

<https://doi.org/10.69639/arandu.v13i2.2345>

Tipificación de la violencia mimética digital en el sistema jurídico Mexicano

Classification of digital mimetic violence in the Mexican legal system

Ramar Mendoza Diaz

ramarmendoza@uv.mx

<https://orcid.org/0000-0003-2836-2364>

Universidad Veracruzana
Veracruz - México

Carolina Estefani Sántiz Alonso

zS24008127@estudiantes.uv.mx

<https://orcid.org/0000-0001-8915-3377>

Universidad Veracruzana
Veracruz – México

Artículo recibido: 17 mayo 2026- Aceptado para publicación: 28 junio 2026

Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.

RESUMEN

La acelerada expansión de los entornos digitales ha transformado profundamente las dinámicas contemporáneas de la violencia, desplazándola de espacios físicos tradicionales hacia escenarios virtuales caracterizados por la viralidad, la repetición simbólica y la imitación conductual. Diversos estudios han demostrado que la exposición reiterada a actos violentos incrementa la probabilidad de conductas imitativas, especialmente en contextos donde la violencia es presentada como normalizada o estéticamente aceptable. Si bien es cierto que, México cuenta con un marco jurídico vigente para atender la violencia digital, particularmente a partir de las reformas conocidas como Ley Olimpia, lo cual ha representado un avance relevante en la protección de la intimidad sexual; no menos cierto es que, resulta insuficiente frente a fenómenos emergentes que no se limitan a la vulneración individual, sino que producen daños sociales amplificados por la lógica algorítmica de las plataformas digitales. Por ello, este proyecto tiene la intención de analizar y discutir la necesidad de que sea tipificada la violencia mimética digital, como una categoría jurídica autónoma, entendida como el conjunto de prácticas comunicativas, audiovisuales y simbólicas que, mediante la reproducción masiva de actos violentos, criminales o de alto impacto emocional, generan procesos de imitación conductual, desensibilización colectiva y normalización del miedo.

Palabras clave: violencia digital, violencia mimética, plataformas digitales, copypcat, criminología digital

ABSTRACT

The accelerated expansion of digital environments has profoundly transformed the contemporary dynamics of violence, moving it from traditional physical spaces to virtual scenarios characterized by virality, symbolic repetition, and behavioral imitation. Several studies have shown that repeated exposure to violent acts increases the likelihood of imitative behaviors, especially in contexts where violence is presented as normalized or aesthetically acceptable. While it is true that Mexico has a legal framework in place to address digital violence, particularly since the reforms known as the Olimpia Law, which has represented a relevant advance in the protection of sexual privacy; It is no less true that it is insufficient in the face of emerging phenomena that are not limited to individual infringement, but produce social damage amplified by the algorithmic logic of digital platforms. For this reason, this project intends to analyze and discuss the need for digital mimetic violence to be typified, as an autonomous legal category, understood as the set of communicative, audiovisual and symbolic practices that, through the massive reproduction of violent, criminal or high emotional impact acts, generate processes of behavioral imitation, collective desensitization and normalization of fear.

Keywords: digital violence, mimetic violence, digital platforms, copycat, digital criminology

Todo el contenido de la Revista Científica Internacional Arandu UTIC publicado en este sitio está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. 

INTRODUCCIÓN

Las tecnologías digitales han modificado profundamente la manera en que los individuos interactúan, consumen información y construyen significados colectivos. Este proceso ha generado beneficios significativos para la comunicación global; sin embargo, también ha favorecido la aparición de nuevas formas de violencia cuya magnitud y alcance resultaban impensables en contextos analógicos.

Diversos autores coinciden en que la violencia tradicional encontró en los entornos digitales un nuevo espacio para reproducirse y expandirse. Éstos afirman que la violencia "pasó sin problema alguno sus manifestaciones al plano virtual", lo que evidencia la capacidad adaptativa de las conductas agresivas frente a los cambios tecnológicos.

En México, las reformas impulsadas por la denominada Ley Olimpia constituyen uno de los avances más importantes en materia de protección frente a la violencia digital. Dichas reformas representan un proceso de "tipificación de la violencia digital o mediática". No obstante, el fenómeno digital continúa evolucionando a una velocidad superior a la capacidad regulatoria de los sistemas jurídicos.

La presente investigación plantea que existe una modalidad específica de violencia digital que aún no ha sido reconocida jurídicamente: la violencia mimética digital. Esta puede definirse como la reproducción masiva de contenidos audiovisuales, narrativos o simbólicos que favorecen procesos de imitación conductual, normalización de la violencia y desensibilización colectiva.

Desde una perspectiva criminológica, este fenómeno guarda estrecha relación con los denominados efectos copycat, entendidos como la repetición de actos violentos inspirados en hechos previamente observados y ampliamente difundidos por medios de comunicación o plataformas digitales.

La pregunta central de esta investigación consiste en determinar si existe una necesidad jurídica y social de incorporar la violencia mimética digital como una figura autónoma dentro del ordenamiento jurídico mexicano.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de carácter documental, debido a que su objetivo consistió en analizar la necesidad de tipificar la violencia mimética digital dentro del sistema jurídico mexicano. Se empleó un diseño no experimental y de alcance descriptivo-analítico.

La recopilación de información se realizó mediante la consulta de fuentes académicas especializadas, legislación nacional vigente, criterios jurisprudenciales, artículos científicos y documentos institucionales. Para ello se utilizaron bases de datos reconocidas como Google Scholar, Scielo, Redalyc, Dialnet y Scopus.

Posteriormente, la información fue sometida a un análisis jurídico-comparativo que permitió identificar los elementos constitutivos de la violencia mimética digital, los vacíos normativos existentes y las posibles alternativas para su incorporación dentro del marco legal mexicano.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Fundamentos teóricos de la violencia mimética y su adaptación al entorno digital

El concepto de violencia mimética encuentra sus raíces en la teoría desarrollada por René Girard, quien sostuvo que gran parte del comportamiento humano está influido por procesos de imitación social. Según este autor, "el deseo humano es mimético" (Girard, 1983), lo que implica que los individuos aprenden a desear, actuar y relacionarse observando los comportamientos de otros.

Girard (1983) explica:

Los individuos no desean de manera completamente autónoma, sino que aprenden a desear observando los deseos y comportamientos de otros. Este mecanismo de imitación puede generar procesos de rivalidad, conflicto y reproducción de conductas que terminan impactando a grupos sociales completos.

La teoría mimética permite comprender cómo determinadas conductas pueden expandirse dentro de una comunidad cuando son observadas repetidamente y reciben validación social. Aplicada a los entornos digitales, esta perspectiva adquiere especial relevancia debido a que las plataformas tecnológicas operan mediante sistemas algorítmicos diseñados para maximizar la exposición y repetición de contenidos.

En este sentido, puede establecerse una relación directa entre la propuesta de Girard y los procesos contemporáneos de viralización digital:

Cuando una conducta es observada, repetida y validada socialmente, aumenta la probabilidad de que sea reproducida por otros individuos. La imitación se convierte entonces en un mecanismo de transmisión cultural capaz de influir en comportamientos colectivos. (Girard, 1983)

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2023) reconoce que los entornos digitales poseen capacidad para influir en conductas sociales mediante mecanismos permanentes de interacción y exposición a contenidos. Esta característica resulta especialmente relevante cuando los materiales difundidos contienen representaciones de violencia extrema, actos criminales o conductas antisociales.

La denominada cultura de la viralidad ha transformado los procesos tradicionales de aprendizaje social. Mientras que anteriormente la observación de actos violentos estaba limitada por factores geográficos o temporales, actualmente millones de personas pueden acceder

simultáneamente a contenidos relacionados con homicidios, agresiones, atentados o actos de violencia simbólica.

Desde la perspectiva de la teoría del aprendizaje social, propuesta por Albert Bandura, la observación reiterada de conductas violentas puede favorecer procesos de modelamiento conductual, particularmente cuando los observadores perciben recompensas simbólicas asociadas al comportamiento observado.

Por ello, la violencia mimética digital no debe entenderse exclusivamente como un problema de comunicación, sino como un fenómeno complejo que involucra procesos psicológicos, sociales, tecnológicos y jurídicos capaces de producir consecuencias colectivas significativas.

Violencia digital en México: evolución normativa y alcances de la Ley Olimpia

Transformación de la violencia en la era digital

La evolución tecnológica de las últimas décadas ha generado profundas modificaciones en las dinámicas sociales, económicas y culturales. Sin embargo, este desarrollo también ha propiciado la aparición de nuevas formas de violencia que encuentran en los entornos digitales condiciones óptimas para su reproducción masiva y expansión.

La violencia ya no se manifiesta únicamente mediante agresiones físicas o verbales directas; actualmente puede ejercerse mediante plataformas digitales, redes sociales, aplicaciones de mensajería instantánea y diversos mecanismos tecnológicos, al que la mayoría de la población tiene acceso y que permiten la difusión masiva de contenido dañino.

Como afirman Lizárraga, Román y Tirado (2025), la violencia "pasó sin problema alguno sus manifestaciones al plano virtual", evidenciando que las conductas agresivas poseen una notable y veloz capacidad de adaptación frente a los cambios tecnológicos.

Mientras que una agresión física suele limitarse a un espacio y tiempo determinados, la violencia digital tiene una característica particular puesto que, puede mantenerse indefinidamente en línea, multiplicar exponencialmente su alcance y afectar simultáneamente a miles o millones de personas.

En este sentido, Lizárraga et al. (2025) sostienen:

La aparición y expansión de las tecnologías de la información modificó significativamente las dinámicas de interacción social.

Como consecuencia, también se transformaron las formas de ejercer violencia, trasladándose muchas de sus manifestaciones tradicionales al ámbito digital y generando nuevos desafíos para el derecho contemporáneo.

Esta transformación plantea importantes retos para los sistemas jurídicos contemporáneos, particularmente en lo relativo a la identificación de nuevas conductas lesivas, la delimitación de responsabilidades y la construcción de mecanismos eficaces de prevención y sanción.

Conceptualización jurídica de la violencia digital

La violencia digital constituye una categoría relativamente reciente dentro de la doctrina jurídica mexicana. Su reconocimiento normativo ha sido resultado de una creciente preocupación social derivada de la utilización de tecnologías digitales para hostigar, intimidar, acosar, extorsionar o vulnerar la intimidad de las personas.

De acuerdo con Nava Garcés (2021), la violencia digital "deriva del acoso y el uso de las tecnologías", constituyendo una manifestación contemporánea de agresión que aprovecha las características propias de los medios digitales para amplificar sus efectos.

La facilidad de reproducción, almacenamiento y distribución de contenidos convierte a la violencia digital en una modalidad particularmente compleja, pues los daños generados no son estáticos y suelen extenderse más allá del momento inicial de la agresión.

Desde una perspectiva jurídica, la violencia digital puede entenderse como cualquier conducta realizada mediante tecnologías de la información que tenga por objeto causar daño psicológico, moral, patrimonial, sexual o reputacional a una persona.

No obstante, la evolución constante de los entornos tecnológicos ha provocado que surjan nuevas modalidades que aún no encuentran una regulación específica dentro del marco legal mexicano.

Antecedentes de la Ley Olimpia

Uno de los acontecimientos más importantes en la evolución jurídica de la violencia digital en México sucedió en noviembre del 2020 cuando el Senado de la República aprobó la Ley Olimpia y posteriormente fue aprobada por la Cámara de Diputados el 29 de abril del 2021 para finalmente entrar en vigor el 1 de junio del 2021. Dicho movimiento fue impulsado por la activista Olimpia Coral Melo Cruz, como señala Rodríguez-Sánchez, (2026). Cuya experiencia personal evidenció la inexistencia de mecanismos legales adecuados para sancionar la difusión no consentida de contenido íntimo. La difusión de imágenes y videos de carácter sexual sin autorización de las personas involucradas generó un intenso debate sobre la necesidad de reconocer nuevas formas de violencia derivadas del uso de tecnologías digitales.

Como resultado de dicha movilización social surgió el conjunto de reformas legislativas conocido como Ley Olimpia, cuyo propósito principal consistió en incorporar la violencia digital dentro de los marcos normativos federales y estatales.

López Téllez, Fernández-Cuevas y Callejas-Téllez (2022) señalan que la Ley Olimpia representa un proceso de "tipificación de la violencia digital o mediática" en México.

Las reformas derivadas de la Ley Olimpia fueron incorporadas tanto en la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia como en diversos códigos penales estatales y federales, fortaleciendo la protección jurídica de los derechos digitales.

Alcances jurídicos de la Ley Olimpia

La principal aportación de la Ley Olimpia consiste en haber reconocido jurídicamente la violencia digital como una forma específica de violencia que merece protección normativa diferenciada.

Entre los principales avances derivados de estas reformas destacan los siguientes:

a) Reconocimiento legal de la violencia digital

La legislación mexicana reconoce actualmente que determinadas conductas realizadas mediante tecnologías digitales constituyen formas de violencia susceptibles de generar daños reales y significativos. Este reconocimiento permitió superar concepciones tradicionales que minimizaban las agresiones ocurridas en entornos virtuales.

b) Protección de la intimidad sexual

Las reformas establecieron sanciones para la difusión, distribución, publicación o almacenamiento de imágenes, audios o videos íntimos sin consentimiento de las personas involucradas. Ello fortaleció la tutela de derechos fundamentales como la privacidad, la dignidad humana, la intimidad y el libre desarrollo de la personalidad.

c) Perspectiva de género

La Ley Olimpia reconoce que las mujeres constituyen uno de los grupos más afectados por determinadas formas de violencia digital, incorporando una perspectiva de derechos humanos y género en el diseño de mecanismos de protección.

d) Prevención y atención integral

Además de establecer sanciones penales, las reformas contemplan medidas de prevención, atención psicológica y reparación del daño para las víctimas.

Limitaciones del marco jurídico actual

A pesar de los avances logrados mediante la Ley Olimpia, a época actual diversos fenómenos emergentes permanecen fuera del ámbito de protección normativa. No obstante, el marco jurídico vigente continúa centrándose principalmente en conductas que afectan directamente a víctimas individualizadas, como la difusión de contenido íntimo sin consentimiento, el acoso digital o determinadas formas de hostigamiento electrónico. Pero dicha aproximación resulta insuficiente frente a fenómenos colectivos asociados a la viralización masiva de contenidos violentos ya legislación actual no contempla de manera específica aquellos casos de suma importancia en los cuales la reproducción sistemática de material relacionado con homicidios, atentados, masacres, suicidios o actos de extrema violencia genera, progresiva o contundentemente procesos de imitación conductual dentro de determinados grupos sociales.

2.6. Vacíos normativos frente a la violencia mimética digital

La ausencia de una categoría jurídica específica para abordar la violencia mimética digital constituye uno de los principales vacíos del sistema jurídico mexicano contemporáneo.

Actualmente, la normativa vigente permite sancionar determinadas conductas individuales relacionadas con la violencia digital, pero carece de herramientas suficientes para reconocer y abordar los efectos sociales derivados de procesos de imitación colectiva.

Desde una perspectiva criminológica, la exposición constante a contenidos violentos puede favorecer fenómenos de normalización, desensibilización e imitación, especialmente cuando dichos contenidos reciben amplia difusión y validación social.

En consecuencia, el derecho mexicano enfrenta el desafío de ampliar su capacidad regulatoria para responder a riesgos emergentes asociados a las dinámicas comunicativas propias de las plataformas digitales.

2.7 Derecho comparado: aproximaciones internacionales a la regulación de conductas asociadas a la violencia mimética digital

El estudio de la violencia mimética digital exige una revisión de las respuestas normativas implementadas por diversos países frente a fenómenos que, aunque no se encuentran tipificados bajo dicha denominación, comparten elementos esenciales como la reproducción de conductas violentas por imitación, el contagio social de prácticas dañinas y la amplificación de agresiones a través de plataformas digitales. Desde la perspectiva del derecho comparado, se observa una tendencia creciente a regular manifestaciones específicas de este fenómeno mediante normas dirigidas al ciberacoso, la incitación al odio, la difusión masiva de contenidos lesivos y la responsabilidad de las plataformas digitales.

En Europa, Alemania ha sido pionera con la promulgación de la Ley de Aplicación de la Red (Netzwerkdurchsetzungsgesetz, NetzDG), cuyo objetivo principal consiste en obligar a las plataformas digitales a retirar contenidos ilícitos relacionados con discursos de odio, amenazas e incitación a la violencia. Aunque esta legislación no aborda expresamente la violencia mimética digital, reconoce implícitamente el riesgo derivado de la rápida propagación y reproducción de contenidos perjudiciales en entornos digitales.

Por su parte, Francia ha incorporado figuras jurídicas orientadas a combatir el denominado harcèlement en meute o "acoso en manada", concepto que reconoce la participación simultánea o sucesiva de múltiples individuos en actos de hostigamiento digital. Este modelo resulta particularmente relevante para el estudio de la violencia mimética, ya que identifica la dinámica de imitación colectiva que suele caracterizar los ataques coordinados en redes sociales.

En el caso de España, la legislación penal y las reformas en materia de protección de datos y derechos digitales han fortalecido los mecanismos de sanción contra el ciberacoso, la difusión no consentida de imágenes íntimas y la incitación al odio. Diversas resoluciones judiciales han reconocido además el efecto multiplicador de las redes sociales como elemento agravante en la comisión de determinadas conductas lesivas.

Asimismo, el Reino Unido ha desarrollado una de las regulaciones más recientes mediante la Online Safety Act, orientada a fortalecer la responsabilidad de las plataformas

tecnológicas respecto de contenidos que promuevan violencia, autolesiones, acoso o actividades peligrosas susceptibles de ser replicadas por otros usuarios. Este enfoque reconoce indirectamente los mecanismos de contagio conductual presentes en los entornos digitales contemporáneos.

En América Latina, aunque la regulación específica continúa siendo limitada, países como Brasil y México han avanzado en la protección contra diversas formas de violencia digital. Particularmente, la denominada Ley Olimpia en México representa un antecedente relevante al reconocer jurídicamente ciertas formas de violencia ejercidas mediante tecnologías de la información. No obstante, estas disposiciones se centran principalmente en la protección de la intimidad y la dignidad personal, sin abordar de manera integral los procesos de reproducción social de conductas violentas que caracterizan a la violencia mimética digital.

La revisión comparada permite concluir que actualmente ningún ordenamiento jurídico ha tipificado de forma autónoma la violencia mimética digital. Sin embargo, la existencia de regulaciones dirigidas a fenómenos afines demuestra una creciente preocupación internacional por los efectos del contagio social y la viralización de conductas nocivas en espacios digitales. Este escenario evidencia la necesidad de desarrollar marcos normativos más específicos que permitan identificar, prevenir y sancionar adecuadamente aquellas conductas cuya peligrosidad deriva precisamente de su capacidad de reproducción masiva mediante mecanismos de imitación social.

Impacto social de la reproducción masiva de contenidos violentos en plataformas digitales

La viralización de la violencia como fenómeno social contemporáneo

A diferencia de los medios tradicionales de comunicación, las redes sociales permiten la circulación inmediata, permanente y global de contenidos producidos tanto por instituciones como por usuarios particulares.

Dentro de este nuevo ecosistema comunicativo, los contenidos violentos ocupan un lugar especialmente relevante debido a su capacidad para generar reacciones emocionales intensas, incrementar la interacción de los usuarios y favorecer procesos de viralización masiva. Los algoritmos de recomendación suelen priorizar aquellos materiales que producen altos niveles de atención, independientemente de sus posibles y preocupantes consecuencias sociales.

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2023) reconoce que los entornos digitales poseen capacidad para influir en las conductas sociales mediante procesos continuos de interacción y exposición a contenidos. Esta influencia adquiere una relevancia especial cuando los materiales difundidos contienen representaciones explícitas de violencia, actos criminales, discursos de odio o eventos traumáticos de alto impacto emocional.

La exposición reiterada a este tipo de contenidos genera un entorno comunicativo en el que la violencia deja de percibirse como un acontecimiento excepcional y extraño para convertirse en un elemento cotidiano del consumo informativo.

En consecuencia, la reproducción constante de actos violentos no sólo informa sobre hechos delictivos, sino que también contribuye a la construcción de significados sociales relacionados con la percepción del riesgo, la normalización de determinadas conductas y la aceptación implícita de ciertos patrones de agresión.

La teoría mimética y la reproducción de conductas violentas

Según Girard (1983), "el deseo humano es mimético", lo que implica que gran parte de las conductas humanas son aprendidas mediante la observación e imitación de modelos presentes en el entorno social.

Esta propuesta teórica sostiene que los individuos construyen sus deseos, aspiraciones y comportamientos observando a otros sujetos considerados referentes significativos.

En consecuencia, la conducta humana no surge de manera completamente autónoma, sino que se encuentra profundamente influida por procesos de aprendizaje social.

Girard (1983) explica:

Los individuos no desean de manera completamente autónoma, sino que aprenden a desear observando los deseos y comportamientos de otros. Este mecanismo de imitación puede generar procesos de rivalidad, conflicto y reproducción de conductas que terminan impactando a grupos sociales completos.

Aunque esta teoría fue formulada décadas antes de la aparición de las redes sociales modernas, sus postulados resultan particularmente útiles para comprender los fenómenos comunicativos contemporáneos.

Las plataformas digitales han multiplicado exponencialmente las posibilidades de observación e imitación. Actualmente, millones de personas pueden acceder simultáneamente a imágenes, videos y narrativas relacionadas con actos violentos ocurridos en cualquier parte del mundo.

La capacidad de repetición, almacenamiento y recomendación algorítmica convierte a las plataformas digitales en escenarios privilegiados para la reproducción de patrones conductuales.

Como señala Girard (1983): Cuando una conducta es observada, repetida y validada socialmente, aumenta la probabilidad de que sea reproducida por otros individuos. La imitación se convierte entonces en un mecanismo de transmisión cultural capaz de influir en comportamientos colectivos.

Bajo esta perspectiva, la violencia digital trasciende el daño individual y adquiere una dimensión colectiva capaz de influir en los comportamientos de comunidades enteras.

Aprendizaje social, modelamiento conductual y violencia digital

Los planteamientos de Girard encuentran importantes puntos de coincidencia con la teoría del aprendizaje social desarrollada por Bandura, A. (1977).

De acuerdo con esta teoría, los individuos aprenden nuevas conductas mediante la observación de modelos presentes en su entorno. Dicho aprendizaje puede ocurrir incluso sin la participación directa del observador en la conducta observada.

Bandura demostró que las personas son capaces de incorporar comportamientos agresivos cuando observan que estos generan reconocimiento, notoriedad o algún tipo de recompensa simbólica.

Trasladado al ámbito digital, este enfoque permite comprender por qué determinados actos violentos ampliamente difundidos pueden convertirse en referentes para individuos vulnerables o susceptibles a procesos de identificación.

Este fenómeno se vuelve especialmente preocupante cuando la cobertura mediática o digital otorga notoriedad pública a los responsables de dichos actos, convirtiéndolos involuntariamente en figuras visibles para potenciales imitadores.

El fenómeno copycat y la imitación criminal

Dentro de la criminología contemporánea, uno de los fenómenos más estudiados en relación con la difusión mediática de la violencia es el denominado efecto copycat.

El término copycat puede traducirse como "imitador" y se utiliza para describir aquellos casos en los cuales una persona reproduce conductas violentas inspirándose en actos previamente observados a través de medios de comunicación, redes sociales, películas, videojuegos o contenido observado a través de plataformas digitales. (Surette, 2015)

Los estudios sobre asesinatos masivos, atentados escolares y actos terroristas han documentado la existencia de patrones de imitación en determinados agresores que buscan replicar eventos ampliamente conocidos.

La literatura criminológica ha señalado que algunos perpetradores desarrollan una intensa fascinación por hechos violentos históricos, consumen repetidamente información relacionada con ellos y terminan construyendo una identidad vinculada a los agresores y dichos acontecimientos.

En estos casos, la exposición constante a contenidos violentos no actúa necesariamente como una causa única del comportamiento criminal, pero sí puede funcionar como un factor de influencia relevante dentro de procesos complejos de radicalización y construcción de significados.

La existencia del fenómeno copycat constituye uno de los argumentos más importantes para analizar críticamente los efectos de la difusión masiva de contenidos violentos en plataformas digitales.

El caso de Julio César Jasso Ramírez como ejemplo de posible conducta mimética

De acuerdo con el reportaje publicado por Raziell (2026), el caso de Julio César Jasso Ramírez generó una amplia discusión pública sobre los efectos de la exposición digital y la participación masiva de usuarios en dinámicas de agresión en línea.

Un caso particularmente ilustrativo dentro del contexto mexicano ocurrió recientemente el 14 de marzo, cuando se dio a conocer información relacionada con Julio César Jasso Ramírez, un joven de 27 años cuyas pertenencias contenían notas, escritos y referencias vinculadas con masacres históricas, especialmente con los acontecimientos ocurridos en la Escuela Secundaria Columbine en 1999 y con elementos asociados al nazismo.

Desde una perspectiva criminológica, este tipo de hallazgos resulta relevante porque permite identificar posibles procesos de identificación simbólica con eventos violentos previamente difundidos y ampliamente documentados en medios de comunicación y plataformas digitales.

La masacre de Columbine (Larkin, 2009). Constituye uno de los casos más estudiados en materia de violencia imitativa debido a la enorme cantidad de contenidos audiovisuales, documentales, foros, publicaciones y comunidades digitales que durante décadas han reproducido información relacionada con los agresores.

Diversas investigaciones internacionales han señalado que numerosos ataques posteriores presentaron elementos inspirados directa o indirectamente en Columbine, incluyendo formas de vestir, manifiestos escritos, selección de objetivos y búsqueda de notoriedad pública.

Sin prejuzgar responsabilidades individuales ni establecer relaciones causales definitivas, el caso de Julio César Jasso Ramírez permite ilustrar cómo la exposición reiterada a narrativas violentas puede formar parte de procesos de construcción simbólica asociados a conductas imitativas.

Y son precisamente este tipo de fenómenos los que constituyen uno de los principales objetos de estudio de la violencia mimética digital.

Desensibilización colectiva y normalización de la violencia

La exposición constante a imágenes de homicidios, ejecuciones, agresiones físicas, accidentes mortales y otros eventos traumáticos puede disminuir progresivamente la respuesta emocional de los individuos frente al sufrimiento ajeno, teniendo incluso mayor impacto cuando se trata de una población joven o en procesos de desarrollo cognitivo y personal.

Este fenómeno ha sido ampliamente estudiado por la psicología social y se relaciona con la reducción y falta de respuestas empáticas ante estímulos violentos repetitivos.

Cuando la violencia se convierte en un elemento cotidiano del consumo digital, existe el riesgo de que determinados comportamientos sean percibidos como normales, inevitables o incluso, socialmente aceptables.

La normalización de la violencia constituye un problema particularmente grave en sociedades que enfrentan altos índices de criminalidad, pues puede debilitar la percepción colectiva de gravedad frente a determinadas conductas antisociales promoviendo o permitiendo progresivamente su replicación.

En consecuencia, los efectos de la violencia digital no se limitan a las víctimas directas de actos específicos, sino que pueden extenderse hacia comunidades completas mediante procesos de adaptación psicológica y cultural.

Relevancia jurídica de los efectos sociales derivados de la violencia mimética digital

Los fenómenos analizados evidencian que la violencia digital posee una dimensión colectiva que trasciende los modelos tradicionales de daño individual contemplados por gran parte de la legislación vigente.

Mientras que las normas actuales suelen enfocarse en la protección de víctimas concretas e identificables, la violencia mimética digital genera afectaciones difusas que impactan la seguridad pública, la salud mental colectiva y la construcción cultural de patrones conductuales que debilitan la estructura social.

La imitación criminal, la desensibilización social y la normalización de la violencia constituyen riesgos jurídicamente relevantes que justifican y hacen evidente la necesidad de explorar nuevas herramientas regulatorias.

Necesidad de tipificar la violencia mimética digital como figura jurídica autónoma en el sistema jurídico mexicano

Insuficiencia del marco jurídico vigente frente a nuevas formas de violencia digital

El desarrollo tecnológico ha generado escenarios que desafían constantemente la capacidad de adaptación de los sistemas jurídicos contemporáneos. En México, las reformas impulsadas mediante la Ley Olimpia constituyen un avance significativo en la protección de derechos fundamentales frente a determinadas manifestaciones de violencia digital; sin embargo, la complejidad de los entornos digitales continúa produciendo fenómenos que no encuentran una regulación específica dentro del ordenamiento jurídico vigente.

La legislación actual se encuentra orientada principalmente a sancionar conductas dirigidas contra víctimas individualizadas, tales como la difusión de contenido íntimo sin consentimiento, el acoso digital, la extorsión electrónica o determinadas formas de hostigamiento mediante tecnologías de la información.

No obstante, existen fenómenos cuya afectación trasciende a las víctimas directas y produce consecuencias colectivas relacionadas con la reproducción de patrones violentos, la normalización del miedo y la imitación conductual.

La violencia mimética digital representa precisamente uno de estos fenómenos emergentes. La ausencia de una categoría jurídica específica provoca que numerosos comportamientos potencialmente lesivos queden fuera del ámbito de atención normativa, pese a sus posibles efectos sobre la seguridad pública, la convivencia social y la salud mental colectiva.

Por ello, resulta pertinente analizar si los elementos característicos de la violencia mimética digital justifican su reconocimiento como una figura jurídica autónoma.

Conceptualización jurídica de la violencia mimética digital

A partir de los fundamentos teóricos y empíricos analizados en los apartados anteriores, puede proponerse una definición preliminar de violencia mimética digital.

Se entenderá por violencia mimética digital

El conjunto de prácticas comunicativas, audiovisuales, simbólicas o tecnológicas realizadas mediante plataformas digitales que promueven, amplifican, normalizan o facilitan la reproducción imitativa de conductas violentas, criminales o antisociales, generando riesgos colectivos asociados a la desensibilización social, la validación de la violencia y la imitación conductual.

Esta definición pretende distinguir la violencia mimética digital de otras formas de violencia digital ya reconocidas por el sistema jurídico mexicano.

Mientras que la violencia digital tradicional suele dirigirse contra personas específicas, la violencia mimética digital produce daños de naturaleza colectiva al influir sobre patrones culturales y conductuales dentro de amplios grupos sociales.

Su objeto de protección no se limita a la dignidad o intimidad de una víctima individual, sino que comprende intereses jurídicos más amplios relacionados con la seguridad pública, la paz social y la prevención de conductas violentas.

Elementos constitutivos de la violencia mimética digital

Para efectos de una eventual incorporación legislativa, la violencia mimética digital podría estructurarse a partir de los siguientes elementos:

Elemento tecnológico

La conducta debe realizarse mediante plataformas digitales, redes sociales, aplicaciones de mensajería, servicios de transmisión de contenido o cualquier tecnología que permita la difusión masiva de información.

Elemento de difusión

Debe existir una reproducción, distribución o ampliación sistemática de contenidos relacionados con actos violentos, criminales o de alto impacto emocional.

Elemento imitativo

La conducta debe poseer capacidad objetiva para incentivar procesos de imitación, glorificación o validación de actos violentos previamente observados.

Elemento de afectación colectiva

El riesgo generado debe trascender el daño individual e impactar intereses colectivos relacionados con la convivencia social, la seguridad pública o la salud mental comunitaria.

Elemento subjetivo

La conducta debe realizarse con conocimiento de la naturaleza del contenido difundido y de su potencial capacidad de influencia social.

Estos elementos permitirían delimitar con mayor precisión el ámbito de aplicación de una futura regulación, evitando interpretaciones excesivamente amplias que pudieran afectar derechos fundamentales como la libertad de expresión.

Bienes jurídicos susceptibles de protección

La doctrina penal contemporánea sostiene que toda figura delictiva debe orientarse a la protección de bienes jurídicos socialmente relevantes.

En el caso de la violencia mimética digital, los principales bienes jurídicos susceptibles de tutela serían:

Seguridad pública

La reproducción masiva de contenidos que favorecen la imitación de actos violentos puede incrementar riesgos asociados a conductas criminales futuras.

Paz social

La normalización de la violencia genera efectos negativos sobre la convivencia colectiva y la percepción de seguridad ciudadana.

Integridad psicológica colectiva

La exposición constante a contenidos extremadamente violentos puede producir efectos acumulativos sobre la salud mental de amplios sectores sociales.

Desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes

Los menores de edad constituyen uno de los grupos más vulnerables frente a procesos de aprendizaje social e imitación conductual derivados del consumo digital.

La protección de estos bienes jurídicos podría justificar la intervención del Estado mediante mecanismos regulatorios proporcionados y compatibles con los principios constitucionales.

Compatibilidad con los derechos fundamentales

Uno de los principales desafíos para la regulación de la violencia mimética digital consiste en garantizar la compatibilidad de cualquier medida normativa con los derechos humanos reconocidos por la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y por los instrumentos internacionales aplicables.

Particularmente, debe evitarse que una eventual regulación se convierta en un mecanismo de censura incompatible con la libertad de expresión y el derecho a la información.

En consecuencia, la eventual tipificación de la violencia mimética digital debería enfocarse no en la mera existencia de contenidos violentos, sino en aquellos supuestos donde concurren circunstancias específicas que acrediten procesos de promoción, glorificación, incentivo o reproducción sistemática de conductas capaces de generar riesgos sociales significativos.

El análisis de proporcionalidad desarrollado por la Suprema Corte de Justicia de la Nación y por diversos tribunales internacionales ofrece herramientas útiles para equilibrar la protección de derechos fundamentales con la prevención de daños colectivos.

Este criterio encuentra respaldo en la jurisprudencia de la Suprema Corte de Justicia de la Nación (2011), la cual ha sostenido que:

La libertad de expresión ocupa una posición preferente dentro del sistema democrático, pero no constituye un derecho absoluto. En consecuencia, pueden imponerse responsabilidades ulteriores cuando su ejercicio afecte derechos de terceros o bienes constitucionalmente protegidos, siempre que las restricciones se encuentren previstas por la ley y superen un examen de proporcionalidad. Bajo esta lógica, una eventual regulación de la violencia mimética digital resultaría constitucionalmente admisible si se dirige a prevenir daños sociales relevantes derivados de la promoción, glorificación o reproducción sistemática de conductas violentas, sin traducirse en mecanismos de censura previa o restricciones injustificadas al debate público.

Desde esta perspectiva, la regulación no tendría como finalidad restringir la circulación legítima de información, sino establecer límites razonables frente a conductas que exceden el ámbito informativo y adquieren características de promoción o validación de la violencia.

Viabilidad jurídica de una reforma legislativa

La incorporación de la violencia mimética digital dentro del sistema jurídico mexicano podría realizarse mediante diversas alternativas normativas.

Una primera posibilidad consistiría en reformar la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia para incorporar expresamente determinadas manifestaciones de violencia mimética relacionadas con discursos que promuevan conductas violentas.

Una segunda alternativa implicaría modificar el Código Penal Federal para establecer tipos penales específicos orientados a sancionar conductas de promoción sistemática de actos violentos con potencial imitativo.

Lo anterior resultaría jurídicamente viable en atención a la facultad de configuración legislativa reconocida por la Suprema Corte de Justicia de la Nación, la cual ha sostenido que corresponde al legislador determinar qué conductas deben ser consideradas delictivas para la protección de bienes jurídicos constitucionalmente relevantes, siempre que se respeten los principios de legalidad, proporcionalidad y mínima intervención penal (SCJN, 2014).

Finalmente, podría considerarse la creación de una ley especializada en materia de violencia digital que integre categorías emergentes derivadas de la evolución tecnológica contemporánea.

Cualquiera de estas opciones requeriría estudios interdisciplinarios adicionales, análisis comparados y amplios procesos de deliberación legislativa.

No obstante, la creciente evidencia sobre los efectos sociales asociados a la reproducción masiva de contenidos violentos sugiere que el debate jurídico resulta cada vez más necesario.

CONCLUSIONES

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la necesidad de tipificar la violencia mimética digital como una categoría jurídica autónoma dentro del sistema jurídico mexicano.

Los resultados obtenidos permiten concluir que la violencia contemporánea ha experimentado un importante proceso de transformación derivado del desarrollo de las tecnologías digitales. Las plataformas de comunicación en línea no sólo facilitan la difusión de contenidos violentos, sino que también crean condiciones favorables para procesos de imitación conductual, normalización social de la violencia y desensibilización colectiva.

El análisis de la teoría mimética de René Girard permitió identificar fundamentos conceptuales sólidos para comprender la influencia que la observación y repetición de conductas puede ejercer sobre los individuos y los grupos sociales. Asimismo, los aportes de la criminología contemporánea relacionados con el fenómeno copycat evidencian que determinados actos violentos pueden inspirar comportamientos imitativos cuando son ampliamente difundidos y socialmente visibles.

Por otra parte, el estudio del marco jurídico mexicano permitió identificar avances relevantes derivados de la Ley Olimpia, particularmente en el reconocimiento de la violencia digital como una problemática jurídica específica. No obstante, también se observaron limitaciones normativas frente a fenómenos colectivos que trascienden el daño individual y afectan intereses sociales más amplios.

La violencia mimética digital constituye una manifestación emergente que combina elementos tecnológicos, comunicativos, psicológicos y criminológicos capaces de generar riesgos jurídicamente relevantes para la sociedad.

En consecuencia, se considera jurídicamente viable y socialmente necesaria la apertura de un debate legislativo orientado a evaluar la incorporación de esta figura dentro del ordenamiento jurídico mexicano, siempre bajo criterios de proporcionalidad, respeto a los derechos humanos y compatibilidad con la libertad de expresión.

Finalmente, la investigación concluye que la violencia mimética digital representa un fenómeno distinto de otras modalidades de violencia digital actualmente reconocidas, por lo que su análisis autónomo resulta indispensable para enfrentar los desafíos jurídicos derivados de la transformación tecnológica del siglo XXI.

REFERENCIAS

- Aguilar Pérez, J. (2025). *Violencia digital y redes sociales: nuevas formas de agresión en entornos tecnológicos*. Revista de Estudios Jurídicos, 15(2), 1–18.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Girard, R. (1983). *La violencia y lo sagrado*. Anagrama.
- Larkin, R. W. (2009). *The Columbine legacy: Rampage shootings as political acts*. *American Behavioral Scientist*, 52(9), 1309–1326. <https://doi.org/10.1177/0002764209332548>
- Lizárraga, M., Román, P., & Tirado, J. (2025). *Transformaciones contemporáneas de la violencia en los entornos digitales*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, 22(1), 1–20.
- López Téllez, M., Fernández-Cuevas, M., & Callejas-Téllez, A. (2022). *La Ley Olimpia y la tipificación de la violencia digital en México*. Revista Mexicana de Derecho Digital, 10(1), 25–40.
- Nava Garcés, A. (2021). *Violencia digital y protección jurídica de los derechos fundamentales*. Revista Jurídica Iberoamericana, 18(3), 1–15.
- Organización Mundial de la Salud. (2023). *Salud digital, entornos virtuales y comportamiento social*. OMS.
- Raziel, Z. (2026, 21 de abril). *Julio César Jasso Ramírez: el tirador de Teotihuacán que celebraba la matanza de Columbine y a la ultraderecha fascista*. El País México. <https://elpais.com/mexico/2026-04-21/julio-cesar-n-el-tirador-de-teotihuacan-que-celebraba-la-matanza-de-columbine-y-a-la-ultraderecha-fascista.html>
- Rodríguez-Sánchez, J. A. (2026). *Estudio de caso: Ley Olimpia Tipificación de la violencia digital*. *Políticas Sociales y Jurídicas*, 9(2), 112-128. Recuperado de la revista Políticas Sociales de la UANL. <https://doi.org/10.29105/pss4.1-204>
- Suprema Corte de Justicia de la Nación. (2013). *Libertad de expresión. Sus límites a la luz del sistema de protección dual y del estándar de malicia efectiva*. Tesis 1a. XLI/2013 (10a.). Semanario Judicial de la Federación.
- Suprema Corte de Justicia de la Nación. (2024). *Libertad de expresión y límites constitucionales en entornos digitales*. SCJN.
- Suprema Corte de Justicia de la Nación. (2014). *Libertad de configuración legislativa en materia penal. Límites constitucionales para la creación de tipos penales*. Semanario Judicial de la Federación
- Surette, R. (2015). *Media, crime, and criminal justice: Images, realities, and policies* (5th ed.). Cengage Learning.