizando así una separación clara de preocupaciones y una arquitectura limpia y mantenible.

#### Fase de respuesta del servidor y filtrado de excepciones

Una vez que la lógica de negocio ha sido aplicada y los datos necesarios han sido procesados, la respuesta se prepara para ser enviada de vuelta al cliente. Aquí, el filtro de excepciones (*Exception Filter*) juega un papel crucial al capturar y manejar cualquier error que haya ocurrido durante el procesamiento de la solicitud. Este filtro puede formatear las excepciones y, si es necesario, volver a lanzarlas después de aplicar el procesamiento adecuado.

#### Fase de respuesta del cliente

Finalmente, la respuesta transformada y procesada se envía de vuelta al cliente. En esta fase, el *middleware* puede nuevamente intervenir para

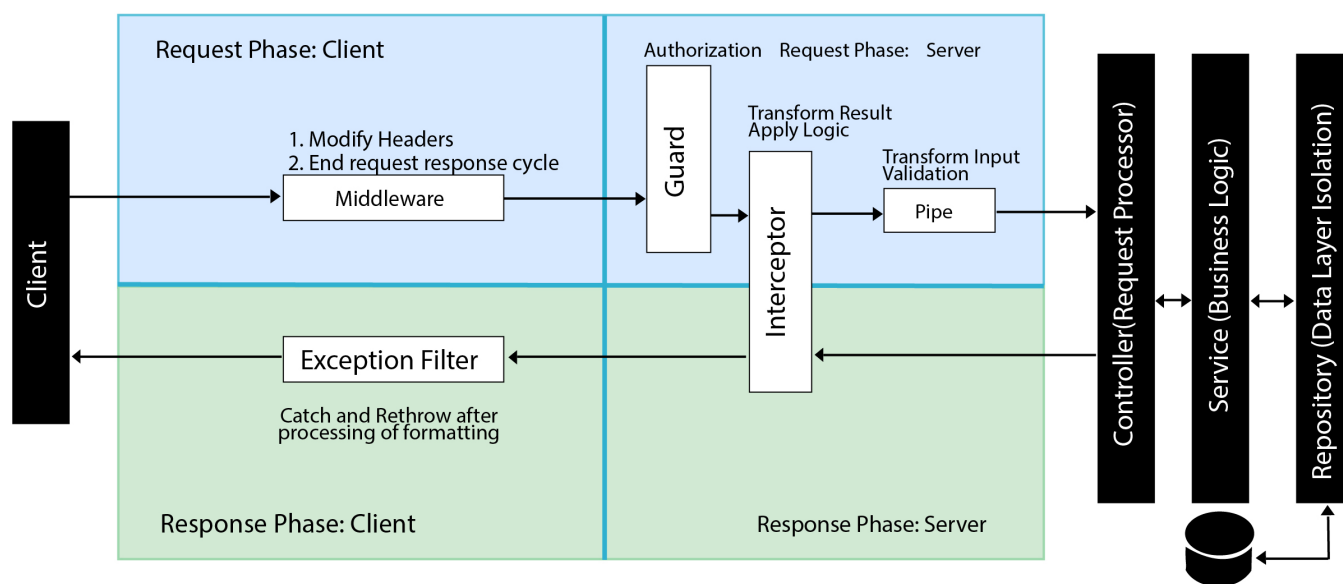


Figura 2. Arquitectura servidor. Fuente: Sharma (2023).

realizar ajustes finales en los encabezados de la respuesta o terminar el ciclo si aún no lo ha hecho. Esta respuesta es luego recibida y procesada por el cliente, completando así el ciclo de solicitud-respuesta.

El sitio oficial se centra en temas de *sexting*, cyberbullying y *grooming*, utilizando un diseño visualmente impactante (Figura 3). En la parte superior, se encuentra un menú de navegación con pestañas claramente etiquetadas en colores llamativos para facilitar el acceso a cada tema, junto a un botón de "Acceder", donde se hace el registro inicial. El cuerpo de la página presenta una ilustración central de una joven siendo acosada a través de un dispositivo móvil, rodeada de iconos de emociones negativas y manos señalando, reforzando visualmente el tema del ciberacoso. Un texto superpuesto ofrece una breve descripción en español sobre el enfoque del sitio en las narrativas digitales de estudiantes universitarios. El diseño utiliza

colores fuertes y elementos visuales emotivos para captar la atención y comunicar de manera efectiva. Asimismo, se mantiene una interfaz sencilla y fácil de navegar.

Cabe destacar que cada una de las opciones de ciberacoso presenta la información en tres formatos diferentes: video, podcast e infografía (Figura 4), permitiendo ampliar y facilitar los accesos comunicacionales para una diversidad de usuarios e intereses particulares.

#### *Visión de cyberbullying, sexting y grooming en estudiantes universitarios*

Luego de realizar el análisis de contenido de las narrativas digitales y triangulando con las entrevistas, se generaron unas categorías iniciales y categorías emergentes, como se muestran en la Tabla I.

#### *Cyberbullying*

En esta primera categoría emergente, tenemos el

concepto con dos subcategorías: ¿Qué es? y características. El ciberacoso o cyberbullying es una problemática que va en aumento debido a la facilidad con la que se utilizan medios, como redes sociales, chats, mensajes de texto, entre otros. El ciberacoso se refiere a los procesos relacionados con el acoso a través de los dispositivos digitales y entornos virtuales (López *et al.*, 2019).

Uno de los conceptos dados por los estudiantes es: "El cyberbullying es un tipo de acoso que se ejecuta por medio de redes sociales o medios digitales, en el cual se agrede a las personas por medio de mensajes ofensivos, divulgación de imágenes de la víctima sin su permiso, la publicación de falsos sobre aquella persona (relato de narrativa digital HIVJR)". Con el ánimo de mantener el anonimato de los 40 participantes, las entrevistas y los textos transcritos de las narrativas digitales utilizadas en el análisis fueron

codificados. En esta codificación, M es para mujer y H para hombre; luego, el semestre al que pertenecen (de III a X), las dos últimas letras corresponden a las iniciales de sus nombres de pila. Además, por cuestiones de espacio en la publicación, solo se mencionan los apartados más relevantes del corpus.

En ese sentido, es una forma de acoso que utiliza la tecnología para hostigar, amenazar, avergonzar o molestar a una persona (Hinduja y Patchin, 2019). El cyberbullying se caracteriza por causar un daño continuo a la víctima a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), lo que puede incluir burlas, ataques, insultos y rumores maliciosos dirigidos hacia un niño o adolescente (Souza *et al.*, 2022). Este tipo de acoso se realiza de manera constante y persistente, lo que puede tener graves consecuencias emocionales y psicológicas para la víctima (López y Müller, 2019).



Figura 3. Página inicial del sitio. Fuente: elaboración propia.



Figura 4. Formatos de presentación por caso de ciberacoso. Fuente: elaboración propia.

TABLA I  
CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

| Categorías Iniciales | Categorías emergentes            | Subcategorías                                             |
|----------------------|----------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Cyberbullying        | Concepto                         | ¿Qué es <i>cyberbullying</i> ?<br>Características         |
|                      | Víctima                          | Medio de ejecución<br>Impacto psicológico<br>Video juegos |
|                      | Observador                       | Rol del observador<br>Medio de ejecución                  |
|                      | Contexto de la relación          | Relación romántica<br>Formas de relacionamiento con TIC   |
| Sexting              | Exposición pública no consentida | Pornografía vengativa<br>Pornografía no consentida        |
|                      | Conducta indebida                | Redes sociales                                            |
| Grooming             | Concepto                         | ¿Qué es <i>grooming</i> ?                                 |
|                      | Sextorsión                       | Suplantación de identidad<br>Predación en línea           |

Fuente: elaboración propia.

## Víctima

### Medio de ejecución

El ciberacoso se lleva a cabo a través de redes sociales, donde se difunden rumores y contenido humillante; mensajes de texto y correos electrónicos con amenazas o información privada; y foros o sitios web que facilitan ataques anónimos. Estos medios amplifican el daño emocional, psicológico y social en las víctimas, generando ansiedad, depresión y aislamiento (Hinduja y Patchin, 2019).

Uno de los estudiantes informó lo siguiente: “Tuve una experiencia de tipo personal cuando empecé a usar redes sociales, ya que personas que no conocía tomaban fotos de mi perfil sin autorización para compararme con otras personas y comentar cosas malas sobre mi imaginación” (entrevista de MIXAE).

El ciberacoso puede ser realizado a través de diversos medios digitales, entre los cuales las redes sociales son uno de los más comunes. Plataformas como Facebook, Instagram y Twitter son utilizadas frecuentemente por los acosadores para publicar comentarios ofensivos, difundir rumores o compartir imágenes y videos comprometedores de las víctimas (Kowalski *et al.*, 2014). Estas acciones pueden tener graves consecuencias emocionales y psicológicas para las víctimas, por lo que es importante implementar medidas para prevenir y responder adecuadamente al ciberacoso.

Los mensajes de texto y las aplicaciones de mensajería instantánea, como WhatsApp, también son utilizadas para enviar mensajes amenazantes, insultos o contenido sexual explícito no deseado (Álvarez-Quiroz *et al.*, 2023).

### *Impacto psicológico*

Una de las narraciones de los estudiantes muestra las consecuencias del ciberacoso: "Por mi dentadura me colocaban sobrenombres y difundían en WhatsApp, ello me ha hecho una persona muy insegura y ansiosa" (relato de narrativa digital de MIXSP).

Según estudios recientes, el ciberacoso está asociado con un mayor riesgo de ansiedad, depresión, estrés postraumático, baja autoestima, ideación suicida y comportamiento suicida en las víctimas (Hinduja y Patchin, 2019; Wade y Beran, 2018).

Otro estudiante comentó: "Sufri de ciberacoso, fue una experiencia desagradable, tuve pensamientos negativos, me mantenía depresiva y aislada" (relato de narrativa digital de MXLL).

Las investigaciones indican que las víctimas del ciberacoso suelen experimentar angustia emocional, depresión, ansiedad, baja autoestima e incluso ideas suicidas (Hu *et al.*, 2023). Además, el ciberacoso se ha asociado con el acoso tradicional y la violencia de pareja, lo que resalta el grave impacto que puede tener en la salud mental y el bienestar de las víctimas.

### *Videojuegos*

El ciberacoso también puede ocurrir en el contexto de los videojuegos en línea, donde los jugadores pueden interactuar entre sí a través de chat de voz, mensajes de texto y otros medios. El ciberacoso en los videojuegos puede tomar muchas formas, como el hostigamiento verbal, la exclusión social, el sabotaje del juego y la amenaza de violencia física (Trepte *et al.*, 2012; Kowert *et al.*, 2019). Las víctimas de ciberacoso en los videojuegos pueden experimentar ansiedad, depresión, estrés postraumático y disminución de la autoestima, al igual que las víctimas de ciberacoso en otros contextos (Reitman *et al.*, 2020).

Además, el ciberacoso en los videojuegos puede afectar la experiencia de juego de las víctimas y hacer que dejen de jugar, lo que puede tener consecuencias negativas para su bienestar y desarrollo, especialmente si los videojuegos son una fuente importante de entretenimiento y socialización (Kowert *et al.*, 2019).

Al respecto, un sujeto de la investigación comentó: "He visto varias cosas de acoso hacia personas por redes sociales, hacia mujeres con más frecuencia o en videojuegos por el tema de la competencia" (relato de narrativa digital de HIIIMA).

El ciberacoso en los videojuegos es un problema frecuente con graves consecuencias psicológicas para las víctimas (Hussain *et al.*, 2023; Macháčková *et al.*, 2018). Para prevenirlo, es fundamental que jugadores, desarrolladores y comunidades implementen sistemas de moderación y reporte, promuevan un código de conducta respetuoso y fomenten espacios de juego seguros e inclusivos.

### **Observador**

#### *Rol del observador*

Es la forma en que los espectadores o testigos presencian y responden a los actos de acoso en línea. Al respecto, un

estudiante relató lo siguiente: "He visto cómo, por mucho tiempo, cuando estuve en el colegio, mis compañeros le hacían *bullying* y ciberacoso a otro compañero del salón, diciéndole cosas feas y maltratos físicos" (relato de narrativa digital de HXYM).

Los observadores pueden tener diferentes reacciones al presenciar el ciberacoso, como la empatía hacia la víctima, la indiferencia, el miedo a ser víctimas o perpetradores, o la aprobación del comportamiento agresivo (Macaulay *et al.*, 2022). Las reacciones de los observadores pueden influir en la dinámica del ciberacoso y en el bienestar emocional de las víctimas.

Los observadores pueden tomar diferentes acciones para abordar el ciberacoso, como informar a un adulto o a las autoridades, apoyar a la víctima, confrontar al perpetrador o ignorar el comportamiento agresivo.

#### *Medio de ejecución*

Los observadores del ciberacoso pueden presenciar este fenómeno a través de diversas plataformas en línea, como redes sociales, mensajes de texto, correos electrónicos y juegos en línea, lo que constituye una subcategoría relevante del rol del observador (Troll *et al.*, 2021). La reacción y respuesta de los observadores al ciberacoso puede verse afectada por el medio de ejecución y las características específicas de la plataforma en línea. Por lo tanto, es importante considerar estos factores al abordar y prevenir el ciberacoso.

Lo anterior se puede evidenciar en el siguiente relato: "Cuando estudiaba en una institución educativa ubicada en un corregimiento de Ciénaga de oro, pude ser testigo de un acto de ciberacoso donde un grupo de estudiantes se burlaban en redes sociales de las fotos y apariencia física de un compañero" (entrevista de HVDD).

Los observadores pueden elegir ignorar el comportamiento, dar "me gusta" o

comentar en apoyo al perpetrador, o informar el contenido a la plataforma de redes sociales y brindar apoyo a la víctima (Bastiaensens *et al.*, 2019). La decisión de un observador de tomar medidas para apoyar a la víctima puede verse afectada por factores como la visibilidad pública del contenido, la facilidad para informar el contenido y la presencia de otros observadores que brinden apoyo.

### *Sexting*

Es importante conocer el concepto de *sexting* y las características asociadas con los jóvenes universitarios. La mayoría coincidió con el siguiente relato: "Lo defino como el hecho de enviarse fotos íntimas o de carácter sexual mediante redes sociales" (relato de narrativa digital de MXLL). El *sexting* se refiere a la práctica de enviar o recibir mensajes, imágenes o videos sexualmente explícitos a través de dispositivos móviles o internet. Esta práctica puede ser consensuada entre adultos, pero cuando se trata de menores de edad, puede tener graves consecuencias legales y emocionales (Madigan, *et al.*, 2018).

#### *Contexto de la relación*

##### *Relación romántica*

"He practicado *sexting* para aumentar la intimidad con mi novia y nunca con ninguna otra intención" (relato de narrativa digital de HIXSC). El *sexting* en el contexto de una relación romántica está influenciado por diversas referencias teóricas. La teoría del aprendizaje social juega un papel importante en la comprensión de la coerción del *sexting* dentro de las relaciones íntimas, ya que resalta el impacto de la asociación diferencial, el refuerzo diferencial y la imitación en los comportamientos de *sexting* (Arta y Sesar, 2023). Adicionalmente, se ha explorado la relación entre el *sexting* y la satisfacción sexual en las relaciones románticas, lo que indica que el *sexting* puede mejorar la

satisfacción sexual al servir como una forma de comunicación y actividad sexual.

#### Formas de relacionamiento con TIC

Las formas de relacionamiento con las TIC pueden influir en la frecuencia y el tipo de *sexting* que los jóvenes practican. Por ejemplo, un estudio reciente encontró que el uso frecuente de aplicaciones de citas y el envío de mensajes de texto a extraños se asociaron con una mayor probabilidad de practicar *sexting* no consensuado (Brochado *et al.*, 2017). Entre las narrativas de los estudiantes se tiene: “A mi pareja y a mí nos encanta usar las TIC en nuestra relación. Para publicar fotos románticas y divertidas en redes. Pero también en nuestra intimidad nos encanta hacer videos... claro que los videos íntimos solo son para nosotros” (relato de narrativa digital de MVIOL).

Las TIC pueden ser una herramienta valiosa para la comunicación sexual y el fortalecimiento de las relaciones, siempre y cuando se tomen medidas para proteger la privacidad y el consentimiento.

#### Exposición pública no consentida

##### Pornografía vengativa

El *sexting* y la pornografía vengativa son dos prácticas distintas pero relacionadas que involucran el intercambio de contenido sexualmente explícito a través de las TIC. Mientras que el *sexting* implica el envío consensuado de mensajes, imágenes o videos de contenido sexual entre dos personas, la pornografía vengativa implica la publicación no consensuada de contenido sexualmente explícito en línea con el propósito de humillar, avergonzar o dañar a la persona representada (Tsameret, 2024).

Al respecto, un estudiante relató: “Una compañera se tomó fotos y las envió a quien en ese entonces era su novio, pero resulta que, cuando

terminaron, este difundió ese contenido en unas historias de Facebook” (relato de narrativa digital de HVIIIJL).

La pornografía vengativa es una forma de violencia de género en línea que puede tener consecuencias graves para las víctimas, como la ansiedad, la depresión, el aislamiento social y la pérdida de oportunidades laborales y educativas (Remondi, 2024). Además, la pornografía vengativa puede ser utilizada como una forma de control y manipulación en las relaciones abusivas, donde la persona que publica el contenido amenaza con publicar más material si la víctima no cumple con ciertas demandas (Bates, 2017). Es relevante destacar que la pornografía vengativa es ilegal en muchos países y estados, y que existen recursos legales y de apoyo para las víctimas. Las plataformas en línea también tienen la responsabilidad de moderar y eliminar el contenido no consensuado y de proteger la privacidad y la seguridad de sus usuarios (Hearn y Hall, 2022).

##### Pornografía no consentida

“A una compañera le gustaba enviarle fotos y videos íntimos a su novio y un día hackearon su cuenta de Facebook y llegaron a subir ese material hasta en páginas de contenido para adultos” (relato de narrativa digital de MXMS).

La pornografía no consentida es una violación de la privacidad y la dignidad de la persona representada y puede tener consecuencias graves para las víctimas, como la ansiedad, la depresión, el aislamiento social y la pérdida de oportunidades laborales y educativas (Welsh, 2023). Las plataformas en línea también tienen la responsabilidad de moderar y eliminar el contenido no autorizado y de proteger la privacidad y la seguridad de sus usuarios.

##### Grooming

Se evidenció que es poco conocido el término *grooming* entre los jóvenes universitarios; varios manifestaron que no

sabían a qué se refería. Entre los conceptos dados está: “El *grooming* es un tipo de acoso en el cual un adulto en línea falsifica su edad y apariencia para relacionarse con niños o jóvenes” (entrevista de MVIITB). La cual comentó que observó el término en una página sobre ciberacoso.

El *grooming* es una práctica en la que un adulto establece una relación emocional con un menor de edad, a través de internet o dispositivos móviles, con el fin de obtener su confianza y posteriormente abusar sexualmente de él o ella (O'Connell, 2019).

Una estudiante relató lo siguiente: “Cuando estaba en el colegio, una vez un hombre desconocido me envió por medio de Messenger sus fotos íntimas, con un mensaje grosero” (relato de narrativa digital de MVIIBYB).

El *grooming* es una forma de violencia de género en línea que implica la manipulación emocional y psicológica de una persona, generalmente un niño o adolescente, con el propósito de establecer una relación de poder y control y, eventualmente, abusar sexualmente de la víctima (Hearn y Hall, 2022).

##### Sextorsión

##### Suplantación de identidad

“Conozco el caso de un señor de mi barrio de casi 70 años, que por medio de Facebook acosaba a una niña de 14 años y se hacía pasar por un joven de 17” (relato de narrativa digital de MVIIMO).

La suplantación de identidad es una forma de engaño en línea que implica la creación de un perfil falso o la usurpación de la identidad de otra persona con el propósito de establecer una relación de confianza con la víctima y, eventualmente, manipularla o extorsionarla (Brighi, 2023). La suplantación de identidad puede ser utilizada como una estrategia de *grooming*, donde el agresor se hace pasar por una persona de la misma edad y con intereses similares a la víctima para

ganar su confianza y, eventualmente, solicitar material sexualmente explícito o concertar una reunión en persona (Kloess *et al.*, 2020).

Aunque el *grooming* puede afectar a personas de todas las edades, géneros y orientaciones sexuales (Wade y Beran, 2019), algunos estudios han sugerido que los jóvenes homosexuales, bisexuales y transgénero pueden ser más vulnerables al *grooming* y otras formas de violencia de género en línea debido a la discriminación, el aislamiento social y la falta de recursos y apoyo (D'Augelli *et al.*, 2018).

##### Predación en línea

“He visto casos de personas mayores que buscan menores con el fin de aprovecharse de su inocencia, ganando su confianza y así abusar de ellos, y ahora se aprovechan mucho de las redes sociales” (relato de narrativa digital de HXJS).

La predación en línea es un fenómeno creciente y preocupante, ya que los niños y adolescentes pasan cada vez más tiempo en línea y tienen acceso a una variedad de plataformas y aplicaciones que pueden ser utilizadas por los depredadores para acercarse a ellos (Craig *et al.*, 2021). Los depredadores en línea pueden utilizar diferentes estrategias de *grooming*, como la suplantación de identidad, la solicitud de material sexualmente explícito, la extorsión y el chantaje, y la concertación de reuniones en persona (Hearn y Hall, 2022). Para concluir, el *grooming* es una forma de predación en línea que puede tener consecuencias graves para las víctimas. Es importante que los padres, educadores y cuidadores estén informados sobre el *grooming* y la predación en línea y sus señales de advertencia, y que se tomen medidas legales y de apoyo para prevenir y abordar el *grooming* y la predación en línea.

##### Conclusión

El estudio reveló que el ciberacoso, perpetrado

principalmente a través de redes sociales y mensajes digitales, causa un daño significativo a las víctimas, incluyendo ansiedad, depresión y baja autoestima. Estos efectos subrayan la importancia de implementar estrategias de prevención y apoyo dentro de los entornos universitarios.

La práctica del *sexting* entre jóvenes universitarios puede conducir a la exposición pública no consentida, como la pornografía vengativa y no consentida. Estos actos no solo afectan emocionalmente a las víctimas, sino que también pueden tener repercusiones legales y sociales graves, lo que resalta la necesidad de educación sobre el uso responsable de las TIC.

Los resultados muestran que los observadores juegan un rol crucial en la dinámica del ciberacoso, influyendo tanto en la intensidad como en las consecuencias para las víctimas. Es fundamental promover una cultura de intervención activa y apoyo entre los compañeros para mitigar el impacto del ciberacoso en el ámbito universitario.

Se identificó una falta de conocimiento entre los estudiantes universitarios sobre el *grooming* y la predación en línea. Estos fenómenos representan una amenaza seria, especialmente para los jóvenes que pueden ser más vulnerables debido a su inexperiencia y confianza en las interacciones en línea.

La iniciativa de desarrollar una plataforma para visualizar las narrativas de ciberacoso surge como una herramienta crucial para comprender la extensión y las características específicas de estos problemas entre los estudiantes universitarios. Esta plataforma no solo facilitaría la investigación académica, sino que también podría informar políticas y prácticas institucionales para abordar estos desafíos de manera más efectiva.

Con base en los hallazgos, se recomienda fortalecer programas de educación digital que promuevan el uso

responsable de las TIC, así como implementar políticas de prevención y protocolos de respuesta para casos de ciberacoso y *sexting*. Además, es crucial desarrollar recursos de apoyo y capacitación para los estudiantes, educadores y personal administrativo para enfrentar estos problemas de manera proactiva.

Finalmente, se insta a continuar investigando y desarrollando herramientas innovadoras para entender mejor la dinámica del ciberacoso y otros riesgos en línea entre los jóvenes universitarios. Investigaciones futuras podrían enfocarse en la evaluación de intervenciones preventivas y en el diseño de plataformas tecnológicas más avanzadas para monitorear y abordar estos problemas emergentes.

## REFERENCIAS

Álvarez-Quiroz GB, Guerrero MF, Algarín SP, Zamudio RD, Sánchez N (2023) Relación entre *bullying*, *cyberbullying* y autoestima: prevalencia y factores asociados en adolescentes de Colombia. *Zona Próxima* 38: 88-109. <https://doi.org/10.14482/zp.38.329.137>.

Amador JC (2013) Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. *Educación y Ciudad* 25: 11-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5705093>.

Arta D, Sesar C (2023) Sexting coercion within romantic context: a test of Akers' social learning theory. *Journal of Sexual Aggression*. <https://doi.org/10.1080/13552600.2023.2182377>.

Bastiaensens T, Vandeboosch H, De Bourdeaudhuij I (2019) Bystander behavior in cyberbullying: A systematic review. *Aggression and Violent Behavior* 47: 102181.

Bates L (2017) Revenge pornography: Gendered sexual shaming in the digital era. *Feminist Media Studies* 17: 771-775.

Brighi A, Amadori A, Summerer K, Menin D (2023) Prevalence and risk factors for nonconsensual distribution of intimate images among Italian young adults: Implications for prevention and intervention. *International Journal of Clinical and Health Psychology* 23: 79-91. <https://doi.org/10.1016/j.ijchp.2023.100414>.

Brochado S, Soares S, Fraga S (2017) A scoping review on studies of cyberbullying prevalence among adolescents. *Trauma, Violence, & Abuse* 18: 523-531. <https://doi.org/10.1177/15248380166416>.

Chaux E (2003) Agresión reactiva, agresión instrumental y el ciclo de la violencia. *Revista de Estudios Sociales* 15: 47-55.

Contreras Á (2013) El fenómeno de *bullying* en Colombia. *Revista Logos, Ciencia y Tecnología* 4: 100-114. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=517751544011>.

Craig A, Harper D, Fido M, Petronzi D (2021) Delineating non-consensual sexual image offending: Towards an empirical approach. *Aggression and Violent Behavior* 58: 257-268. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2021.101547>.

D'Augelli AR, Grossman AH, Starks MT (2018). Sexual and gender minority youth in the United States: Interpreting and addressing disparities in context. *American Psychologist* 73: 18-36. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2022.101779>.

Davis A (2004) Digital storytelling in an urban middle school. *THEN Journal: Technology, Humanities, Education, and Narrative* 1: 1-16. <http://then-journal.org/feature/61/>.

Doyle L, Brady A, Byrne G (2016) An overview of mixed methods research – revisited. *Journal of Research in Nursing* 21: 623-635. <https://doi.org/10.1177/1744987116674257>.

González A (2000) *Medición, experimentación y descubrimiento en las ciencias sociales*. Universidad Central de Venezuela. Caracas, Venezuela. 94 pp.

Greenhalgh S, Koehler MJ (2021) Fostering historical empathy through digital storytelling. *Journal of Digital Learning in Teacher Education* 37: 117-129. <https://doi.org/10.1080/21532974.2021.1891111>.

Hearn J, Hall M (2022) From physical violence to online violation: Forms, structures and effects. A comparison of the cases of 'domestic violence' and 'revenge pornography'. *Aggression and Violent Behavior* 67: 321-334. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2022.1017791359-1789>.

Hinduja S, Patchin JW (2019) *Bullying today: Bullet points and best practices*. Sage Publications. CA, EE.UU. 224 pp.

Hu Y, Clancy EM, Klettke B (2023) Comprender el círculo vicioso:

relaciones entre las conductas de sexting no consentidas y la perpetración del ciberacoso. *Sexos* 4: 155-166. <https://doi.org/10.3390/sexes4010013>.

Hussain Z, Kagan K, Ma L, Savci M, Griffiths M (2023) The role of aggression in the association of cyberbullying victimization with cyberbullying perpetration and problematic social media use among adolescents. *Journal of Concurrent Disorders* 9: 208-220. <https://doi.org/10.54127/AOJWS819>.

Kloess D, McGarty C, Daly K (2020) Online child grooming: A review of the literature. *AIC Reports Research and Public Policy Series* 21: 411-425.

Kowalski RM, Giumetti GW, Schroeder AN, Lattanner MR (2014) Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychology of Popular Media Culture* 3: 270-310.

Kowert R, Quandt T, Festl R (2019) Cyberbullying in online gaming. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 11: 3-18.

Kvale S, Brinkmann S (2019) *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing* (4th ed.). Sage Publications. 376 pp.

Londoño D, Olave J, Jaimes J, Losada N (2018). Lógicas, enfoques y epistemologías sobre educación y pedagogía. En: *Educación y pedagogía: trayectos recorridos*. Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud, Universidad de Manizales (Cinde), Universidad de Manizales. Manizales, Colombia. pp. 96-155.

López MC, Müller MB (2019) *Bullying, cyberbullying, grooming y sexting: guía de prevención*. Editorial Maipue. Argentina. 232 pp.

López R, Rodríguez J, Correa M (2019) Ciberacoso escolar: experiencias y propuestas de jóvenes universitarios. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* 22: 75-89. <https://doi.org/10.5944/ried.22.2.23541>.

Macaulay P, Betts L, Stiller J, Kellezi B (2022) Bystander responses to cyberbullying: The role of perceived severity, publicity, anonymity, type of cyberbullying, and victim response. *Computers in Human Behavior* 131: 107-116. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107238>.

Macháčková H, Dedková L, Černá I (2018) Bystanders in cyberbullying: The role of moral

- disengagement. *Journal of Youth and Adolescence* 47: 388-400.
- Madigan S, Ly A, Latzman NE, Katz LY, Rash CL (2018) Prevalence of multiple forms of sexting behavior among youth: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics* 172: 327-335. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2017.5314>.
- Martínez J (2022) *Grooming como ciberdelito sexual en la normatividad penal colombiana*. Universidad de la Gran Colombia. Bogotá, Colombia. 41 pp. Repository.ugc.edu.co. <https://repository.ugc.edu.co/handle/11396/7178>.
- Miglino J (2021) *Estadísticas de Bullying en Colombia 2020/2021*. <https://bullyingsinfronteras.blogspot.com/>
- Mo R, Yin Z (2020) Exploring software bug-proneness based on evolutionary clique modeling and analysis. *Information and Software Technology* 128: 185-199 <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2020.106380>.
- Mori J, Park J, Temple H, Madigan S (2022) Are youth sexting rates still on the rise? A meta-analytic update. *Journal of Adolescent Health* 70: 531-539 <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2021.10.026>.
- O'Connell R (2019) Child sexual exploitation: Grooming. En: R. O'Connell (Ed.), *The Palgrave international handbook of sexuality education*. Palgrave Macmillan. Londres, RU. pp. 1-13.
- O'Reilly T (2005) *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. <http://www.oreilly.net/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>.
- Patel K (2018) *FreeCodeCamp*. <https://www.freecodecamp.org/news/universal-application-code-structure-in-nuxt-js-4cd014cc0baa/>.
- Prensky M (2001) Nativos digitales, inmigrantes digitales. *Horizon* 9: 1-2. <http://horizon.unc.edu/>.
- Reitman D, Buzi R, Yahav I (2020) Cyberbullying in online gaming: A systematic review. *Computers in Human Behavior* 111: 106375. <https://doi.org/10.1007/s12528-021-09567-1>.
- Remondi C, Gerbino M, Zuffianò A, Baiocco RB, Cirimele FG, Thartori EA, Di Giunta BL, Lunetti AC, Bacchini D, Regalia, CD, Lansford J, Pastorelli CF (2024) Longitudinal associations between positive parenting and youths' engagement in sexting behaviors: The mediating role of filial self-efficacy beliefs. *Computers in Human Behavior* 158: 89-98. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108320>.
- Robin BR (2022) The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Journal of Computing in Higher Education* 34: 449-464. <https://doi.org/10.1007/s12528-021-09273-1>.
- Schreier MC (2021) *Qualitative content analysis in practice*. Sage Publications. CA, EE.UU. 280 pp.
- Sharma M (2023) *Understanding NestJS Architecture. AWS Tip*. <https://awstip.com/understanding-nestjs-architecture-f257d054211d>.
- Souza SB, Ferreira PF, Veiga AM, Falla D (2022) La dinámica del ciberacoso en estudiantes universitarios: efectos moderadores del género y la cultura. *Multidisciplinary Journal of Educational Research* 12. <https://doi.org/10.17583/remie.8999>.
- Stewart DW, Shamdasani PN (2014) *Focus groups: Theory and practice*. Sage. Londres. RU. 160 pp.
- Trepte S, Reinecke L, Juechems K (2012) The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior* 28: 832-839. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>.
- Troll E, Malte F, Loschelder D (2021) How students' self-control and smartphone-use explain their academic performance. *Computers in Human Behavior* 117: 823-831.
- Tsameret R (2024) How chatbots perceive sexting by adolescents. *Computers in Human Behavior: Artificial Humans* 2: 128-137. <https://doi.org/10.1016/j.chbah.2024.100068>.
- Vasilachis IA (2006). *Estrategias de Investigación cualitativa*. Gedisa. Barcelona, España. 278 pp.
- Wade N, Beran D (2019) Sexting, cyberbullying, and online grooming: A review of the literature. *Journal of Adolescent Health* 62: 10-11.
- Walsh M (2010) Multimodal literacy: What does it mean for classroom practice. *Australian Journal of Language and Literacy* 33: 211-239. <https://doi.org/10.1007/BF03651836>.
- Welsh K (2023). Responding to 'image-based domestic abuse'. *International Journal of Law, Crime and Justice* 75: 100631. <https://doi.org/10.1016/j.ijlcrj.2023.100631>.
- Zych I, Ortega G, Del Rey R (2015) Scientific research on bullying and cyberbullying: Where have we been and where are we going. *Aggression and Violent Behavior* 24: 188-198. <http://dx.doi.org/10.1016/j.avb.2015.05.015>.