Hospital General Universitario "Dr. Gustavo Aldereguía Lima"

Trabajo para optar por el título de especialista de Primer Grado en Psiquiatría

Título: *Violencia digital en estudiantes de quinto año de Medicina. Universidad de Ciencias Médicas de Cienfuegos, 2024-2025*

Autor: Dr. Ernesto Alejandro López Sotolongo*

Tutor: Dr. Juan Manuel Hernández Palenzuela **

* Residente de tercer año de la especialidad de Psiquiatría en adultos.

**Especialista de Primer Grado en MGI y Psiquiatría.

Cienfuegos, 2026

Dedicatoria

A mis padres, pilares de mi vida, cuyo amor, sacrificio y ejemplo han sido la fuerza que me ha sostenido en cada paso de este camino. Esta tesis también es fruto de su entrega y de la confianza que siempre depositaron en mí.

Agradecimientos

La culminación de esta especialidad no habría sido posible sin el apoyo, la guía y el cariño de muchas personas que han acompañado mi formación.

A mis tutores por su dedicación, paciencia y sabiduría. Han sido faros en mi camino académico y humano.

A mis profesores por compartir sus conocimientos y experiencias con generosidad inspirándome a crecer como profesional y como persona.

A mis amigos y compañeros por su compañía constante, las conversaciones que aliviaron el cansancio y por el apoyo que convirtió cada reto en una oportunidad compartida.

A mi familia por estar presente en cada etapa alentándome con palabras, gestos y abrazos que me devolvieron la calma y la motivación cuanto más lo necesitaba.

Para todos ustedes, mi gratitud más profunda. Este logro también es suyo porque cada página lleva la huella de su presencia y su cariño.

Resumen

Introducción: La violencia digital constituye un fenómeno emergente en el ámbito universitario, caracterizado por el anonimato, la omnipresencia y la exposición pública en redes sociales. Objetivo: Identificar la frecuencia de presentación de la violencia digital en estudiantes de quinto año de la carrera de Medicina en la Universidad de Ciencias Médicas de Cienfuegos. Método: Se realizó un estudio exploratorio descriptivo-correlacional de corte transversal, en 192 estudiantes. Se aplicó un formulario de recolección de datos anónimo que evaluó variables sociodemográficas, patrones de uso de redes sociales, tipos de violencia digital, agresores y respuestas emocionales. Para el análisis inferencial se empleó el test de Chi cuadrado de Pearson (α=0,05). Resultados: Predominaron los jóvenes de 20-23 años (93,2 %), del sexo femenino (60,4 %) y solteros (93,2 %). El 49,0% (n=94) reportó haber sido víctima de violencia digital. El celular fue el dispositivo más usado en víctimas (97,9 %) y no víctimas (96,9 %). Se constató una asociación estadísticamente muy significativa entre la hiperconectividad (≥13 horas diarias) y la victimización digital ($x^2 = 14,83$; $p=0,006$), así como con el uso intensivo de aplicaciones de mensajería instantánea (x^2= 4,186; p= 0,041). El 61,7% de los agresores fueron desconocidos. La ansiedad (52,1%) y el enojo (39,4%) constituyen las principales respuestas emocionales. El 55,1 % optó por denunciar el perfil, pero el 0 % realizó denuncias formales ante autoridades legales. Conclusiones: La violencia digital es un problema relevante en estudiantes de Medicina, vinculado a hiperconectividad, uso intensivo de redes sociales y vulnerabilidad emocional. En cuanto a tipos de violencia digital, los fenómenos más frecuentes fueron *ciberbullying, sexting, hackeo* y difamación, ejercidos mayormente por desconocidos, aunque también por amigos y exparejas.

Palabras clave: estudiantes de medicina, violencia digital, redes sociales

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN **1**
OBJETIVOS **5**
MARCO TEÓRICO **6**
1. GENERACIÓN DE COMPUTADORAS, INTERNET Y REDES SOCIALES 6
1.1. El primer ordenador o computadora **6**
1.2. Breve historia del Internet **7**
1.3. Herramientas de Internet **7**
1.4. Breve historia de las redes sociales **8**
1.5. Concepto de redes sociales **8**
2. NEUROBIOLOGÍA DE LA INTERACCIÓN DIGITAL Y EL EFECTO DE DESINHIBICIÓN ONLINE. 13
2.1. Circuitos de recompensa y dopamina: el bucle del refuerzo digital. **13**
2.2. Desbalance cortico-subcortical y fallo en el control inhibitorio. **13**
2.3. Efecto de desinhibición online **14**
2.4. Déficit de empatía digital y afectación del procesamiento socioemocional **15**
3. TRAUMA VIRTUAL 16
3.1. Anclaje fenomenológico de la experiencia traumática en la red **16**
3.2. La temporalidad del trauma digital: Asincronía y el "eterno presente" **16**
3.3. Disociación de la corporalidad *(Körper)* y el cuerpo vivido *(Leib)* **17**
3.4. Intrusión sintomática y re-experimentación mediada por pantallas **17**
3.5. El síndrome de hipervigilancia digital y desregulación autonómica **17**
3.6. La vergüenza existencial y el desmoronamiento de la identidad **18**
4. VIOLENCIA DIGITAL 18
4.1. Modalidades de violencia digital **18**
4.2. Marco jurídico de la violencia digital en el Código Penal Cubano **20**
DISEÑO METODOLÓGICO **24**
RESULTADOS **29**
DISCUSIÓN **41**
CONCLUSIONES **48**
RECOMENDACIONES **49**
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS **50**
ANEXOS **58**

INTRODUCCIÓN

La etimología de la palabra "violencia" proviene del latín *violentĭa*, la violencia es la cualidad de violento o la acción y efecto de violentar o violentarse.[1, 2]

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) la violencia es el uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho o como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones. [3]

La llamada Era Digital hace referencia al periodo vivido entre finales del siglo XX y los inicios del XXI, en el cual la humanidad comienza a vislumbrar el *boom* de la robótica, la nanotecnología, los aparatos electrónicos llamados "inteligentes", e incluso los robots personalizados. En los últimos años las redes sociales se erigen como el medio de comunicación más importante en la actividad humana. [4]

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han reconfigurado de forma irreversible las dinámicas de la interacción humana, las formas de vinculación afectiva y la construcción de identidad. Si bien el ciberespacio ha facilitado la conectividad global y el acceso al conocimiento, también ha creado un nuevo escenario para las manifestaciones de conductas disociales y patrones patológicos dando lugar a la violencia digital. [5]

Desde una perspectiva neurobiológica, la interacción en plataformas virtuales impacta sobre el sistema dopaminérgico mesocorticolímbico y la modulación del control inhibitorio. [6]

La violencia en el entorno virtual presenta características únicas que la diferencia de otras modalidades como la atemporalidad y omnipresencia, la viralidad del contenido y el anonimato o desinhibición del agresor. [7]

Estas particularidades operan como estresores psicosociales capaces de desencadenar respuestas de estrés crónico y desregulación neurobiológica. La exposición mantenida a la violencia digital genera en el individuo un estado de hipervigilancia constante, erosión de la autoestima, sentimientos profusos de

indefensión y distorsiones cognitivas severas sobre la seguridad personal y la confianza interpersonal. [8]

Desde el punto de vista psicopatológico la violencia en el ciberespacio actúa como factor desencadenante o agravante de entidades como: trastorno de ansiedad generalizada, trastorno de pánico, trastorno de estrés postraumático y trastornos adaptativos; así mismo inducir un estado de trauma virtual vivencias de humillación pública y aislamiento relacionado con episodios depresivos. [9]

Los actuales jóvenes, especialmente en fases tempranas y medias, nacidos del año 2000 en adelante, los conocidos como nativos digitales o *multitasking*, no son grandes conocedores de los riesgos en cuanto a privacidad, seguridad informática, dependencia a las redes sociales virtuales y vulnerabilidad psicológica. [10]

En Cuba el escenario epidemiológico se ha modificado aceleradamente debido al despliegue de las redes móviles y la masificación del acceso a plataformas como Whatsapp, Telegram, Facebook, e Instagram, las cuales han transformado la comunicación diaria y los patrones comunicativos de estudiantes universitarios. [11]

Justificación de la investigación

En la actualidad el 50 % de la población mundial está usando redes sociales. América Central y Asia Oriental tienen la mayor saturación de las mismas, con un 84 % cada una. [12] En Cuba, en enero de 2025, más de 7.70 millones de personas eran usuarias de Internet. [11,13] Las estadísticas en Cienfuegos indicaron que navegan en las redes el 96,3 % de los estudiantes de Ciencias Médicas; lo cual ha propiciado que el 68,9 % de estos ha restado tiempo a las actividades docentes. [13] Con el aumento del acceso a la Internet y el uso desmedido de las redes sociales, esta población se hace vulnerable antes los efectos negativos de las mismas como la violencia digital.

Según la búsqueda bibliográfica que se realizó, ni en Cuba ni en Cienfuegos se encontraron referencias de estudios vinculados a la violencia digital, sino investigaciones que abordan el uso de las redes sociales. De ahí la importancia de este estudio que permitió identificar la frecuencia de presentación de la

violencia digital en estudiantes de quinto año de la carrera de Medicina de la Facultad de Ciencias Médicas de Cienfuegos durante el periodo de 2024 a 2025.

Por todo lo expuesto anteriormente se planteó la siguiente interrogante científica:

Interrogante científica

¿Cuál es la frecuencia de presentación de la violencia digital en estudiantes de quinto año de la carrera de Medicina de la Facultad de Ciencias Médicas de Cienfuegos durante el periodo de 2024 a 2025?

OBJETIVOS

Objetivo general

Identificar la frecuencia de presentación de la violencia digital en estudiantes de quinto año de la carrera de Medicina de la Universidad de Ciencias Médicas Cienfuegos. 2024-2025

Objetivos específicos

1. Definir las variables sociodemográficas de la población de estudio: edad, sexo y estado civil.
2. Determinar en las víctima y no víctima de violencia digital las redes sociales más frecuentes utilizadas, tiempo de uso de las mismas (días a la semana, horarios para conectarse y cantidad de horas), los dispositivos más frecuentes para acceder a Internet y contenido más frecuente de búsqueda.
3. Identificar los diferentes tipos de violencia digital a los cuales ha estado expuesto los estudiantes, el desajuste emocional que han provocado, el vínculo con sus agresores y la actitud asumida ante la exposición a violencia digital.

MARCO TEÓRICO

1. Generación de computadoras, Internet y redes sociales

A lo largo de la historia de la humanidad han ocurrido constantes revoluciones, quizá Internet sea una de ellas por dos motivos: su rápida extensión a nivel planetario y la profunda transformación que ha provocado en la comunicación, los negocios, la política y la educación. A esto se suman las redes sociales que han inundado los hogares de todo el mundo, pues su uso social se ha vuelto en una necesidad para todos, tanto así que ocupan los primeros lugares en las estadísticas de todo el mundo. [14]

1.1. El primer ordenador o computadora

En la década de 1950 John William Mauchly y John Presper Eckert ya habían construido el ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), primer ordenador totalmente digital que vio la luz en 1946 y que ejecutaba sus procesos y operaciones mediante instrucciones de máquina. Pertenecía a la Primera Generación de Computadoras (1951-1958) donde se empleaban tubos de vacío o bulbos para procesar la información. [14]

1.1.1. Generación de computadoras

Primera generación de ordenadores (1951-1958). Su principal característica era el empleo de tubos de vacío o bulbos para procesar la información.[15]

Segunda generación de ordenadores (1959-1964) gracias al invento del transistor por John Bardeen, Walter Houser Brattain y William Bradford Shockley. [15]

Tercera generación de ordenadores (1964-1971). Emergieron con el desarrollo de los circuitos integrados, en los cuales pueden colocarse miles de componentes electrónicos. [15]

Cuarta generación de ordenadores (1971-1988). Dos mejoras tecnológicas marcan el inicio de esta generación: el reemplazo de las memorias con núcleos magnéticos por las de chips de silicio y la colocación de muchos más componentes en un chip. El primer microprocesador fue el Intel 4004, producido en 1971. El tamaño reducido del microprocesador de chips hizo posible la aparición de los ordenadores personales (PC). [15]

Quinta generación. Se caracterizan por el uso de nuevas herramientas relacionadas con la inteligencia artificial. [15]

1.2. Breve historia del Internet

Se puede definir Internet como la red de comunicación que interconecta computadoras entre sí, para comunicarse y compartir cualquier información, y que puede estar al alcance hoy en día de cualquier persona en distintas partes de mundo. Hablar del origen de internet es casi sinónimo de hablar del origen de la informática. [16]

En la década de 1960 la agencia de investigación llamada Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPA) desea darle un uso adicional a las computadoras para investigaciones científicas y académicas. En Estados Unidos este sistema fue llamado Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPANET), y fueron instalados como proyecto de investigación militar en algunas universidades para luego convertirse en una herramienta científica. En 1972 el señor Ray Tomlinson crea el correo electrónico. En 1973 se logra la primera conexión internacional. En 1974 se da forma a lo que hoy llamamos la Internet. (16)

En 1989 ARPANET termina y el señor Tim Berners-Lee crea la *World Wide Web (WWW)* un sistema de distribución de documentos de hipertexto que se aplica para conectar lo que hoy llamamos paginas permitiendo difundir cualquier información sean imágenes textos videos y que le dio la popularidad a la internet. En 1993 fue creado el primer navegador de la red popularizando el WWW. En 1998 el buscador Google fue fundado, siendo en la actualidad el buscador más visitado en la red y la marca más poderosa del mundo. [16]

1.3. Herramientas de Internet

Navegadores: son *softwares* informáticos que permiten la fácil navegación del usuario por la web, esto da el poder de buscar visualizar e investigar de una manera rápida permitiendo al usuario saltar de una página a otra a través de hipervínculos con un solo clic. Entre los navegadores más comunes podemos encontrar Internet Explorer, Mozilla, Chrome, Opera entre otros. [17]

Buscadores: no son más que *páginas web* que ofrecen consultar una gran base de datos en la cual se relacionan direcciones de páginas web con su contenido. Su uso facilita la obtención de información sobre el tema que nos interesa entre los buscadores más utilizados podemos citar a Yahoo!, Ask, Excite, AltaVista, Terra y Google, siendo este último el buscador más importante, entre otros.[17]

Páginas Web: son documentos virtuales los cuales contienen toda clase de información gráfica y sonora que permite dar al usuario un producto o idea, logrando así posicionarse y captar la atención de nuevos clientes, a la vez que consiguen unos mejores resultados económicos. Las páginas web generalmente se encuentran en *HyperTex Markup Language* (HTML o XHTML) los cuales son un lenguaje de mercado para la creación de las mismas estas proporcionan navegación y acceso a otras páginas web mediante enlaces de hipertexto. [17]

También podemos hacer uso de la web de una manera más accesible y de cierta forma gratuita, pues para eso están los correos electrónicos**,** los cuales nos permiten intercambiar mensajes y correspondencia de características graficas textuales con hipervínculos de videos documentación digital variada en diferentes formatos. Entre los proveedores de servicio electrónico que hay podemos encontrar Terra, Outlook, Yahoo!, Gmail, correos institucionales, correos empresariales, entre otros. [17]

1.4. Breve historia de las redes sociales

En 1971 se envía el primer e-mail entre dos ordenadores situados uno al lado del otro. En 1972 se produce la primera charla entre computadores. En 1995 Randy Conrads crea *Classmates*, una red social para contactar con antiguos compañeros de estudios. En 1997 se produce el lanzamiento de AOL Instant Messenger, que ofrece a los usuarios el chat, al tiempo que comienza el blogging y se lanza Google. También se inaugura *Sixdegrees*, red social que permite la creación de perfiles personales y listado de amigos, sólo durará hasta el año 2000. En el año 2000 estalla la “Burbuja de Internet”. [18]

En este año se llega a la cifra de setenta millones de ordenadores conectados a la Red. En 2003 nacen MySpace, LinkedIn y Facebook, aunque la fecha de esta última no está clara puesto que llevaba gestándose varios años. Creada

por el conocido Mark Zuckerberg, Facebook se concibe inicialmente como plataforma para conectar a los estudiantes de la Universidad de Harvard. En 2005 Youtube comienza como servicio de alojamiento de vídeos, y MySpace se convierte en la red social más importante de Estados Unidos. WhatsApp fue creada enero del 2009. Instagram llegó al mercado en 2010 y se posicionó como la red social fotográfica por excelencia, al igual que Pinterest. En 2016 fue lanzada Tik Tok.[18]

1.5. Concepto de redes sociales

Las redes sociales son un servicio de la sociedad de la información que ofrece a los usuarios una plataforma de comunicación a través de Internet para que estos generen un perfil con sus datos personales, facilitando la creación de comunidades con base en criterios comunes y permitiendo la comunicación de sus usuarios, de modo que pueden interactuar mediante mensajes, compartir información, imágenes o vídeos, permitiendo que estas publicaciones sean accesibles de forma inmediata por todos los usuarios de su grupo. [18,19]

1.5.1. Clasificación de redes sociales

Redes sociales hay fundamentalmente de dos tipos:

- **Analógicas o Redes sociales Off-Line:** son aquellas en las que las relaciones sociales, con independencia de su origen, se desarrollan sin mediación de aparatos o sistemas electrónicos.
- **Digitales o Redes sociales On-Line:** son aquellas que tienen su origen y se desarrollan a través de medios electrónicos. [19]

La digitalización de las redes sociales es muy reciente y en poco tiempo se han convertido en el fenómeno mediático de mayor envergadura. Para comprender la nueva realidad social debemos conocer en profundidad los diferentes tipos de redes sociales digitales (en adelante, redes sociales) que operan en la Red. Usaremos la siguiente clasificación:

Por su público objetivo y temática:

1. Redes sociales horizontales: Son aquellas dirigidas a todo tipo de usuario y sin una temática definida. Se basan en una estructura de celdillas permitiendo la entrada y participación libre y genérica sin un fin definido, distinto del de

generar masa. Los ejemplos más representativos del sector son Facebook, Orkut, Twitter.

2. Redes sociales verticales: Están concebidas sobre la base de un eje temático agregado. Su objetivo es el de congregar en torno a una temática definida a un colectivo concreto. En función de su especialización, pueden clasificarse a su vez en:

a) Redes sociales verticales profesionales: Están dirigidas a generar relaciones profesionales entre los usuarios. Los ejemplos más representativos son Viadeo, Xing y LinkedIn.

b) Redes sociales verticales de ocio: Su objetivo es congregar a colectivos que desarrollan actividades de ocio, deporte, usuarios de videojuegos, fans, etc. Los ejemplos más representativos son Wipley, Minube, Dogster, Last.FM y Moterus.

c) Redes sociales verticales mixtas: Ofrecen a usuarios y empresas un entorno específico para desarrollar actividades tanto profesionales como personales en torno a sus perfiles: Yuglo, Unience, PideCita. [19]

Por el sujeto principal de la relación:

1. Redes sociales humanas: Son aquellas que centran su atención en fomentar las relaciones entre personas, uniendo individuos según su perfil social y en función de sus gustos, aficiones, lugares de trabajo, viajes y actividades. Ejemplos de este tipo de redes los encontramos en, Dopplr, y Tuenti.

2. Redes sociales de contenidos: Las relaciones se desarrolla uniendo perfiles a través de contenido publicado, los objetos que posee el usuario o los archivos que se encuentran en su ordenador. Los ejemplos más significativos son Scribd, Flickr, Bebo, Dipity, StumbleUpon y FileRide.

3. Redes sociales de objetos inertes: Conforman un sector novedoso entre las redes sociales. Su objeto es unir marcas, automóviles y lugares. Entre estas redes sociales destacan las de difuntos, siendo éstos los sujetos principales de la red. El ejemplo más llamativo es Respectance.[19]

Por su localización geográfica:

1. Redes sociales sedentarias: Este tipo de red social muta en función de las relaciones entre personas, los contenidos compartidos o los eventos creados. Ejemplos de este tipo de redes son: Blogger, Plaxo, Bitacoras.com, Plurk

2. Redes sociales nómadas: A las características propias de las redes sociales sedentarias se le suma un nuevo factor de mutación o desarrollo basado en la localización geográfica del sujeto. Este tipo de redes se componen y recomponen a tenor de los sujetos que se hallen geográficamente cerca del lugar en el que se encuentra el usuario, los lugares que haya visitado o aquellos a los que tenga previsto acudir. Los ejemplos más destacados son: Foursquare, Latitude**,** Fire Eagle y Skout.[19]

Por su plataforma:

1. Red Social Metaversos: Normalmente construidos sobre una base técnica Cliente-Servidor (SecondLife, Lineage).

2. Red Social Web: Su plataforma de desarrollo está basada en una estructura típica de web. Algunos ejemplos representativos son: MySpace, Friendfeed y Hi5. [19]

1.5.2. Conocimiento y valoración de las redes sociales

El mundo de las redes sociales ha experimentado cambios significativos en 2023, según el informe reciente publicado por *Interactive Advertising Bureau* (IAB) España. Este estudio anual ofrece una visión completa de las tendencias actuales, los cambios en el comportamiento del usuario y las implicaciones para las empresas y los profesionales del marketing. [20]

El informe destaca que el uso de las redes sociales sigue creciendo a un ritmo constante. En 2023, el número de usuarios de redes sociales en todo el mundo ha alcanzado los 4,48 mil millones, un aumento del 13.7% en comparación con el año anterior. [20]

En términos de frecuencia de uso, el 76 % de los usuarios de redes sociales acceden a estas plataformas a diario. El móvil es el dispositivo más utilizado para acceder a las redes sociales, con un 95 % de los usuarios que prefieren este método. [20]

Facebook, WhatsApp e Instagram, siguen siendo las redes más relevantes en términos de conocimiento y uso. Telegram, LinkedIn y TikTok son las redes que más crecen en usuarios respecto a 2022. El caso de TikTok llama especialmente la atención, y que se trata del tercer año consecutivo que continúa ganando adeptos. [20]

1.5.3. Aspectos positivos del uso de redes sociales

El uso controlado y supervisado de redes sociales muestra beneficios en pacientes con trauma cerebral que reciben rehabilitación, quienes desarrollan mejores estrategias compensatorias en comparación a aquellos pacientes que son rehabilitados tradicionalmente. [21]

Se ha mostrado que internet estimula un mayor número de regiones cerebrales, aumenta la memoria de trabajo, produce una mayor capacidad de aprendizaje perceptual y permite hacer frente a varios estímulos de manera simultánea. Los nativos digitales tienen mejor habilidad para tomar decisiones rápidas. También se ha asociado a un mayor desarrollo del polo frontal, de la región temporal anterior, del cingulado anterior y posterior y del hipocampo. También genera beneficios en discapacitados auditivos. [22]

El grado de atención que alcanzan los *gamers* permite distraerlos del dolor. En algunos reportes de casos se han utilizado consolas de videojuegos portátiles en pacientes oncológicos, quemados y con patología dermatológica (prurito). Presentan menos náuseas, menores presiones sistólicas y menos uso de analgésicos. Internet ha sido utilizado también en la rehabilitación de niños con parálisis cerebral, distrofias musculares y trastornos de aprendizaje. [23]

El uso de redes sociales muestra otros múltiples aspectos positivos: creación de blogs, videos y páginas *web* que pueden desarrollar sentimientos de competencia, generación de elementos educativos, reforzamiento de relaciones creadas *offline*, educación sexual, promoción y prevención en salud (tabaco, alcohol, drogas, hábitos alimentarios, conductas sexuales) y apoyo en logros académicos. [24]

1.5.4. Aspectos negativos del uso de las redes sociales

El abuso de redes sociales ha mostrado una asociación con depresión, síndrome de déficit atencional con hiperactividad, insomnio, disminución de horas total de sueño, disminución del rendimiento académico, repitencia y abandono escolar. Estudios han revelado falla en la toma de decisiones en los adictos a juegos *online*. [25]

Utilizar las redes sociales a través de teléfonos, ordenadores portátiles y tabletas por la noche antes de dormir también está relacionado con un sueño de mala calidad. Se piensa que el uso de luces LED antes del sueño, puede interferir y bloquear procesos naturales en el cerebro que desencadenan sensaciones de somnolencia, así como la liberación de la hormona del sueño, la melatonina. Esto significa que se tarda más en dormir y las personas terminan consiguiendo menos horas de sueño cada noche. [26]

El uso de las redes sociales durante más de dos horas al día también se ha asociado, de forma independiente, con la mala auto apreciación de la salud mental, un aumento de los niveles de angustia psicológica y la ideación suicida. Este fenómeno se ha etiquetado incluso como "depresión de Facebook". [27]

En relación al desarrollo de personalidad, se ha registrado que a mayor gravedad de la personalidad, mayor es el riesgo de adicción. El Trastorno de Personalidad Borderline aumenta el riesgo de ciberadicción. [28]

La exposición a violencia en los medios de comunicación, Internet, videojuegos y redes sociales, aumenta las interacciones agresivas. Se produce un alto grado de exposición deseada y no deseada a pornografía en usuarios de Internet. [(29)]

Se genera una baja capacidad de lectura facial y de habilidades sociales directas. Los videojuegos tienen la capacidad de inducir a corto plazo comportamientos violentos, neutrales y/o prosociales en los niños, independiente de variables temperamentales (especialmente en menores de siete años), así como la aparición de juegos en línea patológicos caracterizados por déficit del control, priorización del juego y continuación a pesar de consecuencias durante un periodo de al menos doce meses.[30]

Internet y las redes sociales pueden estimular fácilmente conductas inadecuadas debido a la existencia de anonimato y falseamiento de identidad, como exhibicionismo, agresividad, engaño, etcétera. [31]

2. Neurobiología de la interacción digital y el efecto de desinhibición online.

El avance de las tecnologías de la información y la comunicación no solo ha transformado los patrones de interacción social, sino que representa una fuerza moduladora sobre el funcionamiento y la arquitectura funcional del cerebro humano, es imprescindible comprender los mecanismos neurobiológicos para analizar la violencia digital.[32]

2.1. Circuitos de recompensa y dopamina: el bucle del refuerzo digital.

El procesamiento de estímulos en entornos digitales se apoya de forma directa en el sistema dopaminérgico mesocorticolímbico, responsable del procesamiento de la recompensa, la motivación y el aprendizaje por refuerzo. [32]

- Reforzamiento intermitente variable: la dinámica de interacción en redes (notificaciones, me gusta, comentarios o mensajes entrantes) opera bajo un esquema de refuerzo de razón variable, análogo al de los juegos de azar. Esta impredecibilidad genera salvas o *spikes* fásicos de liberación de dopamina desde el área tegmental ventral hacia el núcleo accumbens.
- Validación social como recompensa intrínseca: la aprobación social mediada por la pantalla activa las mismas estructuras subcorticales que responden a recompensas primarias (comida, sexo) y secundarias (dinero).
- Sensibilización y desensibilización de receptores: la exposición continua a flujos hiperestimulantes puede derivar en un proceso de *downregulation* o desensibilización de los receptores dopaminérgicos D_2 en el estriado ventral. No solo incrementa la tolerancia y la búsqueda compulsiva de conectividad, sino que reduce el umbral de frustración y la tolerancia al malestar en interacciones del mundo real. [32]

2.2. Desbalance cortico-subcortical y fallo en el control inhibitorio.

Desde la neurociencia cognitiva, la capacidad para autorregular el comportamiento frente a impulsos emocionales depende del equilibrio entre la

señalización de abajo hacia arriba (*bottom-up*) de la amígdala y el estriado y el control *top-down* ejercido por la corteza prefrontal. [33]

En la interacción digital mediada por interfaces asincrónicas y virtuales, este balance se altera significativamente:

- **Hipoactivación de la corteza prefrontal dorso-lateral y ventro-medial:** la falta de retroalimentación sensorial directa (contacto visual, microexpresiones faciales, lenguaje corporal y tono de voz) reduce la carga de procesamiento socioafectivo que habitualmente recluta la corteza prefrontal. Como resultado, las redes socioemocionales de la ventro-medial no ejercen un freno suficiente sobre las respuestas impulsivas.
- **Hiperreactividad amigdalina:** ante esta situación de conflicto o provocación en la red, la ausencia de frenos contextuales del entorno físico puede desencadenar una activación desproporcionada de la amígdala, favoreciendo respuesta de rabia, reactividad defensiva o conductas de agresión verbal directa. [33]

2.3. Efecto de desinhibición online

El efecto de desinhibición online, teorizado por John Suler; profesor de Psicología en la Universidad de Rider. Se articula a través de diversas dimensiones psicodinámicas y digitales que alteran de manera directa los circuitos de cognición social y el procesamiento neurobiológico del individuo.(35)

En primer lugar, la dimensión del anonimato e invisibilidad, sostenida por la percepción subjetiva de que “nadie me ve” ni conoce la identidad del usuario, produce una atenuación funcional de los circuitos cerebrales del miedo y la vergüenza. Desde el punto de vista neurobiológico, esto se manifiesta en una menor activación de la ínsula anterior y de la corteza cingulada anterior, estructuras clave en el procesamiento del dolor social y la empatía visceral. [34]

En segundo lugar, la asincronía y el retraso en la respuesta, facilitados por un entorno interactivo que no exige una contestación cara a cara inmediata, provocan un lapsus en los mecanismos de simulación mental; este fenómeno se vincula con una disminución en el reclutamiento de la red neuronal por defecto y de la corteza prefrontal medial, ambas esenciales para la mentalización y la Teoría de la Mente. [34]

Por su parte, la minimización de la autoridad, derivada de la percepción de ecualización de estatus entre los usuarios en la red, fomenta un incremento en la audacia impulsiva, sustentado en la reducción de la señalización inhibidora *top-down* que ejerce la corteza prefrontal dorsolateral sobre las conductas de asunción de riesgo. [34,35]

Finalmente, la dimensión de **imaginación disociativa** (*dissociative imagination* o la premisa de que “es solo un juego”), caracterizada por una disociación entre el yo físico y la identidad o avatar del usuario, da lugar a un mapeo corporal y somatosensorial alterado, evidenciado por una menor integración en las regiones parietales posteriores, lo que limita la capacidad del sujeto para anticipar y dimensionar las consecuencias reales de sus propios actos.[35]

2.4. Déficit de empatía digital y afectación del procesamiento socioemocional

La empatía humana requiere la integración de dos componentes neurobiológicos principales:

–Empatía afectiva: Basada en el sistema de neuronas espejo (corteza premotora, lobulillo parietal inferior) y en el procesamiento insular.
–Empatía cognitiva (Mentalización): Dependiente de la junta temporoparietal, el polo temporal y la corteza prefrontal medial.[36]

En la interacción basada en texto o imágenes descontextualizadas, las neuronas espejo reciben un input sensorial severamente empobrecido. Al no procesar los signos inmediatos del sufrimiento de la víctima (llanto, tono de voz quebrado, postura de indefensión), el cerebro del agresor u observador no genera la respuesta automática de resonancia afectiva que normalmente inhibe la agresión interpersonal. Esta "ceguera empática digital" disminuye la culpa, facilitando conductas de ciberacoso, degranación, o linchamientos virtuales sin la barrera de contención biológica natural. [37]

3. Trauma virtual

El trauma virtual no constituye un mero reflejo o transposición de las vivencias analógicas a una pantalla; representa una estructura vivencial distinta donde la espacialidad, la temporalidad, la corporalidad y la alteridad se transforman. El impacto psicopatológico de la violencia digital radica en su capacidad para subvertir las coordenadas básicas de la experiencia consciente, generando cuadros clínicos que desafían las definiciones convencionales del trastorno de estrés postraumático (TEPT) y los trastornos de adaptación. [38]

3.1. Anclaje fenomenológico de la experiencia traumática en la red

Para comprender la génesis del trauma virtual, es necesario examinar la transición estructural que ocurre entre la experiencia traumática desarrollada en el entorno físico o análogo y aquella que se despliega en el espacio digital. Mientras que la vivencia traumática en el espacio físico se encuentra delimitada por fronteras geográficas precisas, la presencia tangible del agresor, una temporalidad de carácter lineal y finito y una retroalimentación sensorial directa, la irrupción de las interfaces digitales transforma radicalmente la estructura del espacio existencial y la vivencia corporal. [38]

En el espacio virtual, la agresión se desterritorializa. Al residir en dispositivos móviles que acompañan al sujeto de manera continua, la agresión invalida la noción de "espacio seguro". La intromisión del agresor ocurre directamente en el espacio íntimo del afectado, a cualquier hora y en cualquier lugar. Esta falta de límites espaciales quebranta el espacio vital, sustituyendo la seguridad del entorno por una vivencia de invasión constante.[39]

3.2. La temporalidad del trauma digital: Asincronía y el "eterno presente"

La memoria e información en la red poseen una cualidad de perpetuidad asincrónica. Mientras que un evento violento en el mundo analógico es un suceso delimitado en el tiempo (un pasado que el trabajo de duelo intenta procesar), en el entorno virtual la violencia puede reproducirse independientemente mediante la viralización de fotos, videos, insultos o datos personales. Fenomenológicamente, la víctima habita en una temporalidad distorsionada:

● Anticipación aprehensiva: La expectativa constante de que una nueva notificación reactivará el ataque.

● Imposibilidad del cierre: El evento no "ocurrió" en un tiempo pasado, sino que "sigue ocurriendo" mientras el contenido continúe disponible en la red o pueda ser compartido por terceros.[39]

3.3. Disociación de la corporalidad *(Körper)* y el cuerpo vivido *(Leib)*

En la agresión digital, el cuerpo físico de la víctima no recibe un impacto directo; sin embargo, es el cuerpo vivido (la experiencia encarnada del yo) el que sufre la fragmentación. La exposición no consentida del propio cuerpo o la difamación genera una vivencia de descorporalización o alienación corporal. El sujeto experimenta su cuerpo/imagen como un objeto expuesto a la mirada evaluadora y agresiva de una masa anónima, favoreciendo respuestas de despersonalización, dismorfofobia reactiva y profunda vergüenza existencial.[39,40]

3.4. Intrusión sintomática y re-experimentación mediada por pantallas

A diferencia de las imprecisiones o vaguedades de la memoria episódica tradicional, los *flashbacks* en el trauma virtual suelen reproducir la interfaz exacta del ataque:

● Imágenes intrusivas digitales: Revivencia visual involuntaria del texto amenazante, la captura de pantalla o la imagen íntima divulgada.

● Compulsión de comprobación: (*Doomsurfing/Doomscrolling* traumático): La persona hiperanaliza la red para verificar si han surgido nuevos ataques, generando un bucle donde la búsqueda de control produce mayor re-exposición y retraumatización.[40]

3.5. El síndrome de hipervigilancia digital y desregulación autonómica

El sujeto traumado digitalmente desarrolla una respuesta de alerta fisiológica condicionada a las señales de sus dispositivos móviles:

● Tono simpático elevado frente a alertas: La activación de tonos de llamada, vibraciones o notificaciones desencadena respuestas inmediatas de sobresalto, taquicardia, diaforesis y angustia precordial.

● Alucinaciones o ilusiones auditivo-táctiles: Experiencia del "síndrome de la vibración fantasma", donde la persona percibe constantemente que su teléfono está notificando un nuevo evento adverso.[41]

3.6. La vergüenza existencial y el desmoronamiento de la identidad

Mientras que la culpa se vincula a una evaluación del hacer ("cometí un error"), la vergüenza traumática por violencia digital ataca al ser ("soy fundamentalmente defectuoso o indigno"). La difusión masiva de contenido privado o difamatorio destruye lo que la psiquiatría social denomina la persona social. La mirada del "Gran Otro" (la audiencia amorfa de las redes sociales) es percibida como omnipresente y juzgadora. Este fenómeno genera:

● Vivencia de persecución difusa: La víctima asume que cualquier desconocido en la calle conoce su situación o ha visto el contenido comprometedor.

● Aislamiento social severo (Retraimiento catatónico o evitación agorafóbica): La persona se recluye físicamente para evitar ser vista, clausurando sus canales analógicos y digitales de comunicación.[41]

4. Violencia digital

La violencia digital es toda acción dolosa realizada mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación, por la que se exponga, distribuya, difunda, exhiba, transmita, comercialice, oferte, intercambie o comparta imágenes, audios o videos reales o simulados de contenido íntimo sexual de una persona sin su consentimiento, sin su aprobación o sin su autorización y que le cause daño psicológico, emocional, en cualquier ámbito de su vida privada o en su imagen propia. Así como aquellos actos dolosos que causen daño a la intimidad, privacidad y/o dignidad de las mujeres, que se cometan por medio de las tecnologías de la información y la comunicación. (42)

4.1. Modalidades de violencia digital

- *Grooming:* Es un conjunto de estrategias que una persona adulta desarrolla para ganar la confianza del/la joven a través de internet, adquiriendo control y poder sobre él/ella, con el fin último de abusar sexualmente de él/ella. Tiene distintas etapas:

1. Amistad. El abusador se hace pasar por otra(o) joven y se gana la confianza de la víctima, seduciéndola y obteniendo así sus datos personales (¿Qué edad tienes?, ¿Con quién vives?, ¿Cuál es tu dirección?, ¿Qué hacen tus padres?, ¿En qué colegio estás?).

2. Engaño. El abusador finge estar enamorado de la víctima para conseguir que se desnude y realice actos de naturaleza sexual frente a la webcam, o le envíe fotografías de igual tipo.

3. Chantaje. El abusador manipula a la víctima amenazándolo(a) con que va a hacer público el material sexual, si no continúa enviándoselo. [42]

Las repercusiones del *grooming* en la víctima están asociadas a depresión, baja autoestima, desconfianza, cambios de humor repentino y brusco, bajo rendimiento académico, aislamiento, alteraciones del sueño y de la alimentación, ideas e intentos de suicidio.[42]

- *Ciberbullying*: La ciberviolencia o violencia virtual se refiere a la forma en que los medios de comunicación (Internet, telefonía móvil, sitios web y/o videojuegos online) pueden favorecer la violencia e incluso ejercerla sobre distintos grupos de personas. Se puede manifestar de distintas formas: publicar en Internet una imagen, video, “memes”, datos privados y cualquier información que pueda perjudicar o avergonzar a alguien o hacerse pasar por otra persona creando un perfil falso, ya sea para exponer aspectos privados de ella o agredir a terceros, entre otros.[43]
- *Sexting:* Es una práctica que consiste en compartir imágenes de tipo sexual, personal o de otros, por medio de teléfonos o Internet. El riesgo, es que las imágenes sean publicadas y viralizadas sin permiso. Con ello la intimidad queda expuesta a la mirada pública, con todas las consecuencias a corto y largo plazo de este hecho. [43]
- Ciberadicción o conducta adictiva a Internet: Se define como un patrón de comportamiento caracterizado por la pérdida de control sobre el uso de Internet. Esta conducta conduce al aislamiento y al descuido de las relaciones sociales, de las actividades académicas, de las actividades recreativas, de la salud y de la higiene personal. Se generan fenómenos de abstinencia y tolerancia, sensación de pérdida de control y se utilizan como

método para escapar de la realidad. Involucra serias alteraciones sociales y familiares. Algunos indicadores de ciberadicción son:

1) El tiempo de uso ha ido en aumento.
2) El rendimiento académico ha disminuido notablemente porque dedica demasiado tiempo a estar conectado.
3) Manifiesta una gran irritabilidad cuando alguien la interrumpe.
4) Se ve ansioso(a), nervioso(a), deprimido(a) o aburrido(a) cuando no está conectado(a) a Internet.
5) Deja de reunirse con sus amigos por estar frente a la pantalla.
6) Se queda hasta muy tarde en la noche navegando, chateando, entre otros.
7) Está pendiente a cada momento de sus mensajes y mira en forma obsesiva el doble *check* del WhatsApp.
8) Revisa constantemente su teléfono celular para ver si ha llegado un mensaje y presenta vibraciones fantasmas.
9) Habitualmente lo primero y lo último que hace al despertar y al dormir, es revisar el teléfono.[44]

- Ciberpandillerismo: Contempla la venta digital o en línea de drogas o artículos robados, amenazas por miembros de pandillas, presumir actos de violencia o sus símbolos, así como el reclutamiento de miembros y la organización o incitación de actos violentos en grupo.[44]
- Cibersuicidio: Se refiere al uso del Internet para comunicar ideas suicidas, aprender sobre las formas de suicidio o replicar eventos del mismo.[45]
- Difamación: Incluye situaciones en las que se realizan declaraciones falsas, se esparcen rumores o calumnias sobre otra persona, con el fin de dañar su reputación.[46]
- *Happy Slapping*: Consiste en grabar la agresión que está sufriendo otra persona y, posteriormente, difundirla en las redes sociales.[46]
- *Hackeo:* Derivado del término en inglés *hacking*. Consiste en obtener acceso a la computadora, redes sociales y otros dispositivos privados de

alguien o de sus datos almacenados en medios digitales, tales como la nube.[47]

- *Flaming:* Consiste en una discusión que inicia en las redes sociales y que se expande de forma continua, usando descalificaciones y agresión.(47)
- *Impersonation:* Consiste en usar el nombre de una persona en Internet o su número telefónico para agredir a los conocidos de la víctima y, de esta forma, dañar su reputación, ya que quienes reciben el acoso, agresiones o intimidación creen recibirlo de la víctima.[48]
- Vigilancia: Este tipo de violencia implica el uso del GPS para rastrear los movimientos de una persona como forma de control. También suele incluir la revisión y monitoreo de llamadas, mensajes, correos o fotografías con este mismo fin.[48]
- Violación de intimidad: Hace referencia a la publicación de la información privada de otras personas, tales como su nombre, número de teléfono, correo electrónico, dirección, entre otros, lo cual genera acoso, hostigamiento u otras conductas de amenaza y persecución de la víctima. En ocasiones, también suele resultar en violencia física.[49]
- Miedo a perderse alguna cosa (FOMO): FOMO son las iniciales de *fear of missing out*, que se puede traducir por "miedo a perderse algo". La expresión describe una nueva forma de ansiedad surgida con la popularización del móvil y las redes sociales, una necesidad compulsiva de estar conectados. En esencia, FOMO es la preocupación que los eventos sociales, o de cualquier otro tipo, puedan tener lugar sin que estemos presentes para disfrutar. FOMO se caracteriza por la necesidad de estar constantemente conectado con lo que hacen los demás, para no perderse nada. El intercambio de fotos y vídeos en las redes sociales significa que los jóvenes experimentan una corriente prácticamente interminable de experiencias de otros, que potencialmente pueden alimentar los sentimientos de que se están perdiendo cosas. [49]
- *Phishing:* Mensajes falsos por internet y celular para robar tus datos, crédito, megas o cualquier información que tenga valor.[50]
- Trata de imágenes personales: Personas que copian todos tus álbumes de fotografías y videos de tus redes sociales y las venden sin tu permiso.[50]

- Suplantación de identidad: Creación o robo de cuentas personales de correo electrónico, redes sociales o juegos para remplazar tu identidad.[51]
- Plagio: Cuando copias información sin reconocer ni mencionar el autor.[51]
- Contacto para trata: Contacto de redes de trata y tráfico de personas que realizan a través de internet, cibercafés y acceso a datos personales como el número de teléfono móvil o la dirección personal en redes sociales.[51]

4.2. Marco jurídico de la violencia digital en el Código Penal Cubano (Ley 151/2022)

4.2.1. La agravación general por uso de medios digitales

El Código Penal contempla en sus bases generales que la comisión de actos ilícitos empleando las tecnologías de la información, redes sociales o servicios de telecomunicaciones constituye una circunstancia agravante. Esta disposición reconoce que el alcance, la inmediatez y la persistencia de los contenidos digitales incrementan el impacto lesivo para la víctima.[52, 53]

4.2.2. Tipos Delictivos Aplicables a las Modalidades de Violencia Digital

Las diversas formas de acoso, difamación, ciberbullying o divulgación no consentida de datos e imágenes son procesadas a través de los siguientes preceptos legales:

Atentado a la Intimidad Personal y Familiar, la Propia Imagen y la Voz (Artículos 320 a 322): Sanciona la captación, grabación, difusión o comercialización no autorizada de imágenes, datos personales o contenido Íntimo de una persona sin su consentimiento. Se aplica directamente ante hechos de *sexting* no consentido, *doxxing*y difusión no autorizada de material explícito o privado en redes virtuales.[53]

Difamación e Injuria (Artículos 318 y 319): Sanciona a quien ofenda el honor, la reputación o la dignidad de otra persona, de propósito o mediante escritos, palabras, dibujos o actos publicadas o difundidos en plataformas virtuales y redes sociales.[53]

Amenazas y Coacción (Artículos 279 y 340): Utilizados en casos donde se ejerza presión, chantaje o amedrentamiento a través de mensajería instantánea o perfiles digitales (*ciberacoso* o *sextorsión*).[53]

Suplantación de Identidad y Sabotaje informático (Artículos 266 al 268 - Delitos contra la Seguridad Informática): Protege el acceso indebido a sistemas, el *hackeo* de cuentas de usuario, la alteración de datos personales o la creación de perfiles falsos para causar un perjuicio económico, moral o social.[53]

Protección reforzada a la niñez y adolescencia (Artículo 153): Establece expresamente la protección contra el maltrato físico, psíquico, moral o sexual ejercido contra menores en el entorno digital, abarcando conductas como el *grooming* y el ciberacoso escolar (*ciberbullying*).[54,55]

DISEÑO METODOLÓGICO

Tipo de investigación: exploratorio descriptivo-correlacional, transversal.

Contexto geográfico: Universidad de Ciencias Médicas de Cienfuegos

Periodo de estudio: 2024- 2025.

Población: estudiantes de quinto año de la carrera de Medicina de la Universidad de Ciencias Médicas de Cienfuegos. Se trabajó con el universo total de la población de estudio (N=192).

Criterios de exclusión: estudiantes de quinto año de la carrera de Medicina de la Universidad de Ciencias Médicas de Cienfuegos que no dieron su consentimiento informado para el estudio.

Definición y operacionalización de las variables de estudio:

- Edad: Tiempo que una persona ha vivido desde que nació hasta el momento del estudio. Cuantitativa discreta agrupada en intervalos.
- Sexo: Sexo biológico de pertenencia. Cualitativa nominal dicotómica, escala de medición: masculino o femenino.
- Estado civil: Parámetro demográfico que indica el status civil de una persona. Cualitativa nominal dicotómica, escala de medición: con pareja y sin pareja.
- Dispositivos más usados para acceder a Internet: Cualitativa nominal politómica, según lo registrado en la ficha de datos. Escala de medición: celular, tablet, laptop, computadora.
- Contenido por el cual se accede a Internet: Cualitativa nominal politómica, según lo registrado en la ficha de datos: escala de medición: realizar tareas académicas, chatear, ver o descargar videos o música, juegos en red y otros.
- Horario en que más se conecta a Internet: cualitativa nominal politómica, según lo registrado en la ficha de datos. Escala de medición: mañana, tarde, noche, todo el día.
- Horas en el día que permanece conectado: Cuantitativa continua agrupada en intervalos (1 a 3, 3 a 6, 6 a 9, 9 a 12 y más de 12 horas) , según lo registrado en la ficha de datos.

- Total de días a la semana que se conecta: Cuantitativa continua, según lo registrado en la ficha de datos.
- Redes sociales de uso más frecuente: Cualitativa nominal politómica, según lo registrado en la ficha de datos. Escala de medición: Facebook, Instagram, Twitter, Youtube, Whatsapp, Correo electrónico y otros
- Tipos de violencia digital a la que se ha estado expuesta: Cualitativa nominal politómica , escala de medición: *Grooming, ciberbullying, sexting*, ciberadicción, ciberpandillerismo, cibersuicidio, difamación, *happyslapping, hackeo, flaming, impersonation*, vigilancia, violación de intimidad, miedo a perderse alguna cosa (FOMO), *phishing*, trata de imágenes personales, suplantación de identidad, plagio, contacto para trata.
- Agresores: Cualitativa nominal politómica, según lo registrado en la ficha de datos. Escala de medición: expareja, pareja, conocidos u otros
- Emociones experimentadas durante los episodios de violencia digital: Cualitativa nominal politómica, según lo registrado en la ficha de datos. Escala de medición: miedo, enojo, tristeza, vergüenza ,angustia, ansiedad y otras
- Conducta ante la agresión: Cualitativa nominal politómica, según lo registrado en la ficha de datos, escala de medición: cerrar perfil, abandonar redes, crear perfil nuevo, denunciar.

Fuente de información: La información que se incluyan en el estudio se obtendrá a través de ficha de datos realizada sobre uso de redes sociales y violencia digital a los estudiantes de Medicina.

Técnicas y procedimientos

Se pidió autorización al Decanato de la Facultad de Ciencias Médicas para aplicar ficha de datos a los alumnos de quinto año que se encontraban rotando por la especialidad de Psiquiatría. El autor visitó la Facultad de Ciencias Médicas de Cienfuegos terminado el turno de clases de la especialidad de Psiquiatría, luego del saludo y presentación, se solicitó a los estudiantes la disponibilidad de colaborar en un intercambio, se les explicó los objetivos del encuentro, de la investigación y su importancia, así como las generalidades de violencia digital, se le solicitó su consentimiento informado por escrito para

participar en la misma, se aclararon todas las dudas que pudieron tener y se procedió a la firma del consentimiento informado (Anexo I).

Posteriormente se aplicó la ficha de datos anónima elaborada por el investigador (Anexo II) con la finalidad de recoger los datos generales (edad, sexo, estado civil), tipos de violencia digital a la que se ha estado expuesta, agresores, emociones experimentadas durante los episodios de violencia digital, redes sociales de uso más frecuente, tiempo de uso de redes sociales, finalidad del uso de las redes y conducta ante la agresión. Con la aplicación de esta ficha de datos se dio cumplimiento a los objetivos.

Tratamiento estadístico

Se utilizó el procesador estadístico, Statistical Package for Social Sciencies (SPSS) versión 21.0 para Windows. En el procesamiento de los datos se llevó a cabo como medida matemática para el análisis de los datos cuantitativos: frecuencia y porcentaje, así como chi-cuadrado (x^2) de independencia de Pearson sobre la tabla 2 x 2; en frecuencias esperadas <5, se utilizara la Prueba Exacta de Fisher. En el nivel de significación se estableció un límite de significación estadística para $\alpha = 0,05$. Se consideró un resultado estadístico significativo cuando el valor de $\rho < 0,05$. El informe final se mostró a través de tablas con números absolutos y porcentajes, los cuales se añadieron al texto para su mejor comprensión y para esto se utilizó el procesador de texto Word de Windows.

Aspectos éticos

El trabajo de investigación fue sometido a revisión y aprobación ante el Consejo Científico de Hospital Provincial ‘’Dr. Gustavo Aldereguía Lima’’. El manejo de los datos es de manera confidencial y para fines académicos y de próximas intervenciones. Como en toda investigación acerca del proceso salud enfermedad antes de ser incluidos los pacientes en el estudio se le solicitó a cada persona su consentimiento informado por escrito (Anexo I). Se explicaron los objetivos del estudio y la importancia de su participación, se aclararon todas las dudas de los participantes y fueron respondidas con claridad, garantizando la confidencialidad de la información.

Glosario de términos técnicos

Grooming: conjunto de estrategias que una persona desarrolla para ganar la confianza con el fin último de abusar sexualmente.

Ciberbullying: forma de publicar en internet una imagen, video, “memes”, datos privados y cualquier información que pueda perjudicar o avergonzar a alguien o hacerse pasar por otra persona creando un perfil falso, ya sea para exponer aspectos privados de ella o agredir a terceros.

Sexting: compartir imágenes de tipo sexual, personal o de otros, por medio de teléfonos o internet.

Ciberadicción: pérdida de control sobre el uso de internet.

Ciberpandillerismo: venta digital de drogas o artículos robados, amenazas por miembros de pandillas, presumir actos de violencia o sus símbolos, reclutamiento de miembros y la organización o incitación de actos violentos en grupo.

Cibersuicidio: uso del internet para comunicar ideas suicidas, aprender sobre las formas de suicidio o replicar eventos del mismo.

Difamación: declaraciones falsas, se esparcen rumores o calumnias sobre otra persona, con el fin de dañar su reputación.

Happy Slapping: grabar la agresión que está sufriendo otra persona y difundirla en las redes sociales.

Hackeo: obtener acceso a la computadora, redes sociales y otros dispositivos privados de alguien o de sus datos almacenados en medios digitales.

Flaming: discusión que inicia en las redes sociales y que se expande de forma continua, usando descalificaciones y agresión.

Impersonation: usar el nombre de una persona en internet o su número telefónico para agredir a los conocidos de la víctima y dañar su reputación, ya que quienes reciben el acoso, agresiones o intimidación creen recibirlo de la víctima.

Vigilancia: uso del GPS para rastrear los movimientos de una persona como forma de control.

Violación de intimidad: publicación de la información privada de otras personas que genera acoso, hostigamiento u otras conductas de amenaza y persecución de la víctima.

Miedo a perderse alguna cosa (FOMO): necesidad de estar constantemente conectado con lo que hacen los demás, para no perderse nada.

Phishing: Mensajes falsos por internet y celular para robar tus datos, crédito, megas o cualquier información que tenga valor.

Trata de imágenes personales: Personas que copian todos tus álbumes de fotografías y videos de tus redes sociales y las venden sin tu permiso.

Suplantación de identidad: Creación o robo de cuentas personales de correo electrónico, redes sociales o juegos para remplazar tu identidad.

Plagio: Cuando copias información sin reconocer ni mencionar el autor.

Contacto para trata: Contacto de redes de trata y tráfico de personas que realizan a través de internet.

RESULTADOS

Para el desarrollo del presente estudio, se optó por evaluar a la totalidad de estudiantes de quinto año de medicina de la Facultad de Ciencias Médicas de Cienfuegos, obteniéndose que el 93,2 % de los estudiantes se concentró en el rango de 20 a 23 años (Tabla 1), lo cual refleja la edad típica de quienes cursan el quinto año de Medicina en Cuba. El grupo de 24 a 27 años (6,8 %) representó una minoría, asociada a retrasos en la trayectoria académica por causas personales o de salud.

Tabla 1. Distribución de los estudiantes de quinto año de Medicina de Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, según edad. (N=192)

Edad	No.	%
20-23	179	93,2
24-27	13	6,8
Total	192	100

Fuente: Formulario de datos

En la tabla 2, se puede constatar cómo el sexo femenino (60,4 %) predominó sobre el masculino (39,6 %). Esta proporción es consistente con la feminización creciente de la matrícula en Ciencias Médicas en Cuba. Esta diferencia de género será relevante al analizar los patrones de victimización y agresión.

Tabla 2. Distribución de los estudiantes de quinto añode Medicina de Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, según el sexo. (N=192)

Sexo	No.	%
Femenino	116	60,4
Masculino	76	39,6
Total	192	100

Fuente: Formulario de datos

El estado civil soltero (93,2 %) predomina ampliamente, seguido por un pequeño grupo de casados (6,3 %) y un caso de divorcio (Tabla 3).

Tabla 3. Distribución de los estudiantes de quinto año de Medicina de Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, según vínculo de pareja. (N=192)

Estado civil	No.	%
Soltero	179	93,2
Casado	12	6,3
Divorciado	1	0,5
Total	192	100

Fuente: Formulario de datos

Del universo de estudiantes estudiados, 94 reportaron haber sido víctima de violencia digital, representando el 49,0 % del total. La distribución por sexo muestra una afectación mayor en el sexo femenino (49.1%).

Tabla 4. Distribución de los estudiantes de quinto año de Medicina de Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, que reportan haber sido víctimas de violencia digital según sexo. (N=192)

Sexo	Violentados (No / %)	No violentados (No / %)	Total (No / %)
Masculino	37 (48,7%)	39(51,3%)	76 (100%)
Femenino	57 (49,1%)	59 (50,9%)	116 (100%)
Total	94 (49,0%)	98 (51,0%)	192 (100%)

Fuente: Formulario de datos

El teléfono celular se consolida como el dispositivo más usado por los jóvenes en ambos grupos, representando el 97,9 % en los estudiantes violentados y el 96,9 % en los no violentados. Este hallazgo confirma la centralidad del acceso móvil en la vida digital de los estudiantes, lo que facilita la conectividad constante y la exposición permanente a contenidos en redes sociales.

Tabla 5. Distribución de los estudiantes de quinto año de Medicina de Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, según dispositivos más usados para acceder a Internet y exposición a violencia digital. (N=192)

Dispositivos más usados para acceder a Internet.	Violentados (No / %)	No violentados (No / %)	Total (No / %)
Celular	92 (97,9%)	95 (96,9%)	187 (97,4%)
Tablet	1 (1,1%)	1 (1,0%)	2 (1,0%)
Laptop	1 (1,1%)	2 (2,0%)	3 (1,6%)
Computadora	0 (0,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
Total	94 (100,0%)	98 (100,0%)	192 (100,0%)

Fuente: Formulario de datos

En la tabla 6 se presentan los principales usos que los jóvenes les dan a los dispositivos electrónicos, al comparar el contenido de navegación entre ambos grupos, se observa que la mensajería instantánea (chatear) presenta un predominio más acentuado en el grupo de estudiantes violentados (77,7 %) en comparación con los no violentados (64,3 %). Este hallazgo sugiere que el uso intensivo de la red orientado a la interacción interpersonal y la comunicación informal incrementa el grado de exposición social y la probabilidad de exponerse a las distintas modalidades de violencia digital. El uso académico se mantiene relativamente equilibrado entre ambos estratos (53,2 % vs. 57,1 %).

Tabla 6. Distribución de los estudiantes de quinto año de Medicina de Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, según contenido por el cual se accede a Internet y exposición a violencia digital. (N=192)

Contenido por el cual se accede a Internet	Violentados (No / %)	No violentados (No / %)	Total (No / %)
Realizar tareas académicas	50 (53,2%)	56 (57,1%)	106 (55,2%)
Chatear	73 (77,7%)	63 (64,3%)	136 (70,8%)
Ver o descargar videos o música	54 (57,4%)	50 (51,0%)	104 (54,2%)
Juegos en red	11 (11,7%)	6 (6,1%)	17 (8,9%)
Otras actividades	12 (12,8%)	10 (10,2%)	22 (11,5%)

Fuente: Formulario de datos *La suma de los porcentajes no equivale al 100% por tratarse de una pregunta con opción de respuesta múltiple.

Prueba de Chi- cuadrado de Pearson: $x^2 = 4,186$; $p = 0,041$ *(significativo,* $p<0,05$*)*

El mayor porcentaje de los estudiantes se conecta en la tarde y en la noche en ambos grupos, lo que refleja la tendencia a utilizar las redes sociales en horarios de menor carga docente (Tabla 6) destaca una diferencia sustancial en la categoría de conexión durante todo el día. Los estudiantes víctimas de violencia digital presentan una proporción mayor de hiperconectividad continua (17,0 %) en comparación con los no violentados (5,1 %), asociado a riesgo de ciberadicción.

Tabla 7. Distribución de los estudiantes de quinto año de Medicina de Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, según horario en que más se conecta a Internet y exposición a violencia digital. (N=192)

Horario en que más se conecta a Internet	Violentados (No / %)	No violentados (No / %)	Total (No / %)
Mañana	3 (3,2%)	7 (7,1%)	10 (5,2%)
Tarde	36 (38,3%)	45 (45,9%)	81 (42,2%)
Noche	39 (41,5%)	41 (41,8%)	80 (41,7%)
Todo el día	16 (17,0%)	5 (5,1%)	21 (10,9%)
Total	94 (100,0%)	98 (100,0%)	192 (100,0%)

Fuente: Formulario de datos

Los datos revelan una relación directa entre el número de horas diarias de conexión y la victimización digital. Mientras que el 35,7 % de los estudiantes no violentados permanece en rangos moderados de 5 a 8 horas, solo un 16,0 % del grupo violentado se ubica en este nivel. Por el contrario quienes permanecen conectados ≥13 horas al día, el porcentaje de estudiantes violentados (50,0 %) supera al de los no violentados (28,6%). Este hallazgo confirma una alta exposición digital, con riesgo de afectación en el rendimiento académico, la salud mental y un factor facilitador directo de la violencia digital.

Tabla 8. Distribución de los estudiantes de quinto año de Medicina de Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, según horas en el día que permanece conectado y exposición a violencia digital. (N=192)

Horas en el día que permanece conectado	Violentados (No / %)	No violentados (No / %)	Total (No / %)
1-4	0 (0,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
5-8	15 (16,0%)	35 (35,7%)	50 (26,0%)
9-12	32 (34,0%)	35 (35,7%)	67 (34,9%)
≥13	47 (50,0%)	28 (28,6%)	75 (39,0%)
Total	94 (100,0%)	98 (100,0%)	192 (100,0%)

Fuente: Formulario de datos

Prueba de Chi- cuadrado de Pearson: $x^2 = 14,83$; $gl=2$; $p=0,006$ *(muy significativo,* $p<0,05$*)*

El 100 % de los estudiantes, tanto en el grupo de víctimas como en el de no víctimas, se conecta entre 5 y 7 días a la semana, lo que evidencia un uso cotidiano y constante de Internet (Tabla 9). Este patrón convierte a las redes sociales en un espacio central de interacción, pero también en un escenario permanente de exposición a violencia digital, demostrando que la diferenciación en el riesgo de sufrir agresión no depende de la cantidad de días a la semana que se accede, sino de la intensidad horaria diaria, la plataforma empleada y el tipo de interacción social realizada.

Tabla 9. Distribución de los estudiantes de quinto año de Medicina de Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, según frecuencia de días a la semana que se conecta. (N=192)

Total de días a la semana que se conecta	Violentados (No / %)	No violentados (No / %)	Total (No / %)
1-4 días	0 (0,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
5-7 días	94 (100,0%)	98 (100,0%)	192 (100,0%)
Total	94 (100,0%)	98 (100,0%)	192 (100,0%)

Fuente: Formulario de datos

Como se observa en la Tabla 10, WhatsApp e Instagram se consolidan como las plataformas más utilizadas en ambos grupos, pero muestran una concentración ligeramente más elevada entre las víctimas de violencia digital (43,6 % y 40,4 % respectivamente) en comparación con los estudiantes no violentados (37,8 % en ambas redes). Por su parte, Facebook fue más frecuente en el grupo no violentado (19,4 % vs. 12,8 %). El uso de Twitter y correo electrónico es mucho menos representativo en ambos grupos. Estos resultados subrayan que las plataformas basadas en la inmediatez de la mensajería y la alta exposición visual de la imagen personal representan los escenarios de mayor susceptibilidad para dinámicas como el *ciberbullying*, el *sexting* y la difamación.

Tabla 10. Distribución de los estudiantes de quinto año de Medicina de Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, según redes sociales más usadas y exposición a violencia digital. (N=192)

Redes sociales más usadas	Violentados (No / %)	No violentados (No / %)	Total (No / %)
Email	0 (0,0%)	1 (1,0%)	1 (0,5%)
Facebook	12 (12,8%)	19 (19,4%)	31 (16,1%)
Whatsapp	41 (43,6%)	37 (37,8%)	78 (40,6%)
Twitter	1 (1,1%)	1 (1,0%)	2 (1,0%)
Instagram	38 (40,4%)	37 (37,8%)	75 (39,1%)
Otros	2 (2,1%)	3 (3,1%)	5 (2,6%)
Total	94 (100,0%)	98 (100,0%)	192 (100,0%)

Fuente: Formulario de datos

Los hallazgos muestran que la violencia digital afecta con una distribución diferenciada según el sexo. Se observa una mayor incidencia en las mujeres, especialmente en modalidades como el *ciberbullying* (28,1%) y el *sexting* (28,1%), mientras que, en el caso de los hombres, se aprecia mayor presencia en modalidades como el *hackeo* (24,3%) y el *flaming (*16,2%).

Tabla 11. Distribución de los estudiantes de quinto año de Medicina violentados vía digital de Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, según tipo de violencia digital y sexo. (n=94; n_{mas}=37; n_{fem}=57)

Tipo de violencia digital	Masculino (No / %)	Femenino (No / %)	Total (No / %)
Grooming	3 (8,1%)	4 (7,0%)	7(7,4%)
Ciberbullying	10 (27,0%)	16 (28,1%)	26(27,7%)
Sexting	8 (21,6%)	16 (28,1%)	24(25,5%)
Ciberadicción	2 (5,4%)	4 (7,0%)	6(6,4%)
Difamación	7 (18,9%)	11 (19,3%)	18 (19,1%)
Hackeo	9 (24,3%)	11 (19,3%)	20 (21,3%)
Flaming	6 (16,2%)	10 (17,5%)	16 (17,0%)
Phishing	4 (10,8%)	6 (10,5%)	10(10,6%)
Suplantación de identidad	2 (5,4%)	2 (3,5%)	4 (4,3%)
Otros tipos (plagio, FOMO, violación de intimidad, etc.)	3 (8,1%)	2 (3,5%)	5(5,3%)

Fuente: Formulario de datos *La suma de los porcentajes no equivale al 100% por tratarse de una pregunta con opción de respuesta múltiple.

El 61,7 % de los agresores son desconocidos, lo que confirma el carácter anónimo y desinhibido de la violencia digital (Tabla 12). Sin embargo, un 21,2 % corresponde a amigos, y un 10,6 % a exparejas, lo que evidencia que las relaciones cercanas también son fuente de agresión.

Tabla 12. Distribución de los estudiantes de quinto año de Medicina violentados vía digital de Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, según vínculo con el agresor. (n=94)

Agresores	No	%
Pareja	1	1,1
Expareja	10	10,6
Familiares	5	5,3
Amigos	20	21,2
Desconocido	58	61,7
Total	94	100

Fuente: Formulario de datos

Los datos reflejan que la violencia digital genera un impacto emocional significativo en los estudiantes de Medicina, con diferencias notables según el sexo. La ansiedad (21,6 % en hombres y 22,8 % en mujeres) aparece como la respuesta más frecuente en ambos grupos, mientras que en las mujeres predominan emociones como angustia (22,8 %), tristeza (19,3 %) y miedo (21,1 %). En los hombres, aunque también se observa ansiedad, destaca el enojo (40,5 %) como respuesta predominante.

Tabla 13. Distribución de los estudiantes de quinto año de Medicina violentados vía digital de Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, según respuesta emocional ante la violencia digital y sexo. (n=94; n_{mas}=37; n_{fem}=57)

Respuesta emocional	Masculino (No / %)	Femenino (No / %)
Miedo	7 (18,9 %)	12 (21,1 %)
Enojo	15 (40,5 %)	22 (38,6 %)
Tristeza	8 (21,6 %)	11 (19,3 %)
Vergüenza	1 (2,7 %)	2 (3,5 %)
Angustia	8 (21,6 %)	13 (22,8 %)
Ansiedad	20 (54,1 %)	29 (50,9 %)
Otras respuestas	5 (13,5 %)	7 (12,3 %)

Fuente: Formulario de datos *La suma de los porcentajes no equivale al 100 % por tratarse de una pregunta con opción de respuesta múltiple.

La respuesta más frecuente ante el acoso ha sido la denuncia (55,1 %), lo que refleja una actitud activa frente a la agresión. Sin embargo, un grupo significativo opta por cerrar el perfil (27,7 %) o crear uno nuevo (17,7 %), lo que indica estrategias de evitación. El abandono total de redes es mínimo (2,1 %), lo que confirma la dificultad de desconexión en este grupo. Ninguno de los violentados realizó denuncias a las autoridades. (Tabla 14)

Tabla 14. Distribución de los estudiantes de quinto año de Medicina violentados vía digital en Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos, según actitud asumida ante la agresión. (n=94)

Actitud asumida ante la agresión	No	%
Cerrar perfil	26	27,7
Abandonar redes	2	2,1
Crear perfil nuevo	16	17,7
Denunciar perfil	52	55,1
Denunciar a las autoridades	0	0,00

Fuente: Formulario de datos *La suma de los porcentajes no equivale al 100% por tratarse de una pregunta con opción de respuesta múltiple.

DISCUSIÓN

Los resultados muestran que la violencia digital en estudiantes de Medicina de Cienfuegos se concentra en jóvenes mayoritariamente mujeres y solteras, lo que coincide con hallazgos nacionales e internacionales que señalan a este grupo como altamente vulnerable por su hiperconectividad y exposición constante a redes sociales.[8, 10, 11]

El predominio de estudiantes entre 20 y 23 años refleja la etapa vital de transición hacia la adultez temprana, caracterizada por la búsqueda de identidad y autonomía. Diversos estudios internacionales han demostrado que los nativos digitales presentan mayor riesgo de exposición a violencia en línea debido a la normalización del uso intensivo de redes sociales y la escasa conciencia crítica sobre privacidad y seguridad digital.[25, 26] En Cuba, investigaciones recientes confirman que la violencia digital afecta principalmente a jóvenes universitarios, generando consecuencias en la salud mental como ansiedad, depresión y estrés crónico.[14, 17]

El predominio femenino en la matrícula de Ciencias Médicas coincide con la tendencia nacional de feminización en carreras de salud. Sin embargo, este grupo reporta mayor impacto emocional frente a experiencias de ciberacoso y *sexting*, mientras que los hombres tienden a involucrarse en conductas de desinhibición digital como *hackeo* o difamación. Un estudio realizado en Cienfuegos evidencia que las mujeres son más vulnerables a la violencia simbólica y cosificación digital, reforzada por estereotipos de género en entornos virtuales.[14] A nivel internacional, Valerio et al.señalan que las mujeres universitarias presentan mayor prevalencia de victimización en redes sociales, con implicaciones psicoeducativas relevantes.[26]

El predominio de estudiantes solteros implica una mayor interacción en redes sociales como espacio de socialización y construcción de vínculos afectivos. Este patrón favorece la exposición a conductas de riesgo digital, especialmente en dinámicas de *sexting* y *ciberbullying* vinculadas a relaciones incipientes. La literatura internacional confirma que la soltería y la búsqueda de aceptación social incrementan la participación en redes, lo que se asocia con mayor vulnerabilidad a fenómenos como *grooming* y difusión no consentida de material íntimo.[26, 27]

El predominio del teléfono celular confirma la centralidad del acceso móvil en la vida digital de los estudiantes. Este hallazgo coincide con estudios realizados en universidades cubanas, donde el celular se ha consolidado como la herramienta principal de conexión, desplazando a la computadora de escritorio y la laptop debido a sus ventajas en cuanto a tamaño compacto, peso ligero, utilización con una sola mano, conectividad y disponibilidad permanente, notificaciones en tiempo real y su diseño *hardware* multifuncional. A nivel internacional, investigaciones en Latinoamérica y Europa muestran que la portabilidad del móvil potencia la conectividad constante, pero también incrementa la vulnerabilidad frente a fenómenos como ciberadicción y exposición a violencia digital, dada la imposibilidad de desconexión voluntaria.[29-31]

Las actividades más frecuentes son chatear, seguidas de tareas académicas y consumo de videos/música. Este patrón evidencia que el uso de Internet está más vinculado a la interacción social virtual que a fines académicos. Se evidenció una asociación estadísticamente significativa entre el uso de aplicaciones de mensajería instantánea y redes sociales con la presencia de violencia digital. En Cuba, estudios desarrollados señalan que los estudiantes priorizan la comunicación digital sobre el uso académico de las TIC, lo que repercute en la disminución del tiempo dedicado al estudio formal.[14] A nivel internacional, Abjaude et al. destacan que la interacción social en redes sociales universitarias se asocia con mayor riesgo de *ciberbullying* y *sexting*, especialmente en contextos de chats y plataformas visuales.[32]

El mayor porcentaje de los estudiantes se conecta en la tarde y en la noche, lo que refleja la tendencia a utilizar las redes sociales en horarios de menor carga docente. El grupo que refiere conexión todo el día evidencia un patrón de hiperconectividad, asociado a riesgo de ciberadicción y afectación del rendimiento académico. Estudios nacionales han reportado que los estudiantes universitarios cubanos presentan patrones de conexión nocturna, vinculados a ocio y socialización, lo que incrementa la exposición a violencia digital en momentos de menor supervisión. A nivel internacional, investigaciones en España y México confirman que la conexión nocturna se relaciona con trastornos del sueño, ansiedad y mayor incidencia de victimización digital.[34, 35]

El hecho de que ningún estudiante reporte menos de cuatro horas de conexión diaria y que la mayor proporción permanezca entre seis y nueve horas y más doce horas, confirma un patrón de hiperconectividad. Este hallazgo es consistente con estudios internacionales que señalan que los universitarios dedican entre seis y diez horas diarias a redes sociales, lo que se asocia con hipervigilancia digital, afectación del rendimiento académico y riesgo de trastornos de ansiedad y depresión. En Cuba, investigaciones en estudiantes de Ciencias Médicas han reportado que el uso excesivo de redes sociales resta tiempo a las actividades docentes y favorece la aparición de síntomas de estrés y fatiga digital.[14, 21 38]

Se constató una correlación directa y estadísticamente muy significativa entre tiempo de permanencia prolongada en el entorno virtual y el riesgo de exposición a violencia digital así como patrones diferenciados de agresión teniendo en cuenta sexo.

Todos los estudiantes se conectan entre cinco y siete días a la semana, lo que evidencia un uso cotidiano y constante de Internet. Este patrón convierte a las redes sociales en un espacio central de interacción, pero también en un escenario permanente de exposición a violencia digital. Estudios en Latinoamérica confirman que la conexión diaria es un rasgo característico de los nativos digitales, quienes consideran las redes como parte inseparable de su vida social y académica.[17, 25]

El predominio de WhatsApp e Instagram como principales plataformas de consumo, refleja la centralidad de la comunicación interpersonal digital en la vida estudiantil. WhatsApp facilita la interacción grupal y académica, mientras que Instagram potencia la exposición de la imagen personal, lo que incrementa riesgos de *sexting* y difamación. Estudios cubanos han señalado que estas plataformas son las más utilizadas por jóvenes universitarios, y que su uso intensivo se relaciona con fenómenos de violencia simbólica y cosificación digital. A nivel internacional, destacan que Instagram es la red con mayor prevalencia de victimización por difusión de imágenes íntimas y comentarios ofensivos.[14, 18, 32]

Del total de estudiantes evaluados, cerca de la mitad reportaron haber sido violentados vía digital, con una afectación similar en hombres y mujeres, aunque con matices en las formas de violencia y en las respuestas emocionales, como se analizará posteriormente. Dicha afectación prácticamente equivalente en hombres y mujeres, indica que la violencia digital es un fenómeno transversal que no discrimina en términos de frecuencia global, al menos en este estudio.

En Cuba y Latinoamérica, diversos estudios han señalado que las mujeres son más propensas a sufrir violencia digital relacionada con la intimidad y la exposición pública, mientras que los hombres tienden a experimentar formas más confrontativas o técnicas.A nivel internacional, investigaciones confirman que las mujeres universitarias reportan mayor incidencia de acoso digital y *sexting* no consentido, mientras que los hombres se ven más involucrados en conflictos abiertos en línea.[18, 32, 44-46]

El hecho de que prácticamente la mitad de la muestra haya sido víctima de violencia digital constituye una cifra alarmante, pues implica que uno de cada dos estudiantes ha sido víctima de alguna forma de violencia digital, confirmando la magnitud del problema en el ámbito universitario y la necesidad de estrategias institucionales de prevención y apoyo psicológico.Este hallazgo se alinea con estudios nacionales e internacionales que evidencian la alta prevalencia de violencia digital en universidades y su impacto diferenciado por género.[14, 18, 39]

En Cuba, investigaciones recientes señalan que el uso cotidiano de las TIC reproduce estereotipos de género y normaliza prácticas de control digital y violencia simbólica, especialmente hacia mujeres y personas no heteronormativas.[17, 28]

Los tipos de violencia digital más reportados son *ciberbullying, sexting, hackeo* y difamación. Otros fenómenos como *grooming* y *phishing* aparecen con menor frecuencia. La ausencia de casos en ciberpandillerismo, cibersuicidio o trata de imágenes personales no elimina el riesgo, pero refleja que las formas más comunes de violencia digital en este grupo están vinculadas a la exposición pública y la vulneración de la privacidad. En Cuba, estudios previos han

identificado el *ciberbullying* como la forma más frecuente de violencia digital en adolescentes y universitarios. A nivel internacional, investigaciones en España y México confirman que el *sexting* y el *ciberbullying* son las modalidades más prevalentes, con consecuencias emocionales significativas.[39, 40, 41]

El mayor porcentaje de los agresores son desconocidos, lo que confirma el carácter anónimo y desinhibido de la violencia digital. Sin embargo, un 30,9 % corresponde a amigos y a exparejas, lo que evidencia que las relaciones cercanas también son fuente de agresión. Este hallazgo coincide con estudios internacionales que señalan que la violencia digital puede provenir tanto de vínculos íntimos como de agresores externos, lo que complejiza la prevención y el abordaje. Las emociones más frecuentes son ansiedad, enojo, angustia y tristeza. El predominio de la ansiedad refleja el impacto psicopatológico de la violencia digital, generando estados de hipervigilancia y malestar persistente. Estos resultados coinciden con investigaciones internacionales que reportan ansiedad y depresión como las principales consecuencias emocionales de la victimización digital.[38-41]

La respuesta más frecuente como medida asumida por las víctimas es la denuncia, lo que refleja una actitud activa frente a la agresión. Sin embargo, un grupo significativo opta por cerrar el perfil o crear uno nuevo, lo que indica estrategias de evitación. El abandono total de redes es mínimo, lo que confirma la dificultad de desconexión en este grupo. Estudios realizados han señalado que la denuncia es la estrategia más común entre universitarios, aunque la creación de perfiles nuevos y el cierre temporal también son respuestas frecuentes frente a la violencia digital.[44, 45]

Ninguno de los participantes víctima de violencia digital denunciaron a las autoridades, pese a los avances en el marco jurídico hacia la protección ciudadana existe un marcado desconocimiento de estas leyes en amplios sectores poblacionales y una baja percepción de riesgo respecto a las diversas modalidades de agresión en el entorno virtual, lo cual pueda estar en relación a esta actitud asumida por el grupo. [52,53]

El hallazgo de que el sexo femenino se asocia más con *sexting* y *ciberbullying*, mientras que el masculino con *hackeo* y difamación, refleja diferencias de

género en la victimización digital. En Cuba, investigaciones han señalado que las mujeres son más vulnerables a la violencia simbólica y a la cosificación en redes sociales, mientras que los hombres tienden a involucrarse en conductas de desinhibición digital. A nivel internacional, Martínez et al. confirman que las mujeres universitarias presentan mayor prevalencia de victimización en redes sociales, especialmente en *sexting* y acoso, mientras que los hombres se vinculan más con prácticas de agresión como difamación y *hackeo*.[49-51]

El predominio del celular como dispositivo dominante en los grupos con ≥12 horas de conexión confirma la centralidad del acceso móvil en la vida digital de los estudiantes. Este patrón potencia la hiperconectividad y la exposición constante a violencia digital. Estudios nacionales han reportado que el uso intensivo del celular en estudiantes de Ciencias Médicas se relaciona con disminución del tiempo dedicado a actividades académicas y mayor riesgo de ciberadicción. A nivel internacional, investigaciones muestran que el acceso móvil perpetúa la hipervigilancia digital y la dificultad de desconexión voluntaria.[14, 21, 49, 50]

El hecho de que WhatsApp e Instagram concentren los casos de *sexting* y difamación confirma que las redes de interacción inmediata y visual son las más vulnerables. WhatsApp, por su carácter de mensajería instantánea, facilita la circulación de contenidos íntimos, mientras que Instagram, centrada en la imagen personal, incrementa la exposición pública y el riesgo de difamación. En Cuba, estudios recientes han señalado que estas plataformas son las más utilizadas por jóvenes universitarios, y que su uso intensivo se relaciona con fenómenos de violencia simbólica y exposición de la intimidad. A nivel internacional, Martínez et al. Destacan que Instagram es la red con mayor prevalencia de victimización por difusión de imágenes íntimas y comentarios ofensivos.[49, 50]

El hallazgo de que los estudiantes con ≥9 horas de conexión diaria presentan mayor incidencia de victimización evidencia una relación directa entre hiperconectividad y violencia digital. Este resultado coincide con investigaciones internacionales que señalan que el tiempo prolongado de conexión incrementa la probabilidad de exposición a *ciberbullying, sexting* y *grooming*. En diferentes estudios en estudiantes de Ciencias Médicas se han

reportado que la conexión excesiva se asocia con mayor riesgo de victimización y afectación del rendimiento académico.[44, 45]

CONCLUSIONES

1. Se caracterizó una población universitaria predominantemente joven (promedio 21 años), del sexo femenino y solteros. Este perfil refleja una etapa vital centrada en la formación académica y la socialización digital, lo que incrementa la vulnerabilidad frente a la violencia en línea.
2. Se demostró una alta frecuencia de violencia digital en los estudiantes de quinto año de Medicina, afectando al 49.0% independientemente del sexo.
3. El teléfono celular constituye la principal vía de acceso a la red. Se estableció una relación estadísticamente significativa entre la intensidad horaria de conexión y el uso de la mensajería instantánea con un incremento de probabilidad de ser violentados en el entorno digital.
4. Las modalidades de agresión más frecuente fueron *ciberbullying* y el *sexting,* cometidas en su mayoría por desconocidos mediante las plataformas de mayor interacción Whatsaap e Instagram.
5. Las emociones predominantes fueron ansiedad, enojo y angustia, reflejando un impacto psicopatológico significativo. La denuncia de perfil fue la respuesta más común, aunque existió un ausentismo absoluto a denuncias ante autoridades legales, evidenciando brecha en el conocimiento e implementación del marco jurídico.

RECOMENDACIONES

1. Diseñar e implementar programas de educación digital en las universidades, orientados a la prevención de violencia en línea, el uso responsable de redes sociales, la protección de la privacidad de los estudiantes y conocimiento del Marco Jurídico Cubano (Ley 151/2022).
2. Fortalecer el apoyo psicológico mediante protocolos institucionales que atiendan las consecuencias emocionales de la violencia digital, especialmente ansiedad y angustia, con acompañamiento profesional.
3. Continuar estudios en esta línea de investigación para ampliar el conocimiento sobre su impacto psicológico, identificar factores de riesgo y protección y evaluar consecuencias de la misma.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Rojas Miriam C. Violencia Digital en Bolivia. Rev. Venez. Oncol. [Internet]. 2023 [citado 2024 Ago 19]; 21(3): 13-19. Disponible en: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-05822011000300001&lng=es.

2. Real Academia Española. [Internet]. Diccionario de la Lengua Española. 23 ed. Madrid: Asociación de Academias de la Lengua Española; 2014. Voz: Violencia. Disponible en: http://www.rae.es/

3. Organización Mundial de la Salud. Informe mundial sobre la violencia y la salud [Internet]. Washington, D.C: Organización Panamericana de la Salud 2024 [citado 15 de agosto de 2024]. Disponible en: http://whqlibdoc.who.int/publications/2011/9789240687813_eng.pdf

4. Eddy Ives LS. Tecnologías de la información y de la comunicación. Revista de Formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la Adolescencia. 2023 [acceso: 25/7/2024];VI(2). Disponible en: https://www.adolescenciasema.org/ficheros/REVISTA%20ADOLESCERE/vol6num2

5. Zhan Y, Zhou J, Wang F, Chen Y, Zhou X, Yan Y, Luo J. The impact of cyberbullying victimization on Internet gaming addiction among college students: The mediating roles of basic psychological need satisfaction and frustration, and the moderating role of parental autonomy support. PsycholRes BehavManag .2024[citado 25 de julio de 2024]; 17, 4105-4118. Disponible en: https://doi.org/10.2147/PRBM.S486250

6. Abjaude SAR, Pereira LB, Zanetti MOB, Pereira LRL. ¿Cómo influyen las redes sociales en la salud mental? SMAD, RevEletrônicaSaúde Mental Álcool Drog. 2022 [citado 25 de julio de 2024; 16(1):1-3. Disponible en:https://dx.doi.org/10.11606/issn.1806-6976.smad.2020.0089.

7. González Fernández S. La violencia en la relaidad digital [Internet]. Madrid: EGREGIUS; 2022 [citado 16 de agosto de 2023]. Disponible en: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-05822

8. Gálvez Palomeque L, Ullauri M, Benítez Luzuriaga K, Ramón ME. Ciberacoso y violencia de género en universidades: estrategias de prevención, atención y acompañamiento.RevVenezGeren [Internet]. 2025 [citado 17 de agosto de 2026]; 30(13): [aprox. 5-23 p.].Disponible en: https://doi.org/10.52080/rvgluz.30.especial13.33

9. Zahínos Gordillo MR, Fajardo-Bullón F, Anunciação L, Barrozo L, LandeiraFernandez J, Ferreira JA. Uso problemático de internet, ciberacoso y salud mental en universitarios brasileños, españoles y portugueses. 2023 [citado 25 de julio de 2023]; 54(2): [75-93]. Disponible en: https://doi.org/10.30827/publicaciones.v54i2.30106

10. Garrido Fernández J. El uso de Internet y las redes sociales en la realidad contemporánea cubana. Revista de Psicologia da UNESP [Internet]. 2023 [citado 17 de agosto]; 19(2): [aprox. 12 p.]. Disponible en: https://dx.doi.org/10.5935/1984-9044.20200024

11. Telesurtv.net [Internet]. La Habana: Telesurtv, 2025 [actualizado 2 de Enero 2025; citado 18 de agosto de 2025]. En Cuba 68% de la población es usuaria de Internet. Disponible en: https://www.telesurtv.net/news/cuba-poblacion-usuariainternet-20210226-0026.html

12. Blog.hootsuite [Internet]. Madrid: Blog. 2024 [citado 16 de agosto de 2024]. 140 estadísticas de redes sociales que son importantes para los mercadólogos en 2024. Disponible en: https://blog.hootsuite.com/es/125-estadisticas-de-redes-sociales/

13. De la Mora Martín F, Aguiar Ivargollin K, Rodríguez Molina FJ, Díaz Díaz J. Caracterización del uso de las redes sociales por estudiantes de Medicina. Medisur [Internet]. 2024 [citado 2024 Ago 19]; 18(5): 879-885. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2020000500879&lng=es

14. Rubio Moraga ÁL. Historia de Internet: Aproximación al futuro de la labor investigadora. Revista de Psicología da UNESP [Internet]. 2022 [citado 17 de agosto de 2024]; 7(2): [aprox. 1-7 p.]. Disponible en: https://dx.doi.org/10.5935/1984-9044.20200024

15. Vela M, Solano E. Historia de la Internet. SENA Editorial [Internet]. 2021 [citado 2023 Ago 19]; 2(3): 10-19. Disponible en: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-05822011000300001&lng=es

16. Nebreda Rodrigo I. Origen de Internet. Camino a la Red de Redes. Rev. chil. infectol. [Internet]. 2023 [citado 2023 Ago 19]; 35(6): 29-30. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2020000500879&lng=es.

17. Álvarez A, Arenas R. Informática para la investigación en Tecnología de la Salud [Internet]. La Habana: Editorial Ciencias Médicas; 2022. Disponible en: http://www.bvscuba.sld.cu/libro/informatica-para-la-investigacion-en-tecnologia-de-la-salud/

18. Sixto García J. Desarrollo de las redes sociales como herramienta de marketing. Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación [Internet]. 2021 [citado 17 de agosto de 2023]; 13(26): [aprox. 176-196 p.]. Disponible en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-25222015000100010&lng=en&tlng=es.

19. González García NC. Informática médica. Tomo 1. Computación. 2 ed. La Habana: Editorial Ciencias Médicas; 2019.

20. Estudio Anual de Redes Sociales [Internet]. España: IAB; 2023. [citado 18 Ago 2023] Disponible en: https://iabspain.es/estudio/estudio-anual-de-rede

21. López Arab E, Díaz González A. Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos. RevMedClin Las Condes [Internet]. 2022 [citado 2023 Ago 19]; 26(1): [aprox. 7-13 p.]. Disponible en: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0716864015000048

22. Espinel G, Hernández C, Prada R. Usos y gratificaciones de las redes sociales en adolescentes de educación secundaria y media: de lo entretenido a lo educativo. [Internet]. 2021 [citado 17 de agosto de 2023]; 19(1): [aprox. 14 p.] Disponible en: https://doi.org/10.12795/Ambitos.2021.i52.03

23. Valerio Ureña G, Valdivi River S. Redes sociales y bienestar psicológico del estudiante universitario. Revista electrónica de investigación educativa. educativa [Internet]. 2021 [citado 17 de agosto de 2023]; 20(3): [aprox. 11 p.] Disponible en: https://doi.org/10.12795/Ambitos.2021.i52.03

24. Hernández Mite KD, Yanez Palacios JF, Carrera Rivera AA. Las redes sociales: repercusión en la actividad física. Revista Universidad y Sociedad [Internet]. 2023 [citado 25 de julio de 2023]; 9(2): [aprox. 9 p.]. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000200033&lng=es&tlng=es

25. Galbán P, Hernández O, Alfonso R. Empleo de las redes sociales en el Sistema Nacional de Salud cubano. Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud. [Internet]. 2023 [citado 17 de agosto de 2023]; 29(2): [aprox. 13 p.] Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-21132018000200004

26. Reyes García YB, Suarez Chang Y, TabaresLeón Y. Las redes sociales y su influencia en la transformación de los estudiantes en ciudadanos digitales. Luz [Internet]. 2022 [citado 17 de agosto de 2023]; 21(3): [aprox. 15 p.] Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1814-151X2022000300113&lng=es&tlng=es.

27. Álvarez Soles R. Redes sociales y Salud. Rev. chil. infectol. [Internet]. 2022 [citado 2023 ago 17]; 35(6): 629-630. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0716-10182018000600629&lng=es

28. Abjaude SAR, Pereira LB, Zanetti MOB, Pereira LRL. ¿Cómo influyen las redes sociales en la salud mental? SMAD, RevEletrônicaSaúde Mental ÁlcoolDrog. [Internet] 2021 [citado 17 de agosto de 2023]; 16(1):1-3. Disponible en: https://dx.doi.org/10.11606/issn.1806-6976.smad.2020.0089.

29. Jasso Medrano JL, López Rosales F, Díaz Loving R, Jasso Medrano JL, López Rosales F, Díaz Loving R. Conducta adictiva a las redes sociales y

su relación con el uso problemático del móvil. Acta InvestigPsicol [Internet]. diciembre de 2022 [citado 17 de agosto de 2023]; 7(3):2832-8. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-

30. Organización Mundial de la Salud. CIE 11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad [Internet]. Ginebra: OMS; 2019 [citado 2 de ago. de 2026]. Disponible en: http://iced.who.int/browser11/l-m/es

31. Rivadulla J, Rodríguez M. Inteligencia artificial en la educación superior: diseño, competencias, evaluación y desafíos RIED RevIberoamEducDistancia.[Internet]. 2022 [citado 2 de ago. de 2026]; 24(1): 23-31. Disponible en: https://aiesad.org/ried/

32. Lamucci GB, Costa LF, Rabelo IS. Aspectos neurobiológicos e psicológicos do uso de telas nainfância e adolescência: umarevisão integrativa. Rev Psicol Criança Adolesc [Internet]. 2022 [citado 2 de ago. de 2026]; 13(2): [45-58]. Disponible en: http://scielo.sld.cu/

33. Sánchez Rodríguez R, Pérez Fuentes MD, Gázquez JJ. Neurobiología de las adicciones conductuales y el uso compulsivo de tecnologías de la información. Rev Cubana InvestBioméd [Internet]. 2022 [citado 2 de ago. de 2026]; 40(3). Disponible en:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_ar#ext&pid=S0864-03002021000300012

34. Suler J. The online disinhibition effect. CyberPsycholBehav [Internet]. 2004 [citado 2 de ago. de 2026]; 7(3): 321-326. Disponible en: https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/1094931041291295

35. Firth J, Torous J, Stubbs B, Firth JA, Steiner GZ, Smith L, et al. The "online brain": how the Internet may be changing our cognition. WorldPsychiatry [Internet]. 2021 [citado 2 de ago de 2026]; 18(2): [119-129]. Disponible en: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6502424/

36. Escudero A, Polo C, López M, Aguilar M. (2022). Emociones desde la ciberinteracción. Rev Asoci Esp Neuropsiq. [Internet]. 2023 [citado 2 de ago. de 2026]; 14(6): 47-58. Disponible en: https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0211-

37. Gracia Granados B, Quintana Orts C, Rey Peña L. Regulación emocional y uso problemático de las redes sociales en adolescentes: el papel de la sintomatología depresiva. Health and Addictions: salud y drogas [Internet]. 2022 [citado 19 de agosto de 2023]; 20(1): 77-86. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7284830&info=resumen&idioma

38. Villega Moreno M, González Cabrera J, Machimbarrena JM. Ciberbullying y trauma psicológico: impacto de la violencia digital en la salud mental de los adolescentes. AnPsicol [Internet]. 2022 [citado 2 de ago. de 2026]; 36(3): 42-429. Disponible en: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_ar#ext&pid=S0212-97282020000300005

39. Ramírez Coronel AA, Martínez Suárez PC, Pulla Raguay KT. Consecuencias neuropsicológicas y psicopatológicas del ciberacoso en jóvenes: una visión desde la psiquiatría social. RevEcuatNeurol [Internet]. 2021 [citado 2 de ago. de 2026]; 30(1): 78-85. Disponible en: http://scielo.senescyt.gob.ec/

40. Gómez Plana A, Lorenzo Seva U, Vigil Colet A. Impacto del estrés postraumático secundario a la ciberviolencia en la población joven: correlatos afectivos e impulsividad. Rev Asoc Esp Neuropsiq [Internet]. 2022 [citado 2 de ago. de 2026]; 42(141): 115-132. Disponible en: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_ar#ext&pid=S0211-57352022000100007

41. Castro Rodríguez A, Hernández Ramos M. Trauma virtual y disociación en el ciberespacio: implicaciones clínicas para la psiquiatría actual. RevHosp Psiquiátrico Habana [Internet]. 2023 [citado 2 de ago. de 2026]; 20(1): 23-31. Disponible en: http://scielo.sld.cu/

42. Linne JW, Angilletta MF. Violencia en la red social: Una indagación de expresiones online en adolescentes de sectores populares marginalizados del Área Metropolitana de Buenos Aires. Salud colectiva. 2023; 12(2): 279-294. Disponible en: http://dx.doi.org/10.18294/sc.2016.74

43. Gómez Cruz BM. Lo digital es político: universitarias frente a la violencia digital hacia las mujeres. Revista Pueblos y fronteras digital [Internet]. 2023 [citado 25 de julio de 2023]; 18(9): [aprox. 19 p.]. Disponible en: https://doi.org/10.22201/cimsur.18704115e.2023.v18.640

44. Trujano Ruiz P; Dorantes Segura J; Tovilla Quesada V. Violencia en internet: nuevas víctimas, nuevos retos. Liberabit [Internet]. 2021 [citado 25 de julio de 2023]; 15(1): [aprox. 11 p.]. Disponible en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68611923002

45. Contreras Rodríguez A, Bernal Ramos E. Chidas en línea un estudio sobre el impacto de la violencia digital contra las adolescentes en México. Creative [Internet]. 2021 [citado 25 de julio de 2023]; 1(12): [aprox. 14 p.]. Disponible en: https://chidasenlinea.org/sinviolencia/

46. Martínez K, Chípuli A. Violencia en espacios digitales en México. O Público o Privado [Internet]. 2022 [citado 25 de julio de 2023]; 18(37): [aprox. 13 p.]. Disponible en: https://revistas.uece.br/index.php/opu

47. Zerdá M, Benítez M. Violencia género digital. Revista Jurídica de Buenos Aires [Internet]. 2022 [citado 25 de julio de 2023]; 97(6): [aprox. 9 p.]. Disponible en: http://www.derecho.uba.ar/publicaciones/rev_juridica/rjba-2018-ii.pdfpage=145

48. Comisión de Derechos Humanos de la Ciudad de México. Violencia digital contra las mujeres en la Ciudad de México [Internet]. Ciudad de México: CDHCM; 2021 [citado 25 de julio de 2023]. Disponible en: https://cdhcm.org.mx/wpcontent/uploads/2021/03/InformeViolenciaDigital.pdf

49. Herrera López M, Romera Eva M, Ortega Ruiz R. Bullying y cyberbullying en Latinoamérica. Un estudio bibliométrico. Revista Mexicana de Investigación Educativa [Internet]. 2022 [citado 25 de julio de 2023]; 26(72): [aprox. 9 p.]. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662018000100125&lng=es&tlng=es

50. Cortés Seitz, T, Birkner Duarte V, Delicio Garrido R. Violencia universitaria sin rastros: bullying y cyberbullying en el espacio universitario. Revista InveCom. 2023 [citado 25 de julio de 2023]; 5(3): 13-22. Disponible en: https://doi.org/10.5281/zenodo

51. Wright RR, Rodríguez Espinosa A A , Adair ME, Marrott D. Sticks and stones: Cyberbullying victimization, instigation, and associated health among online college students. J Technol Behav Sci. 2023 [citado 25 de julio de 2023]; 9(4): 784-796. Disponible en: https://doi.org/10.1007/s41347-024-00395-w

52. Cuba. Ley No. 151/2022, Código Penal de la República de Cuba. Gaceta Oficial de la República de Cuba, Edición Ordinaria No. 93 [Internet]. La Habana: Ministerio de Justicia; 2022 [citado 20 ago 2026]. Disponible en: https://www.gacetaoficial.gob.cu/

53. Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas (CIPS). Violencia digital hacialas mujeres y las niñas en Cuba: desafíos teóricos y jurídicos [Internet]. La Habana: CIPS; 2023 [citado 20 ago 2026]. Disponible en: https://www.cips.cu/

54. Mesa de Cruz I, Alfonso González L. Tipificación y límites penales del ciberacoso y la violencia en redes virtuales en el marco jurídico cubano. Rev Cubana Derecho.2023; 53(2): 45-62.

55. Manual de Derecho Penal: Parte Especial. La Habana: Editorial Félix Varela; 2023. p. 112-28.

ANEXOS

Anexo I. Consentimiento informado

Estimado estudiante:

Solicito de usted su participación voluntaria para el estudio de mi proyecto de tesis de la especialidad de Psiquiatría, denominado “Incidencia de la violencia digital en estudiantes de quinto año de la carrera de Medicina de la Facultad de Ciencias Médicas de Cienfuegos”. El objetivo de la investigación es identificar la incidencia de la violencia digital en estudiantes de quinto año de la carrera de Medicina de la Facultad de Ciencias Médicas Cienfuegos.

Este es un formulario de consentimiento que le brindará información acerca de este estudio. El personal del estudio hablará con usted acerca de esta información, y usted es libre de hacer preguntas sobre este estudio en cualquier momento. La participación en el estudio será estrictamente voluntaria, en caso usted se niegue a participar; su atención en el Centro de Salud no será perjudicada y se realizará con total normalidad.

La información, que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas. Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Si alguna de las preguntas del cuestionario, le parece incómoda usted tiene derecho a no responderla. No se realizará pago alguno (económico y de alguna otra forma) para que acepten participar en el estudio.

Nombre y apellidos: _____

Fecha: _____

Firma del Participante: _____

Anexo II. Formulario de datos

FORMULARIO

Edad:____ años cumplidos Género: F__ M__ Estado civil: _____

Estimado/a estudiante

El presente cuestionario tiene por objeto realizar una investigación científica. Tu sinceridad y seriedad harán posible un diagnóstico verídico.

Subraya la respuesta o respuestas que consideres.

1. ¿Cuál es el dispositivo que usas más para acceder a la Red denominada internet?

a) Celular b) Tablet b) Laptop c) Computadora

2. ¿Cuál es la razón principal por la cual acedes a la Red denominada internet?

a) Realizar tareas académicas b) Chatear c) Ver/Descarga videos o música

d) Juegos en Red e) otra/s actividad/es_____

3. ¿En qué horarios estas conectado más a la Red denominada internet?

a) Mañana b) Tarde c) Noche d) Todo el día

4. ¿Cuántas horas al día estás conectado a la Red denominada internet? _____

1-4h __ 5-8h__ 9-12h__ ≥13h__

5. ¿Con qué frecuencia se conecta durante la semana? _____

6. ¿En cuáles de estas redes sociales usas y/o tienes cuenta?

a) Email b) Facebook c) WhatsApp d) Twitter

e) Instagram f) Otros

6. ¿Existe la violencia digital? Sí__ no___

7. ¿Ha sido víctima de violencia digital? Sí___ no___

A partir de esta pregunta, responden los que han sido víctimas de violencia digital.

8. ¿Qué tipo de violencia digital? _____

Grooming: conjunto de estrategias que una persona desarrolla para ganar la confianza con el fin último de abusar sexualmente.

Ciberbullying: forma de publicar en internet una imagen, video, “memes”, datos privados y cualquier información que pueda perjudicar o avergonzar a alguien o hacerse pasar por otra persona creando un perfil falso, ya sea para exponer aspectos privados de ella o agredir a terceros.

Sexting: compartir imágenes de tipo sexual, personal o de otros, por medio de teléfonos o internet.

Ciberadicción: pérdida de control sobre el uso de internet.

Ciberpandillerismo: venta digital de drogas o artículos robados, amenazas por miembros de pandillas, presumir actos de violencia o sus símbolos, reclutamiento de miembros y la organización o incitación de actos violentos en grupo.

Cibersuicidio: uso del internet para comunicar ideas suicidas, aprender sobre las formas de suicidio o replicar eventos del mismo.

Difamación: declaraciones falsas, se esparcen rumores o calumnias sobre otra persona, con el fin de dañar su reputación.

Happy Slapping: grabar la agresión que está sufriendo otra persona y difundirla en las redes sociales.

Hackeo: obtener acceso a la computadora, redes sociales y otros dispositivos privados de alguien o de sus datos almacenados en medios digitales.

Flaming: discusión que inicia en las redes sociales y que se expande de forma continua, usando descalificaciones y agresión.

Impersonation: usar el nombre de una persona en internet o su número telefónico para agredir a los conocidos de la víctima y dañar su reputación, ya que quienes reciben el acoso, agresiones o intimidación creen recibirlo de la víctima.

Vigilancia: uso del GPS para rastrear los movimientos de una persona como forma de control.

Violación de intimidad: publicación de la información privada de otras personas que genera acoso, hostigamiento u otras conductas de amenaza y persecución de la víctima.

Miedo a perderse alguna cosa (FOMO): necesidad de estar constantemente conectado con lo que hacen los demás, para no perderse nada.

Phishing: Mensajes falsos por internet y celular para robar tus datos, crédito, megas o cualquier información que tenga valor.

Trata de imágenes personales: Personas que copian todos tus álbumes de fotografías y videos de tus redes sociales y las venden sin tu permiso.

Suplantación de identidad: Creación o robo de cuentas personales de correo electrónico, redes sociales o juegos para remplazar tu identidad.

Plagio: Cuando copias información sin reconocer ni mencionar el autor.

Contacto para trata: Contacto de redes de trata y tráfico de personas que realizan a través de internet.

9. ¿Quién se lo provocó a usted?

Pareja

Ex pareja

Familiares

Amigos

Desconocido

10. ¿Cómo se sintió? ¿Qué experimentó emocionalmente? (Puede marcar más de uno)

Miedo	Enojo	Tristeza	Vergüenza	Angustia	Ansiedad	Otros

11. ¿Qué hizo usted? (Puede marcar más de uno)

Cerrar perfil

Abandonar redes

Crear perfil nuevo

Denunciar perfil

Denunciar a las autoridades