



Sophia, Colección de Filosofía de la Educación

ISSN: 1390-3861

ISSN: 1390-8626

revista-sophia@ups.edu.ec

Universidad Politécnica Salesiana

Ecuador

Universidad Panamericana, México, Karen González Fernández;
Universidad de Birmingham, Birmingham, Reino Unido, Tatiana Lozano
Ortega; Universidad del Papaloapan, Oaxaca, México, Omar Solís Ramos

RETOS DE LA EDUCACIÓN PARA LA PAZ, GALTUNG
Y LA VIOLENCIA EN REDES SOCIALES DIGITALES

Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, núm. 40, 2026, Enero-Junio 2027, pp. 153-184

Universidad Politécnica Salesiana

Cuenca, Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.17163/soph.n40.2026.04>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441883810004>

- ▶ [Cómo citar el artículo](#)
- ▶ [Número completo](#)
- ▶ [Más información del artículo](#)
- ▶ [Página de la revista en redalyc.org](#)

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante

Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

RETOS DE LA EDUCACIÓN PARA LA PAZ, GALTUNG Y LA VIOLENCIA EN REDES SOCIALES DIGITALES

Challenges to the Education for Peace, Galtung and Violence in Digital Social Networks

KAREN GONZÁLEZ FERNÁNDEZ*

kgonzale@up.edu.mx
<https://orcid.org/0000-0003-0773-7614>
Universidad Panamericana, México
<https://ror.org/01n1q0h77>

TATIANA LOZANO ORTEGA**

t.lozano.ortega@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-1456-2840>
Universidad de Birmingham, Birmingham, Reino Unido
<https://ror.org/03angcq70>

OMAR SOLIS RAMOS***

osolis@unpa.edu.mx
<https://orcid.org/0000-0001-9484-9520>
Universidad del Papaloapan, Oaxaca, México
<https://ror.org/012wxwj57>

Forma sugerida de citar: González Fernández, Karen, Lozano Ortega, Tatiana & Solis Ramos, Omar. (2026). Retos de la educación para la paz: Galtung y la violencia en redes sociales digitales. *Sophia*, Colección de Filosofía de la Educación, (40), pp. 153-184.

* Doctora y máster en Filosofía de la Ciencia por la UNAM (México), licenciada en Filosofía por la Universidad Panamericana (México). Es profesora-investigadora en la Facultad de Filosofía de la Universidad Panamericana, secretaria editorial de *Tópicos*, *Revista de Filosofía*, coordinadora del Seminario LEEIA: Lógica, Epistemología y Ética de la Inteligencia Artificial. Su investigación se da en la filosofía y enseñanza de la lógica, lógica y heurística en filosofía, psicología cognitiva y computación, y ética de la inteligencia artificial.

Índice h: 3.

** Máster en Ética y Justicia Global por la Universidad de Birmingham (Inglaterra) y licenciada en Filosofía por la Universidad Panamericana (México). Se dedica a la investigación, divulgación y docencia sobre ética de la tecnología. Entre sus líneas de investigación se encuentran la ética y la filosofía política de la inteligencia artificial, así como de los entornos digitales. Es coordinadora académica de *White Box Project Institute*.

Índice h: 1.

*** Máster en Ciencias en Metodología de la Ciencia por el Instituto Politécnico Nacional y licenciado en Filosofía por la UNAM (México). Es profesor-investigador en la Universidad del Papaloapan, campus Tuxtpec. Entre sus líneas de investigación se encuentran la epistemología y ética en torno a desórdenes informativos como la posverdad, *fake news* e infodemia. Es coordinador académico en Delfos Sociedad Latinoamericana de Filosofía Aplicada AC.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo principal ofrecer una categorización de la violencia en redes sociales y su relación con la educación para la paz, tomando como base la teoría de Johan Galtung, específicamente, su propuesta sobre el “triángulo de la violencia” y las propuestas de la UNESCO. En primer lugar, se presentan las recomendaciones de la UNESCO, así como sus directrices de la educación para la paz. Posteriormente, se exploran de manera general los tres tipos de violencia propuestos por Galtung —directa, estructural y cultural— así como su manifestación en el entorno de las redes sociales. Se considera que el marco teórico propuesto sirve como base para identificar cómo estas formas de violencia se interrelacionan y se amplifican en y debido a, las redes sociales. Finalmente, se discuten las recomendaciones realizadas por Galtung y la UNESCO ante el problema de la violencia en redes sociales, subrayando la importancia de incluir este fenómeno en dichas propuestas educativas. Como resultado, se propone el esbozo de un marco conceptual que conecta la teoría de la violencia con las dinámicas digitales en el contexto de las redes sociales, en sus tres vertientes: directa, estructural y cultural, esto se presenta como un paso en el desarrollo de soluciones educativas concretas para atender el problema de la violencia en entornos digitales.

Palabras clave

Cultura de paz, tecnologías digitales, educación, violencia, ciudadanía mediática, sociedad red.

Abstract

The main objective of this article is to provide a categorization of violence on social networks in relation to the Education for Peace project. This categorization is based on Johan Galtung's theory of the triangle of violence and UNESCO's recommendations. First, the UNESCO Guidelines and recommendations regarding Education for Peace are introduced. This is followed by an exploration of the three types of violence proposed by Galtung —direct, structural, and cultural— in a general manner and in the context of how they operate in social network settings. The proposed theoretical framework is considered as a basis for identifying how these forms of violence are interrelated and reinforced in, and because of, social networks. Finally, both Galtung's and UNESCO's recommendations are discussed in the face of violence in these digital environments, highlighting the importance of including this phenomenon in such Education for Peace proposals. As a result, the outline of a conceptual framework that connects the theory of violence with digital dynamics in the context of social networks is proposed as a step in the development of targeted educational solutions for addressing all direct, structural, and cultural violence in digital environments.

Keywords

Peace culture, Digital Technologies, Education, Violence, Citizenship Media, Network Society.

Introducción

El objetivo principal de este artículo es incorporar a la teoría de la violencia y al estudio de sus soluciones, el análisis concreto de la violencia en las redes sociales digitales (RR. SS.). Dado el lugar preeminente que han adquirido estos entornos digitales en nuestras comunidades como espacios de difusión de la información, expresión, interacción y otros fenómenos comunicativos, se vuelve necesario analizar las maneras en que se expresa la violencia dentro de estos sitios. De esta manera podremos identificar sus causas y formas de manera que se puedan evitar sus consecuencias.

En este sentido, el presente trabajo plantea un análisis teórico-conceptual del problema que busca abonar a la discusión necesaria para la construcción de la paz en el mundo contemporáneo.

Las RR. SS. son espacios digitales en donde los usuarios de internet pueden compartir experiencias, ideas y comunicarse con otras personas. A pesar de que las relaciones en las RR. SS. son diferentes a las no digitales, existen elementos de las interacciones físicas que se replican o se extienden en estas redes, entre ellos: los procesos comunicativos, intercambios de información, procesos argumentativos, discusiones y debates, algunos de los cuales tienen un alcance político relevante. En consecuencia, los usuarios de las RR. SS., al generar, compartir contenido y reaccionar al de los demás, tienen en mayor o menor medida algún grado de responsabilidad para crear entornos informativos de civilidad y respeto mutuo con los demás (López Farjeat & González Fernández, 2021).

La relevancia de la propuesta realizada en este trabajo se enmarca en un contexto de popularización de las RR. SS., que, en los últimos años, las ha convertido en los foros públicos más concurridos. No solo se trata de plataformas a las que se acceda como usuarios, sino que se convierten en espacios que se habitan (Alegría Morán, 2025). Espacios donde la ciudadanía se informa sobre cuestiones políticamente relevantes y participa en deliberaciones centrales a toda democracia. Dado el lugar preeminente que han adquirido estos entornos digitales en las sociedades, el correcto diagnóstico de los elementos que dificultan el diálogo y la construcción de paz se vuelve apremiante.

Desde esta perspectiva, es importante que los usuarios de las RR. SS. tomen conciencia sobre cómo operan estos entornos, así como sobre el impacto de sus acciones en estos medios, de manera que se responsabilicen de sus actos ya que estos, en mayor o menor medida, contribuyen a generar entornos pacíficos o violentos en estos espacios. Por este motivo, es importante desarrollar teorías específicas de educación para la paz que consideren los espacios de las RR. SS. El presente artículo plantea un diagnóstico conceptual sobre estos temas con el objetivo final de abonar a la construcción de la paz.

Relacionado directamente con lo anterior, uno de los problemas más acuciantes en los últimos años es el de la multiplicación de la violencia en las RR. SS. (Rojas Díaz & Yepes Londoño, 2023; Morales, 2023 y 2024). Dada la complejidad del ecosistema digital, la violencia se manifiesta de diversas maneras y en diferentes niveles, lo que dificulta enfrentar este problema. Entre otros elementos, se debe tener en cuenta el papel que juegan los desarrolladores de las redes, los algoritmos que emplean



y los usuarios finales. Bajo esta comprensión de la situación, el objetivo principal de este trabajo es comprender el fenómeno de la violencia en las RR. SS. desde la propuesta del “triángulo de la violencia” de Johan Galtung que implica tres tipos de violencia: directa, estructural y cultural. La propuesta principal de este artículo es que esta caracterización ofrece un marco teórico sugerente para abonar al objetivo internacional de educar para la paz como elemento crucial de los sistemas políticos democráticos.

Para lograr este objetivo, el trabajo se organiza de la siguiente manera: la primera sección presenta la metodología que se utilizó. La segunda sección aborda los elementos principales de las propuestas sobre la “educación para la paz” de la UNESCO. En la tercera sección se desarrolla la propuesta del triángulo de la violencia de Galtung. En la cuarta sección se presenta un panorama general sobre las RR. SS. y lo que implica analizarlas desde la teoría de la violencia de Galtung, esto permite desarrollar posteriormente un análisis de cómo puede aplicarse al fenómeno de las interacciones en RR. SS. a partir de los tres tipos de violencia: directa, estructural y cultural. Una vez expuesto lo anterior, se introduce una quinta sección de discusión donde se señalan los límites de las propuestas y se argumenta cómo pueden integrarse estas consideraciones a las recomendaciones de la UNESCO sobre educación para la paz. Finalmente se presentan las conclusiones del análisis.

156



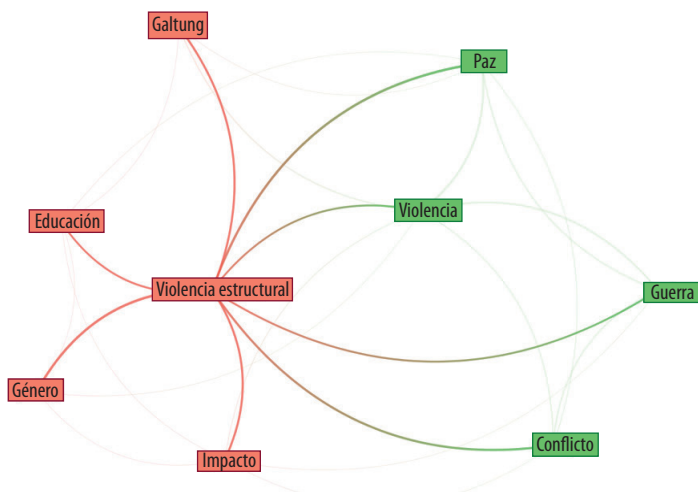
Metodología

Esta investigación es de corte teórico-conceptual, partiendo del supuesto base de que el análisis conceptual sobre los tipos de violencia propuesto por Galtung, aplicado a las RR. SS., permite mostrar los retos y oportunidades que presentan estos entornos para el proyecto de una educación para la paz. Para sustentar el argumento, se ha realizado un análisis comprensivo a partir de la literatura relacionada con los temas principales de este estudio, esto mediante una revisión documental en bases de datos indexadas como Web of Science y Scopus.

Una búsqueda preliminar mediante las palabras clave “Galtung” y “Violence”, filtrada por coincidencia en el resumen, permitió obtener un total de 144 documentos. Asimismo, se incorporaron las recomendaciones de la UNESCO en materia de educación para la paz. Para la selección de la literatura especializada se realizó un análisis de concurrencia de palabras clave mediante el *software* VosViewer (versión 1.6.20) de los 144 documentos obtenidos. Con esto, se identificó que la literatura sobre estos

dos rubros se vincula con los conceptos de paz y educación mediante el descriptor de violencia estructural (figura 1).

Figura 1
Concurrencia de palabras clave en la literatura
sobre Galtung y violencia



Posteriormente, se planteó la estrategia de búsqueda documental considerando los conceptos clave de “redes sociales”, “violencia estructural”, “violencia cultural”, “violencia directa”, “Galtung”, “algoritmos”, “UNESCO”, “comunicaciones digitales”, “libertad de expresión en las redes sociales”, “esfera pública digital”, “democracia y redes sociales”. La búsqueda fue filtrada mediante operadores booleanos (And, Or, Not), aunada a criterios de relevancia. Finalmente, para la selección de documentos se privilegiaron fuentes primarias como las recomendaciones de la UNESCO, estudios descriptivos sobre las RR. SS. y su funcionamiento, así como la literatura especializada en Galtung.

La revisión documental se realizó mediante el método analítico-sintético, cuyas características permiten establecer las partes constitutivas de un problema, analizar su información y descomponerla para establecer nuevas conceptualizaciones (Rodríguez & Pérez, 2017). En este caso, se analizaron las propuestas de educación para la paz de la UNESCO y Galtung, se caracterizó la propuesta del triángulo de la violencia y se estableció cómo comprender los tres tipos de violencia de la propuesta de Galtung en las RR. SS. Finalmente, se presentan algunas reflexiones de

cómo se podrían incluir estos elementos conceptuales en propuestas de educación para la paz en RR. SS.

La UNESCO y la educación para la paz

Después de los conflictos armados de la primera mitad del siglo XX, la UNESCO buscó encaminar esfuerzos para una cultura de prevención de la violencia, anteponiendo a esta una educación para la paz. En principio, la propuesta constituyó un esfuerzo por encaminar los programas educativos de los países hacia la prevención de conflictos internacionales, esto mediante el fortalecimiento de una cultura de paz y cooperación entre las naciones. En este sentido, un análisis de Lerch y Buckner (2018) de las publicaciones de la UNESCO mostró que, por lo menos, hasta 1990 se mantuvo esta tendencia.

Sin embargo, a partir de 1990 se observó un cambio en el modo de presentar el concepto de paz (Lerch & Buckner, 2018). Mientras que en los documentos previos se le asocia con la prevención de conflictos internacionales, en los documentos posteriores se le relaciona con cuestiones asociadas al conflicto, generalmente bajo un marco local como actos de terrorismo o situaciones específicas de violencia (Pineda *et al.*, 2019). Así, se muestra un cambio de paradigma: de cuestiones de orden internacional, a cuestiones más específicas como los derechos humanos, o las condiciones sociales específicas en distintas latitudes.

En este contexto, la UNESCO presentó una serie de documentos enfocados en la educación para la paz, así como en los retos generados por las tecnologías digitales, mismos que abordan los problemas concretos de la libertad, la globalización, la gobernabilidad y la cooperación internacional, así como cuestiones relacionadas con la educación sobre inteligencia artificial (IA) y ética de la IA (Labrador, 2013; UNESCO, 2022, 2023 y 2024). De este modo, la educación para la paz se puede comprender como un esfuerzo internacional para armonizar y consolidar diferentes formas de ver, entender y vivir el mundo desde una perspectiva integral y globalizada (Labrador, 2013).

En resumen, el enfoque contemporáneo de la educación para la paz se encamina hacia la atención de problemas locales desde la perspectiva del conflicto con el objetivo de fomentar la cooperación internacional en un contexto globalizado. Dentro de este contexto, las RR. SS. aparecen como un elemento de cohesión social importante que, cada vez más, determina también la manera en que las personas comprenden el



mundo, lo habitan e incluso toman decisiones políticas; por este motivo, en esta propuesta se considera ineludible a la necesidad de incluir las problemáticas sobre violencia y paz en RR. SS. como parte integrante de las propuestas de educación para la paz.

Cabe señalar que, como uno de los vehículos para generar esta cohesión entre los diversos actores internacionales, la UNESCO ha emitido diversas recomendaciones en las que se integran los principios rectores de la educación para la paz. De la recomendación de 2024 destacan los siguientes aspectos:

- Una nueva comprensión de la paz, que la define como “un proceso positivo, participativo y dinámico que alimenta nuestra capacidad para valorar la dignidad humana y cuidar de nosotros mismos, de los demás y del planeta que compartimos” (UNESCO, 2024). En este punto se destaca la importancia del autocuidado y de acuerdo a la propuesta aquí presentada, en este rubro puede incluirse el cuidado colectivo en las RR. SS.
- La educación para el desarrollo sostenible, donde se alinea la educación para la paz con la comprensión y conocimiento de las problemáticas medioambientales actuales, y los planes de acción para su prevención y mitigación (UNESCO, 2024).
- Una educación para la ciudadanía global, que contempla la integración de diversidad de opiniones tomando como base la enseñanza de los hechos actuales y pasados sobre la repercusión de los conflictos, así como la exploración de los vínculos económicos, sociales y políticos en el marco de la empatía y el respeto a la diversidad cultural (UNESCO, 2024). En este punto, hay que enfatizar la importancia de considerar a las RR. SS. como espacios donde se da la “ciudadanía global”; de modo que la empatía y el respeto en RR. SS. se vuelve un elemento fundamental en esta nueva propuesta de educación para la paz.
- Igualdad de género y educación, donde se concibe la necesidad de promover la igualdad de género como parte del derecho de acceso a la educación, considerando las dificultades de las mujeres en el acceso a este derecho (UNESCO, 2024). Al igual que en el punto anterior, hace falta enfatizar la importancia de incluir estas consideraciones en las interacciones en RR. SS.
- La educación en la era digital, donde se subrayan los desafíos de la desinformación y la incitación al odio en los medios digitales. Este rubro contempla la necesidad de adquirir competencias



tanto para los educandos como para los educadores, enfatizando el pensamiento crítico, la empatía y la comprensión de la privacidad, la ética y la seguridad digital (UNESCO, 2024). Este punto declara explícitamente la importancia de la educación para la paz en medios digitales, pero como se mostrará a continuación, hace falta un análisis profundo de lo que significa esta educación.

De este modo, para los fines del presente estudio, el enfoque se limita a los aspectos asociados con la educación en la era digital, rubro para el cual la UNESCO emitió una serie de directrices para la gobernanza de las plataformas digitales. Estas directrices contemplan diversos aspectos de estas plataformas, entre ellos se distingue la responsabilidad de los actores relacionados con dichas plataformas, como los proveedores de servicios o las regulaciones estatales. Además, se incluyen principios rectores como la transparencia, la responsabilidad y diversidad cultural (UNESCO, 2024). En particular, el tema de la violencia que se abordará adelante se vincula directamente con los riesgos considerados por la UNESCO, específicamente los asociados con la desinformación, el discurso de odio, las teorías conspirativas, así como la protección de activistas, periodistas o grupos marginados en el entorno social (UNESCO, 2024).

Por su parte, en su recomendación sobre la ética de la IA, la UNESCO (2022) abordó algunas cuestiones vinculantes a nuestro objeto de estudio, entre ellas, se contempla la relación entre la IA y su impacto en la desinformación y la proliferación de discursos de odio. En esta misma línea, la recomendación aborda la posibilidad del aumento de la polarización y estigmatización de grupos vulnerables en RR. SS. Considerando lo anterior, la UNESCO enfatizó la necesidad de gestionar el desarrollo de la IA desde la perspectiva de un marco regulatorio en materia de derechos humanos, protección de datos, transparencia y responsabilidad de los actores involucrados en su desarrollo.

Por otro lado, el International Panel on the Information Environment (IPIE) ha realizado diversos estudios en los últimos años que muestran que las interacciones en las RR. SS. y el uso de la IA presentan oportunidades interesantes para favorecer la paz, pero también múltiples retos que dificultan esta labor (IPIE, 2023 y 2025). En particular, señalan que la educación en estos temas debe incluir tanto un conocimiento básico de cómo funcionan las redes y las herramientas de IA, pero también educación en términos éticos, políticos y sociales. En este sentido, la propuesta de este artículo propone un marco teórico que puede ayudar a favorecer la mención y discusión de todas estas problemáticas en contextos educativos.



Dada la estrecha relación entre el abordaje del conflicto como parte de la promoción de la educación para la paz, aunada a los posibles impactos del desarrollo de las tecnologías digitales en esta materia, se considera pertinente integrar una caracterización de la violencia, sus tipos y su modo de vincularse con las RR. SS. y, en consecuencia, con la educación para la paz. A continuación, se aborda el marco de la violencia.

La propuesta del triángulo de la violencia de Johan Galtung

Johan Galtung dedicó la mayor parte de su trabajo académico a realizar una propuesta de educación para la paz. Actualmente es considerado como uno de los diferentes enfoques del movimiento de la educación para la paz (García Raga *et al.*, 2019; Labrador, 2013) y uno de sus aportes principales es una teorización para caracterizar a la violencia, y para educar para la paz de manera anticipada, pero también de manera retributiva, es decir, tratando de mitigar el daño cuando ya se ha hecho (Galtung, 1998). Su propuesta establece la existencia de un triángulo de la violencia, expresión que hace referencia a tres tipos distintos de violencia que ponen en riesgo la posibilidad de construir y mantener sociedades pacíficas (Galtung, 1998).

El autor define a la violencia como “afrentas evitables a las necesidades humanas básicas, y más globalmente contra la vida, que rebajan el nivel real de la satisfacción de las necesidades por debajo de lo que es potencialmente posible. Las amenazas de violencia son también violencia” (Galtung, 2003, p. 9). Dado que la violencia se refiere a *afrentas evitables*, es posible educar para evitarlas, por lo que, en oposición a lo que se puede llamar *cultura de violencia*, habría que favorecer una *cultura para la paz* por medio de la educación.

La violencia aparece cuando no es posible cumplir alguna de las cuatro necesidades básicas humanas. Según Galtung (2016), estas son: “Las necesidades de supervivencia (negación: la muerte, la mortalidad); necesidades de bienestar (negación: sufrimiento, falta de salud); de reconocimiento, necesidades identitarias (negación: alienación); y necesidad de libertad (negación: la represión)” (p. 150). Posteriormente, Galtung agrega a estas una más relacionada con el equilibrio ecológico, entendido como el “mantenimiento del sistema ambiental” (p. 151). Solo cuando se tienen cubiertos estos cinco factores en un nivel mínimo satisfactorio se puede alcanzar la paz.



En relación con la violencia, la propuesta consta de tres tipos de violencia: directa, estructural y cultural. En las siguientes secciones se presenta un análisis de los tres tipos de violencia:

- *La violencia directa (Vd)*: “Tiene la capacidad de ser física, verbal o psicológica, accionada por uno o varios individuos para dañar o herir a otra u otras personas, posesiones materiales o a la naturaleza. Por su manifestación esta forma de violencia es más visible y fácil de identificar” (Salinas Arias, 2023, párr. 3). Este tipo de violencia es el que suele identificarse más fácilmente y el que suele considerarse para ser “castigado” con mayor claridad en los diversos sistemas de justicia. Sin embargo, a pesar de ser el más sencillo de reconocer, es importante comprender también su relación con los otros tipos de violencia, pues son las interrelaciones entre los tres tipos, los que dan lugar a los problemas de violencia complejos que enfrentan en nuestras sociedades.
- *La violencia estructural (Ve)*: “Está incrustada en las diferentes estructuras de los sistemas sociales, políticos y económicos, por lo que puede hacer presencia en instituciones como la escuela, el sistema de salud, las organizaciones empresariales, etcétera. Esta violencia tiene la explotación como principal daño, debido a que genera un intercambio desigual en la interacción con la estructura o institución” (Salinas Arias, 2023, párr. 4). Este tipo de violencia puede ser más difícil de reconocer, porque al depender de las instituciones, puede no quedar claro quién es el perpetrador de la violencia; y quienes son víctimas de ella. Se pueden tener dificultades tanto para reconocerla, como para combatirla.
- *La violencia cultural (Vc)*: consiste en “aquellos aspectos de la cultura, el ámbito simbólico de nuestra existencia (materializado en religión e ideología, lengua y arte, ciencias empíricas y ciencias formales —lógica, matemáticas—), que puede utilizarse para justificar o legitimar violencia directa o estructural” (Galtung, 2003, p. 7). Este tipo de violencia también puede ser difícilmente reconocible, pues se necesita un desarrollo de pensamiento crítico adecuado para poder detectar cómo las ideas pueden vincularse con actos violentos directos y con la justificación que las personas pueden ofrecer para explicar sus acciones. En este rubro, la educación juega un papel fundamental para poder enfrentar este tipo de violencia.



Como señala Salinas Arias (2023), mientras la Vd es un acontecimiento y la Ve un proceso, la Vc se presenta como una constante que permite realizar transformaciones en la cultura. La Vc puede tener diversas manifestaciones que se presentan en los medios de comunicación, el arte, la religión, las ciencias y todas las demás formas de cultura en las que, en ocasiones, se culpa a las víctimas de la violencia que padecen. Como se ha mencionado, la violencia aparece cuando no se cumple con los requerimientos mínimos para cubrir las necesidades básicas. Las dos primeras divisiones generales de la violencia, relacionadas con las necesidades básicas, producen los ocho subtipos de violencia (tabla 1).

Tabla 1
Una tipología de la violencia

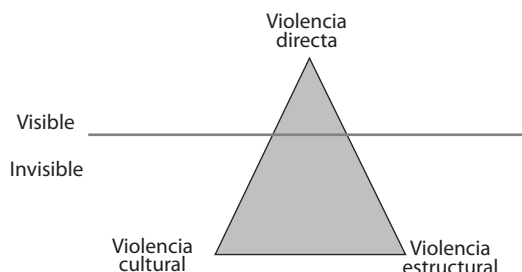
	Necesidades de supervivencia	Necesidades de bienestar	Necesidades identitarias	Necesidad de libertad
Violencia directa	Muerte	Mutilaciones Acoso Sanciones Miseria	Des-socialización Resocialización Ciudadanía de segunda	Represión, Detención expulsión
Violencia estructural	Explotación A	Explotación B	Adoctrinamiento Ostracismo	Alienación Desintegración

Fuente: tomado de Galtung, 2016, p. 150.

Sin embargo, para efectos de este trabajo es importante mencionar que en los casos de violencia estructural, la explotación A y B se refieren, sobre todo, a casos en los que las estructuras sociales provocan que quienes estén en desventaja no tengan acceso a servicios o atenciones que pueden llevarlos al extremo de perder la vida en condiciones muy precarias (explotación A) o a vivir en estados permanentes de miseria, que pueden incluir desnutrición o enfermedades graves (explotación B). Como se verá más adelante, al analizar el caso de las RR. SS. digitales, prácticamente todos los tipos de violencia enlistados aquí pueden llegar a aparecer en mayor o menor medida.

Galtung (1998) propone que la relación entre los tres tipos de violencia se puede entender con la imagen de un triángulo, en el cual la punta superior representa a la Vd, y los dos extremos de la base representarán cada uno a los otros tipos de violencia: Ve y Vc. Además, aproximadamente a la mitad del triángulo, Galtung propone una división entre *lo visible* que es la parte superior del triángulo y *lo invisible* que queda debajo (figura 2).

Figura 2
Triángulo de la violencia



Fuente: adaptado de Galtung, 1998, p. 15.

164



Con esta imagen, Galtung propone que la violencia que se percibe más claramente es la directa; sin embargo, la violencia cultural y la estructural también juegan un papel importante en sí mismas al ser un soporte o justificación para la violencia directa.

La violencia puede darse en tres periodos temporales, por lo que se puede hablar de momentos o ciclos vitales de un conflicto: antes, durante y después. Cuando no es posible evitar la violencia en los dos primeros periodos de tiempo, se puede seguir el camino de las 3 R para cerrar el conflicto y construir la paz. Las 3 R se refieren a:

- Reconstrucción de la cultura y la estructura de la sociedad.
- Reconciliación de las víctimas y los victimarios, y eventualmente de toda la sociedad.
- Resolución pacífica de los conflictos que quedaron pendientes, esta última etapa debe tratar de hacerse de manera no violenta, con creatividad y empatía (Galtung, 1998).

Las múltiples caras de la violencia en las RR. SS.

En esta sección se presenta un análisis de los tipos de violencia, aterrizado en el contexto de las RR. SS. Dicho análisis dará pie a la discusión conceptual que le seguirá en el apartado posterior.

¿Qué son las RR. SS.?

Son los espacios que se pueden encontrar en internet en donde las personas pueden interactuar con otras personas e instituciones. Se trata de

plataformas digitales de la Web 2.0 que permiten la participación de los usuarios en la creación del contenido. Esto es, que las personas no solo reciben información de manera pasiva, sino que también la crean y difunden. Entre las interacciones posibles se encuentran compartir contenido como fotografías, imágenes y palabras; ver el contenido que otras personas presentan de manera pública; expresar “reacciones emocionales” de distintos tipos frente a las publicaciones de los demás y dialogar de manera síncrona o asíncrona con las otras personas dentro de la red (Tutt, 2014).

Algunas particularidades de las interacciones realizadas en las RR. SS. tienen que ver con el entorno de la convivencia, la interfaz, los formatos y las maneras en que el algoritmo media las interacciones (Oremus *et al.*, 2021). Las interacciones en las RR. SS., a diferencia de las que suceden en entornos análogos, no requieren de compartir una presencia física simultánea para que se dé la interacción. Esto lleva a la posibilidad de interactuar con personas y comunidades de distintos estados, países y regiones. Mientras que en los entornos análogos el cuerpo es nuestra interfaz (aunque no sea una simple interfaz, sino algo constitutivo de nuestro ser), en los entornos digitales no se tienen las restricciones del cuerpo ni las posibilidades afectivas y cognitivas que este abre (Vallor, 2015). En los entornos digitales existe la posibilidad de mostrar partes o representaciones del cuerpo, pero no es el medio en el que se introduce al entorno y no siempre es constituyente de la identidad formada en tales entornos.

Estas diferencias en las formas y condiciones para interactuar en uno u otro espacio abren distintas posibilidades para facilitar interacciones violentas u otras que permitan la construcción de la paz. Mientras que en un entorno análogo la interacción violenta implica el uso del cuerpo, ya sea por el uso de la violencia física o por la presencia, en un entorno digital se puede ejercer violencia sin ser reconocido y sin atenerse a la posibilidad de una respuesta física. De manera similar, las interacciones violentas en RR. SS. se pueden expandir más allá del círculo de personas conocidas e incluso más allá de las fronteras físicas.

Al mismo tiempo, las RR. SS. no dejan de estar insertas en contextos sociales específicos y en muchas ocasiones, las personas con las que se interactúa en la esfera digital también son frecuentadas en entornos físicos. Igualmente, una buena parte de la discusión que se sostiene en RR. SS. corresponde a una realidad social particular y compartida más allá de lo digital (tal es el caso de las discusiones políticas). Por estos motivos se considera a las RR. SS. digitales como una “extensión” de las RR. SS. no digitales (Vallor, 2015). En este artículo el objeto de interés está en las particularidades de las RR. SS. digitales.

Entre las RR. SS. más extendidas actualmente se encuentran Facebook, WhatsApp, X (Twitter), Instagram o TikTok (Castro Higuera *et al.*, 2024). A pesar de que las RR. SS. llevan relativamente poco tiempo existiendo en nuestros entornos sociales (Boyd & Ellison, 2007), existen algunos estudios que han realizado avances importantes en la comprensión de este fenómeno, la manera en que están diseñadas estas redes y la manera en que las personas interactúan en ellas (Castro Higuera *et al.*, 2024).

Las RR. SS. han jugado ya un papel importante en ciertos acontecimientos políticos relevantes como la Primavera Árabe (Wolfsfeld *et al.*, 2013), las elecciones presidenciales estadounidenses de 2016 y el Brexit en Reino Unido, estos dos últimos relacionados con el caso de Cambridge Analytica (Rehman, 2019). Ambos eventos han tenido repercusiones globales importantes y son solo una muestra de cómo las RR. SS. de hecho contribuyen a modificar nuestro entorno en tanto que pueden generar *culturas de violencia* o *culturas de paz*. Esto se observa a gran escala, como en los casos recién mencionados, pero también en escalas menores, como en las interacciones de grupos de personas más pequeños dentro de estas redes. Dadas estas consideraciones, la propuesta principal de este artículo es que es posible presentar a las RR. SS. desde los marcos de violencia propuestos por Galtung. La siguiente sección estará dedicada a mostrar esta relación.

166



Las RR. SS. desde los marcos de violencia de Galtung

Como se señaló en el primer apartado, la violencia emerge cuando no se cumplen las condiciones mínimas para cubrir las necesidades básicas. En principio, podría parecer que las RR. SS. no están vinculadas con las necesidades básicas, pero cuando se presentan ellas mismas como lugares en donde las personas pueden trabajar, por un lado, y en donde pueden relacionarse, por el otro; se dan las condiciones para que se generen entornos de violencia a partir de estos espacios digitales. Por ejemplo, de acuerdo al reporte del IPIE (2025), realizado a partir de una encuesta a investigadores de 76 países, se encontró que:

- Un 34 % de los participantes admite haberse autocensurado en RR. SS. debido a preocupaciones vinculadas con su desarrollo profesional. Además, en el caso de los países en desarrollo, las probabilidades de autocensura se incrementan al 40 %.
- Un 23 % de los participantes teme perder el financiamiento de su investigación, reportando situaciones de acoso como la filtración de información personal debido a su trabajo.

- Un 73 % informa situaciones inhibitoras tales como la auto-censura, el acoso, la intervención política o el temor a la pérdida del financiamiento (IPIE, 2025).

Como se puede apreciar, la violencia y la amenaza de violencia directa en los entornos digitales se traduce, en este caso, en miedo a perder fondos para realizar investigación y en miedo a perder fuentes de trabajo. Por otro lado, en este reporte se hace referencia también al caso de los periodistas, quienes en general corren riesgos muy altos por ejercer su profesión.

De acuerdo con el análisis aquí expuesto, en las RR. SS. se pueden identificar dinámicas de violencia directa, pero también una estructura para la violencia y factores que contribuyen a la violencia cultural, de manera más general, dentro y fuera de estos espacios.

La violencia directa en RR. SS.

La violencia directa se refiere a las acciones que se realizan, específicamente, con la pretensión de dañar o herir a otras personas. Si bien este tipo de violencia tiene un componente físico muy claro (aunque no es el único componente, pues en este tipo de violencia también se incluyen daños verbales y psicológicos), es posible encontrar un equivalente dentro del contexto de las RR. SS.

Aquí se propone entender a la violencia directa en RR. SS. como las acciones allí realizadas que impliquen:

- Compartir expresiones verbales que busquen ofender o insultar a otras personas.
- Compartir información de otras personas sin su consentimiento.
- Generar y difundir datos falsos, como fotografías, videos o audios, a partir de la información de otras personas.
- Levantar falsos testimonios sobre otras personas en diferentes plataformas, aquí se incluirían acciones como denunciar a otras páginas de manera incorrecta.
- Acciones en entornos *offline* que estén relacionados con acciones *online* y que atenten contra la libertad o los derechos básicos de las personas.

En algunas de estas acciones, el componente violento aparece de manera muy clara y es similar a como suele entenderse este tipo de violencia en contextos no virtuales, como serían en el primero y el último de los casos enlistados, por ejemplo. Sin embargo, hay algunos casos de

este tipo de violencia que podrían no ser evidentes, por ejemplo, con la información compartida —por la definición dada hasta el momento— se estarían incluyendo asuntos inocuos como compartir una fotografía con familiares o amigos sin pedirles previamente su autorización.

En un inicio, posiblemente esto no parezca ser un caso de violencia, pero considerando que los datos subidos en las redes adquieren un alcance público difícil de controlar por quienes los generaron, además de que estas difuminan los límites entre lo privado y lo público, es posible que los datos puedan ser usados en actividades perniciosas por terceras personas.

Considerando lo anterior, es importante reflexionar sobre la definición misma de violencia directa, específicamente, qué acciones concretas podrían considerarse o no como parte de ella. Más aún, en el contexto de la educación para la paz abordada en este artículo, se debe reflexionar sobre cómo contribuir a generar conciencia sobre la importancia de las acciones de cada persona en RR. SS. y propiciar la reflexión sobre estas acciones, considerando sus posibles consecuencias.

Por otro lado, bajo la etiqueta de violencia directa se pueden incluir algunos otros aspectos de las distintas manifestaciones de violencia en RR. SS. que han sido analizados por otros investigadores. Por ejemplo, Mary Jackman (2002), define a la violencia de una manera muy similar a Galtung, y aunque no habla específicamente de RR. SS., enfatiza la importancia de los diferentes elementos que conforman el entorno social que genera la violencia, y no solo el papel de quien la ejerce o quien la recibe.

Con respecto a investigaciones que consideran la violencia *online*, también existen algunas investigaciones en torno a la violencia en entornos digitales que podrían incluirse en esta categoría. Por ejemplo, Polyzoidou (2024) discute si es necesario hacer una categoría específica de violencia digital contra las mujeres, y como marco de la discusión presenta un interesante análisis entre las diferencias de la violencia *offline* versus la violencia *online* que, en ambos casos, puede ser considerada como violencia directa.

Como señala Polyzoidou (2024), este tipo de violencia está determinado por las características específicas de la tecnología computacional y el internet, que permiten, por ejemplo, tener un acceso ilimitado a un caudal prácticamente infinito de información de cualquier parte del mundo y con cierto anonimato por parte de los perpetradores de la violencia, quienes además pueden generar contenido para ser compartido en redes. Este tipo de violencia es, también, el que se está tratando de detener con normas más claras dentro de las propias plataformas y en términos



legales y judiciales, como lo ejemplifican las Directrices para la Gobernanza de las Plataformas Virtuales (UNESCO, 2023).

Otras aproximaciones interesantes a fenómenos relacionados con la violencia directa en RR. SS. pueden encontrarse en Teo (2024), quien presenta un análisis sobre cómo los entornos digitales crean lo que ella llama una “violencia lenta” contra los derechos humanos, y Schultz *et al.* (2025) quienes proponen hablar de “deshumanización por algoritmos” para referirse a diferentes procesos relacionados con la digitalización general que se está dando en la sociedad y que provoca daños en diferentes escalas, algunas tan básicas como, nuevamente, los derechos humanos.

Si bien varios de los elementos presentados por estos autores pueden ser considerados también en el tipo de violencia estructural que se discutirá en el siguiente apartado, muchos de los hechos concretos discutidos por estos autores se encuentran en la categoría de violencia directa.

Violencia estructural en las RR. SS.

La violencia estructural tiene que ver con las condiciones que permiten el desarrollo de actos agresivos (Galtung, 1964). A diferencia de otros entornos, las RR. SS. tienen estructuras muy evidentes que determinan y moldean lo que se puede expresar y las formas de expresión. Esta estructura es el algoritmo. Más allá de las estructuras propias de los distintos contextos sociales —que son menos evidentes— el algoritmo impone una estructura bastante delimitada sobre lo que se puede compartir o no y sobre las formas de las interacciones entre las personas (Tutt, 2014). En este sentido, para identificar los elementos que permiten el desarrollo de la violencia en las RR. SS., hay que ir a los algoritmos.

Por algoritmo, Floridi (2023) entiende la implementación de estructuras organizadas matemáticamente capaces de ordenar datos para lograr una tarea o resultado determinado. En el caso de las RR. SS., los algoritmos estructuran la presentación de la información, las normas de conducta, las métricas para promover y ocultar contenidos, los controles de la desinformación y todas las características específicas que convierten a las RR. SS. en espacios para compartir información y expresar ideas o emociones (Oremus *et al.*, 2021).

Si bien se podría hacer un análisis técnico sobre las estructuras matemáticas sobre las que operan los algoritmos de las RR. SS., en este artículo el análisis se centra en los resultados que presentan tales estructuras. Esto es, en las maneras en que el algoritmo moldea las interacciones y el contenido de las RR. SS. Así, para el presente análisis del desarrollo

de la violencia en estos espacios, se concibe la estructura en dos sentidos: como las condiciones que lo propician y como el medio en que se da.

Concebir al algoritmo como medio, siguiendo a Morales (2024), permite situar la discusión actual en las coordenadas de los estudios de los medios (*media studies*) desde donde se exploran las formas en que las tecnologías de la comunicación, en este caso las RR. SS., moldean las relaciones humanas. En primer lugar, los estudios de los medios sugieren que las interacciones nunca son completamente directas, en tanto que siempre hay un medio, ya sea el lenguaje o la tecnología sobre la que se emplea el lenguaje (Morales, 2024). De ahí que analizar el medio sea tan importante, especialmente cuando se trate de un medio, como lo es el algoritmo, que no solo sirve como formato, sino que condiciona las formas de expresión e interacción posibles.

Las maneras en que las RR. SS. se convierten en un nuevo medio para la expresión y el desarrollo de distintos actos violentos son más evidentes en contextos de violencia armada (Morales, 2024). Esto permite visualizar cómo las RR. SS. se convierten en una plataforma más para la violencia. Sin embargo, para el estudio de la violencia estructural en las RR. SS. lo que interesa analizar no es la violencia que sale de las RR. SS., sino cómo es que el algoritmo, al moldear las interacciones y determinar el contenido, da lugar a expresiones violentas al interior de estos espacios digitales.

El algoritmo como medio no es un simple vehículo, sino que limita y determina el alcance y las formas de expresión. En este sentido, pone todas las condiciones para la expresión, pero también las reglas que determinan cómo se va a difundir o no tal expresión. Para ilustrar el alcance del algoritmo como espacio de posibilidades hay que considerar los efectos de los algoritmos en las RR. SS. más populares. El caso de Facebook, de acuerdo con Lima-Strong (2021), es especialmente ilustrativo y significativo por la cantidad de personas usuarias y por la opacidad con que buscaban manejar su algoritmo hasta hace unos años.

En 2021 se filtraron los Facebook Papers, un conjunto de documentos internos de la empresa que sirvieron para exhibir que tanto la estructura del algoritmo como algunas decisiones específicas de Mark Zuckerberg (propietario de Facebook, Instagram y WhatsApp) han servido para que la plataforma juegue parte en una serie de conflictos políticos a nivel global (Lima-Strong, 2021). Los *papers* revelaron que, desde 2018, el algoritmo de la plataforma presenta dos aspectos cruciales a las personas usuarias: contenido muy personalizado y publicaciones que estratégicamente incentivan la interacción (Oremus *et al.*, 2021). Algunas de las estrategias para motivar la interacción son: mostrar publicaciones



de contactos cercanos, memes virales y contenido divisivo. Esto es, expresiones sobre las cuales los usuarios tomarían una postura contundente y rechazarían la contraria.

En este sentido, autores como Lima-Strong (2021), Oremus *et al.* (2021) y Tutt (2014) argumentan que el algoritmo busca potenciar las posturas radicales, las expresiones polarizantes y las discusiones sobre cuestiones sensibles. Lo que se busca es promover el contenido que pretende causar emociones fuertes y, así, captar la atención de los usuarios. Se comparte más la información que nos da sentimientos positivos que la que ocasiona emociones ligeramente negativas. Sin embargo, la información que es demasiado negativa —la más preocupante— es la que más se comparte. Especialmente, se comparten notas, videos, memes o comentarios que generan sorpresa, diversión o ansiedad.

En este primer nivel, el algoritmo de RR. SS. como Facebook propicia las expresiones violentas en la medida en que, para captar la atención de los usuarios —un elemento clave de su modelo de negocios— en ocasiones buscará suscitar preocupaciones y rechazo (Tutt, 2014). Estas emociones, sumadas a otros elementos del algoritmo que permiten formar grupos de afinidad hasta el punto de crear cámaras de eco, van configurando bandos con afectos y, en ocasiones, con enemigos (Habermas, 2023). Luego, el encuentro entre bandos puede llegar a causar expresiones de violencia directa.

Regresando a la tipología de Galtung (2016), se podría decir que la simple captura de la atención de esa manera constituye ya las bases para actos violentos en la medida en que puede intervenir con la satisfacción de nuestras necesidades. El simple hecho de que los algoritmos sirvan, de acuerdo con Véliz (2021) y Coeckelbergh (2024), como dispositivos para acaparar la atención de las personas y la posibilidad de decidir hacia dónde dirigirla puede constituir formas de manipulación que, siguiendo el presente análisis de los tipos de violencia estructural, a su vez llevan al adoctrinamiento, el ostracismo, la alienación y la desintegración (tabla 1; Galtung, 2016).

Pero el impacto del algoritmo como facilitador de la violencia es más amplio. La moderación de contenidos, que va desde la selección de publicaciones que causarían más interacciones hasta la censura de otras publicaciones, puede dar lugar tanto a la difusión de expresiones violentas en ciertos espacios como a ocultar contenidos relevantes y así silenciar voces o consignas subrepresentadas (Vallor, 2015; Morales, 2024). Estas expresiones ocultadas por el algoritmo pueden ser de muchos tipos, incluidos los reclamos de paz por parte de grupos atacados.



Como ejemplo, los usuarios han notado que el algoritmo de Facebook suele catalogar ciertas expresiones artísticas como pornografía o algunos tipos de discurso político como acoso o intimidación (Tutt, 2014). Además, un reporte de la organización Human Rights Watch demostró que los algoritmos de Meta (en Facebook e Instagram) censuran a las cuentas y publicaciones que apoyan a la causa Palestina o que denuncian las acciones del gobierno de Israel (Human Rights Watch, 2023).

La moderación parcial de contenidos violentos, esto es, la posibilidad de sobreexponer ciertas expresiones de violencia y ocultar otras que se presentan en forma de denuncia, puede tener un impacto importante en cómo las personas conciben la violencia, la sensibilidad para condenarla o la invitación a replicarla (Morales, 2024). En este sentido, el algoritmo se convierte en un brazo más de la violencia estructural afuera de las RR. SS. y constituye, a su vez, la estructura interna para la violencia dentro de estos espacios.

Por último, las formas en que el algoritmo logra todo esto son mediante la captura de datos privados sensibles que, si bien los usuarios conceden, no lo hacen con pleno conocimiento de los fines y consecuencias que puede traer, por lo que podría constituir violaciones a la privacidad (Véliz, 2021). El modelo de negocios de estas plataformas es vender los datos de sus usuarios, lo que se podría considerar como un tipo de explotación que nuevamente remite a la tipología de la violencia estructural de Galtung (tabla 1; Véliz, 2021). A su vez, en la medida en que los datos privados se emplean para manipular a los usuarios, constituyen violaciones a las libertades individuales y políticas (Véliz, 2021; Coeckelbergh, 2024).

La violencia cultural y las RR. SS.

Como se señaló anteriormente, la Vc se relaciona con los aspectos culturales que forman parte del ámbito de lo simbólico. En relación con las RR. SS., este ejercicio de violencia puede tener distintas manifestaciones, sin embargo, un fenómeno reciente ha tenido un creciente impacto en los recursos simbólicos que permiten legitimar otros tipos de violencia y que, además, encuentran su principal manifestación en las RR. SS., a saber, las *fake news*.

Las *fake news* como objeto de estudio y su relación con las RR. SS. se han abordado en múltiples estudios (McIntyre, 2018; Del Fresno García, 2019; Wu *et al.*, 2019; García Marín, 2020), donde se les define como información manipulada voluntariamente y presentada bajo el formato de noticia (Sanz Blasco y Carro de Francisco, 2019; Guallar *et al.*, 2020),



con la finalidad de obtener algún beneficio económico o ideológico; y, generalmente, las temáticas se relacionan con cuestiones controversiales como el cambio climático, el género, la economía y las contiendas electorales (Guallar *et al.*, 2020).

Asimismo, las *fake news* se relacionan profundamente con un fenómeno denominado como posverdad, en el cual se ha gestado una representación distorsionada de los criterios de verdad en los hechos y que, en el peor de los casos, facilita un escenario de escepticismo radical respecto de instituciones como las científicas (McIntyre, 2018; Aparici & García Marín, 2019; Solis, 2024).

La posverdad es un fenómeno en el que la evidencia es un criterio menos valioso que las opiniones a la hora de instituir creencias; lo cual favorece la proliferación de entidades dogmáticas, fuertemente ideologizadas y que pueden generar impactos negativos en la vida pública, entre ellas destacan las comunidades antivacunas y los negacionistas del cambio climático (McIntyre, 2018).

En relación con lo anterior, las RR. SS., como una tecnología de la era digital, han acrecentado el problema porque permiten crear canales donde la información se disemina rápidamente (González, 2019). Además, por su estructura propician la creación de cámaras de eco que, en última instancia, refuerzan las creencias de las personas en situaciones de posverdad, mostrando contenido acorde a sus creencias aun cuando este contenido sea falso.

Para ejemplificar, durante los comicios de 2016 en EE. UU. se evidenció la utilidad de las *fake news* para moldear creencias en los posibles votantes ya que estas eran mostradas al público específico, de acuerdo con sus preferencias y otras segmentaciones poblacionales que implementan algoritmos de *big data*, este caso fue conocido como el escándalo de Cambridge Analytica.

Ahora bien, la relación que estos fenómenos guardan, desde la perspectiva de la violencia cultural es la siguiente. En primer lugar, se tiene la capacidad de moldear la opinión pública mediante el análisis de metadatos, así como de aprovechar las susceptibilidades de las personas o grupos en circunstancias de posverdad y/o de manipular la información con *fake news*. Todas estas son muestras del uso de tecnologías con fines de beneficio privado, en perjuicio y mediante coerción, del público usuario de estas tecnologías.

En segundo lugar, la manifestación de estos fenómenos propicia un golpe fuerte a los ciudadanos de Estados democráticos, pues una de las consecuencias de la posverdad es que el ejercicio de la democracia se

ve comprometido debido a la manipulación de la información con fines políticos e ideológicos (McIntyre, 2018; Rubio, 2018).

En tercer lugar, la manipulación de información en RR. SS. afecta también en la conformación de identidades, juicios y opiniones sobre temas generalmente en disputa; y en la medida en que la información, en sus diferentes dimensiones discursivas es distribuida en RR. SS., se propician distintas justificaciones a toda clase de discursos, incluidos discursos de odio, o bien, discursos con potenciales daños para la salud pública.

No obstante, es importante señalar que, al mismo tiempo, las RR. SS. pueden ser un instrumento para minimizar los efectos de la desinformación cuando estas se encaminan hacia un uso ético dentro de los límites del pensamiento crítico. Algunas alternativas frente al poder coercitivo de las RR. SS. radican en prácticas periodísticas basadas en fuentes, como el *fact checking*, que prometen ser una alternativa para mitigar el papel que las malas informaciones tienen a la hora de justificar discursos carentes de veracidad (Shin, 2023).

Finalmente, la gravedad del problema exige la generación de estrategias desde múltiples frentes (tecnológicos, científicos, sociales, educativos, etc.) que favorezcan el uso responsable de las RR. SS., tanto para mitigar su uso pernicioso (por ejemplo, en la modelación de creencias con fines dolosos), como para incentivar su uso encaminado hacia la construcción de sociedades mejor comunicadas y desarrolladas dentro de una adecuada cultura de la paz.

Discusión

En este apartado se presentarán algunos límites que se identifican al aplicar el marco teórico de Galtung para el análisis de la violencia en las RR. SS. A partir de la discusión enfocada en cada uno de los tipos de violencia, se propone una serie de propuestas generales para la construcción de una educación para la paz en entornos sociales digitales. Esto con el objetivo de problematizar la propuesta, delimitar sus alcances y atisbar sus horizontes. Sin embargo, este análisis no pretende formalizar una estrategia de educación para la paz, sino solo presentar una serie de pautas que dirijan en ese camino.

La caracterización de la violencia de Galtung permite señalar las formas en que los algoritmos de las RR. SS. potencian violencias más allá de estas plataformas, pero también al interior. En primer lugar, se considera muy valiosa la posibilidad de precisar las razones por las cuales una



serie de características, aparentemente inocuas, de sus algoritmos y dinámicas, pueden llegar a ser dañinas para individuos y sociedades enteras. En este sentido se vuelve necesario poder señalar las formas en que las RR. SS. abonan en el desarrollo de la violencia, su visibilización e invisibilización —en ocasiones desproporcionadas— y su ejecución.

Dado el estado de la violencia en RR. SS. expuesto en el apartado anterior, las medidas de educación para la paz tendrían que pensarse desde un marco de construcción de la paz posterior a la violencia. (Galtung, 1998; UNESCO, 2023). Bajo ese supuesto se discuten las dos propuestas de educación para la paz presentadas en este artículo. Cabe señalar que el propósito de la presente investigación no es comparar ambas propuestas, sino emplearlas en la discusión sobre cómo enfrentar el problema de la violencia en las RR. SS.

El esquema de Galtung (1998) se resume en las 3 R mencionadas: reconstrucción de la cultura y estructura social; reconciliación entre víctimas y victimarios; y resolución pacífica de los conflictos pendientes. Por otro lado, las recomendaciones de la UNESCO (2023) ilustran una serie de aspectos necesarios en el camino de la educación para la paz. Estos son: comprender la construcción de paz como un proceso participativo; pensar desde las coordenadas del desarrollo sostenible, el cosmopolitismo y la educación de género; propiciar la alfabetización digital basada en la ética y el pensamiento crítico.

En este sentido, el conjunto de las propuestas se puede integrar de forma satisfactoria. Siguiendo el presente análisis, la construcción de la paz en RR. SS. tendría que atender a la 1ª R de Galtung (1998): la reconstrucción de las estructuras sociales y culturales bajo el entendido de que se ha de lograr mediante un proceso participativo, incluyente y consciente de sus dimensiones globales (en alineación con la UNESCO, 2023). Como se pudo observar, los algoritmos segmentan a la población favoreciendo la alienación, polarización y división (factores que abonan a la violencia). De ahí que se vuelva necesario fomentar un uso de estos espacios digitales consciente de estas dinámicas para que los usuarios eviten caer en las estrategias de ruptura con los demás.

Es importante mencionar que el marco de Galtung no fue planteado originalmente para analizar los entornos digitales, de modo que cuenta con algunas limitaciones, entre ellas, la dificultad de identificar nuevas formas de violencia directa o nuevas dinámicas para la violencia. En este sentido, se requiere un enfoque específico para adaptarlo al análisis de las RR. SS. digitales. La propuesta presente se encamina a ese objetivo.

Para atender las causas estructurales de la violencia, los proveedores de RR. SS. tendrían que modificar sus algoritmos para propiciar el diálogo pacífico y así encaminarnos a la resolución pacífica del conflicto. Además de atender el problema de la resolución, los entornos digitales tendrían que crearse para evitar el conflicto posible. Si el contenido divisivo favorece a las empresas de las RR. SS. porque logra capturar la atención de las personas de mejor manera, entonces se tiene que reconsiderar el modelo de negocios de manera más general. Los usuarios, por su parte, han de perseguir el diálogo constructivo y evitar caer en discusiones divisorias agresivas.

Las medidas para evitar las interacciones violentas que se dan en RR. SS. (aquellas que constituyen actos de violencia directa) son similares a las que habría que tomar en entornos no digitales. Sin embargo, el hecho de que los entornos digitales ofrezcan nuevas maneras para ejercer violencia sobre los demás ha de precisar un mayor énfasis en la autoconciencia sobre cómo nuestras expresiones o el contenido compartido podría dañar a otras personas. Por ejemplo, Wyer y Black (2023) muestran cómo se puede presentar violencia de género en los modelos de tipo *chatbot* de tercera generación y además ofrecen un análisis de diversas implicaciones causadas por este tipo de violencia. Como este, se pueden mostrar múltiples casos de violencia digital, casi generalizada. En consecuencia, se vuelve imprescindible fomentar una alfabetización digital centrada en la empatía y el pensamiento crítico, como sugiere la UNESCO, precisando que se parte de una estructura y un contexto que favorece la violencia.

Con respecto a la violencia directa, es importante que todos los usuarios de RR. SS. reflexionen sobre las implicaciones que tienen sus acciones en entornos digitales, por pequeñas o sencillas que parezcan (por ejemplo, reaccionar emocionalmente ante una publicación o compartir algún contenido sin verificar las fuentes). Además, sería importante discutir y reflexionar en comunidad sobre cada uno de los incisos presentados al inicio de este documento, pues como se señaló anteriormente, existen acciones que, sin una reflexión al respecto, parecería que no están relacionadas con la violencia directa, aunque puedan estarlo.

Sobre este tipo de violencia, el marco teórico de Galtung está limitado para algunas consideraciones, debido a que él no estaba contemplando los entornos digitales como posibles generadores de la violencia. En consecuencia, sería importante hacer un análisis más detallado sobre la manera en que debe entenderse a la violencia directa en las RR. SS., considerando sus particularidades vinculadas con el entorno digital.



En cuanto a la violencia estructural, la propuesta de Galtung permite señalar al menos dos factores que conviene destacar. Primero, la posibilidad de señalar como violenta la forma de funcionar de los algoritmos con su objetivo de captar la atención para manipular a sus usuarios. Es importante indicar que, en la medida en que perdemos el control sobre lo que deseamos conocer, consumir y compartir, no solo somos sujetos pasivos de una manipulación, sino que sufrimos una forma de violencia que puede llevar al adoctrinamiento, la alienación y la desintegración social.

Asimismo, la violencia cultural en la que se responsabiliza a la víctima como un instrumento que legitima al victimario, juega un rol importante en el adoctrinamiento y se convierte en un vehículo de la alineación y desintegración de la cohesión social. Tomando como base el impacto de los algoritmos, estos no solo se manifiestan desde la perspectiva estructural, sino que el uso de *bots* para generar disputas artificiales sobre temas polarizados es un ejemplo en que se integran las violencias tanto estructural como cultural. Esto es, el algoritmo permite la segmentación de las comunidades mediante diferencias ideológicas en temas fuertemente polarizados. Así, estos tipos de violencia atentan contra las necesidades identitarias y de libertad, respectivamente.

En esta misma línea, el modelo de negocios de las RR. SS. que lucra con los datos privados de sus usuarios atenta contra las necesidades de supervivencia y bienestar de acuerdo con el marco teórico de Galtung. Esto porque el robo de datos constituye una forma de explotación en donde los usuarios se ven obligados a brindar sus datos privados en beneficio (económico, pero también de poder) de los propietarios de las RR. SS. a costa de su propia libertad y seguridad (Véliz, 2021). Con estos datos, los usuarios pueden ser incriminados, extorsionados y manipulados de maneras que pueden atentar no solo contra su bienestar mental, sino también físico y material (Coeckelbergh, 2024).

Lo anterior permite comprender por qué la UNESCO tiene una recomendación específica sobre la protección de datos sensibles y su uso responsable en la creación y desarrollo tanto de las plataformas digitales como de IA. En términos específicos, la manipulación de los datos extraídos de las RR. SS. ha permitido generar un entorno en que confluyen los tres tipos de violencia previamente descritos.

Otro ejemplo que permite ilustrar las manifestaciones de la violencia que atraviesan sus distintas dimensiones es el caso de las *fake news*, que pueden ser usadas para dañar la imagen pública de una persona (violencia directa), para manipular información sobre temas altamente polarizados (violencia cultural), todo esto aprovechando las ventajas que los

algoritmos de las RR. SS. otorgan a los contenidos con un alto tráfico de datos (violencia estructural).

De esta manera, la propuesta de Galtung permite señalar con mayor precisión las formas en que la estructura misma de las RR. SS. ejerce y permite el ejercicio de actos violentos contra sus usuarios. A partir de este diagnóstico se insta a la comunidad científica a pensar en estrategias para construir una educación para la paz en RR. SS. y a partir de ellas. Para este propósito se pueden considerar dos niveles de responsabilidad diferentes: la que tendrían quienes poseen, crean y sostienen las RR. SS. y las que corresponden a los usuarios.

El primer grupo de actores responsables tendría que seguir no solo las recomendaciones de la UNESCO, sino también las que se derivan del análisis de las formas de la violencia en RR. SS. Siguiendo esta línea argumental, su modelo de negocios actual resulta ilegítimo por ser violento, en particular sus formas de capturar la atención de los usuarios y de lucrarse con sus datos personales. Esto implica que los cambios propuestos crearían entornos de discusión digital completamente distintos a los que hasta ahora se han popularizado.

Mientras el primer grupo de responsables siga haciendo negocio con el uso de la violencia, los usuarios adquieren la responsabilidad de proteger los datos de los demás en la medida de lo posible. Además, se tendría que hacer la labor pedagógica de informar a los demás usuarios sobre las maneras en que los algoritmos de las RR. SS. propician estas formas de violencia. Un ejemplo de cómo esto podría disminuir las interacciones violentas sería el de identificar cómo el algoritmo pretende generar hostilidades entre grupos e individuos, informar a todos los involucrados y propiciar la creación de entornos digitales donde se busquen la reconciliación y la resolución pacífica del conflicto, como lo propone Galtung.

Conclusiones

En este artículo se ha realizado un recorrido que partió de la necesidad de considerar las acciones en RR. SS., como acciones con implicaciones éticas y políticas relevantes. Del mismo modo que en los entornos no digitales, la violencia o la paz emergen en las redes de acuerdo a un complejo entramado de factores que favorecerán la aparición de una o la otra.

La importancia que las RR. SS. han adquirido en los últimos años como tribuna pública vuelve imprescindible la investigación sobre las dinámicas que se dan en ellas para poder plantear políticas, en este caso



educativas, que contribuyan a que las redes puedan volverse espacios en los que se evite la violencia y se entienda a la paz como un objetivo a alcanzar en las interacciones en estos medios. Sin embargo, las RR. SS. presentan características particulares, relacionadas con su modo de ser digital, que invita a generar marcos teóricos que capturen de manera adecuada las diferentes relaciones e interrelaciones que se dan entre los diseñadores de las mismas, los usuarios y la infraestructura necesaria para sostenerlas. En este artículo se ha defendido que la propuesta de educación para la paz de Galtung, que comienza por proponer tres tipos de violencia, directa, estructural y cultural, para después construir la paz como superación de esta, es una propuesta que puede contribuir a comprender mejor la manera en que se presenta la violencia en las RR. SS., y por tanto, puede ayudar también a dar directrices para proponer una educación para la paz como resolución a los tipos de violencia analizados.

El análisis profundo de lo que sucede en las RR. SS. es necesario actualmente, ya que es en estos espacios donde ocurre de manera predominante la discusión pública en nuestros días. Nuestro trabajo muestra cómo la violencia puede presentarse de manera triple, como propone Galtung: en algunas interacciones que ocurren en las RR. SS., además conforma la estructura misma de estas plataformas y de esa manera contribuye también a la formación de una cultura violenta. Con este análisis, es posible mostrar que la violencia se ha convertido en una condición estructurante de la discusión pública actual mediante las RR. SS.

Desde esta perspectiva, el valor del presente trabajo se encuentra en el diagnóstico y la problematización de la teoría de la violencia (bajo el marco teórico de Galtung) como una herramienta para identificar adecuadamente los obstáculos que enfrentamos en el camino de la educación para la paz. Como parte del esfuerzo por encaminar hacia ese objetivo, se sugiere retomar las recomendaciones de la UNESCO sobre la educación para la paz, en su rubro de educación digital. El planteamiento de estas nuevas formas de violencia se presenta como un reto y una oportunidad para la generación de programas de alfabetización digital que incluyan el reconocimiento de estas formas de violencia, así como estrategias para su prevención y su erradicación.

Finalmente, si bien este artículo muestra una aproximación al problema de la violencia en las RR. SS., se requieren también otras investigaciones que abonen en la expansión del marco teórico de Galtung para abarcar otras particularidades de los entornos digitales. Asimismo, se recomienda considerar las categorías aquí descritas para futuros análisis del fenómeno desde perspectivas tanto empíricas como teóricas.



El mayor valor de un análisis y discusión como el presente está en que contraviene la manera popular de concebir y experimentar las formas de relacionarse en entornos digitales. Esto es, se ha insistido en que el análisis de la violencia en RR. SS. no debe limitarse a considerar los ataques violentos directos entre sus usuarios, sino que se deben considerar también los tipos de violencia que emergen por las estructuras algorítmicas de las mismas, y por la cultura que se genera en ellas. Considerar adecuadamente estos tres tipos de violencia es importante para proponer una educación para la paz que evite los enfrentamientos entre usuarios, que comprenda cómo funciona la estructura algorítmica de las redes, para poder contenerla y limitarla con el objetivo específico de evitar violencias; y que contribuya a crear una cultura mejor integrada, mejor informada, más incluyente y comprensiva de la diferencia. En la medida en que estas condiciones son necesarias para construir la paz, el presente artículo ofrece nuevas formas de concebir, señalar y mostrar las violencias que interfieren con este objetivo.

180



Bibliografía

- ALEGRÍA MORÁN, José Rolando
 2025 La relación entre jóvenes y redes sociales en el habitar espacios virtuales. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (39), 257-280. <https://doi.org/10.17163/soph.n39.2025.08>
- APARICI, Roberto & GARCÍA MARÍN, David
 2019 La posverdad: el software de nuestra era. En Autores (comps.), *La posverdad: una cartografía de los medios, las redes y la política* (pp. 25-43). Barcelona: Gedisa.
- BOYD, Danah & ELLISON, Nicole
 2007 Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- CASTRO HIGUERAS, Antonio; PÉREZ RUFÍ, José Patricio; RODRÍGUEZ VÁZQUEZ, Ana Isabel & LÓPEZ GARCÍA, Xosé
 2024 Medios nativos digitales y sus comunidades virtuales: estrategias de interacción y participación en redes sociales. *Profesional de la información*, 33(1), e330015. <https://doi.org/10.3145/epi.2024.0015>
- COECKELBERGH, Mark
 2024 *Why AI undermines democracy and what to do about it*. Cambridge: Polity.
- DEL FRESNO GARCÍA, Miguel
 2019 Desórdenes informativos: Sobreexpuestos e infrainformados en la era de la posverdad. *El Profesional de la Información*, 28(3). <https://doi.org/10.3145/epi.2019.may.02>

- FLORIDI, Luciano
 2023 *The ethics of artificial intelligence: Principles, challenges, and opportunities*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- GALTUNG, Johan
 1964 A Structural Theory of Aggression. *Journal of Peace Research*, 1(2), 95-119. <http://www.jstor.org/stable/423250>
 1998 *Tras la violencia, 3 R: reconstrucción, reconciliación, resolución. Afrontando los efectos visibles e invisibles de la guerra y la violencia*. Bilbao: Bakeaz; Gernika Gogoratuz.
 2003 *Violencia cultural*. Biskaia: Gernika Gogoratuz.
 2016 La violencia cultural, estructural y directa. En Ministerio de Defensa & Instituto Español de Estudios Estratégicos (eds.), *Cuadernos de estrategia 183: política y violencia, comprensión teórica y desarrollo en la acción colectiva* (pp. 147-168). España: Ministerio de Defensa.
- GARCÍA MARÍN, David
 2020 Infodemia global: desórdenes informativos, narrativas *fake* y *fact-checking* en la crisis de la COVID-19. *El Profesional de la Información*, 24(4). <https://doi.org/10.3145/epi.2020.jul.11>
- GARCÍA RAGA, Laura, BOQUÉ TORREMORELL, María Carme & ALGUACIL DE NICOLÁS, Montserrat
 2019 La educación para la paz en las políticas educativas: un balance histórico y desafíos del futuro. *HSE: Social and Education History*, 8(3), 298-323. <https://doi.org/10.17583/hse.2019.4164>
- GONZÁLEZ, Felipe
 2019 Big data, algoritmos y política: las ciencias sociales en la era de las redes digitales. *Cinta Moebio*, 65, 267-280. <https://doi.org/10.4067/s0717-554x2019000200267>
- GUALLAR, Javier, CODINA, Lluís, PERE, Freixa & PÉREZ MONTORO, Mario
 2020 Desinformación, bulos, curación y verificación: revisión de estudios en Iberoamérica 2017-2020. *Telos, Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22(3), 595-613. <https://doi.org/10.36390/telos223.09>
- HABERMAS, Jürgen
 2023 *A New Structural Transformation of the Public Sphere and Deliberative Politics*. Cambridge: Polity.
- HUMAN RIGHTS WATCH
 2023 *Meta's broken promises: Systemic censorship of Palestine content on Instagram and Facebook*. <https://bit.ly/4a9qvOa>
- IPIE
 2023 *AI for Peacebuilding: Promises and Pitfalls*. Zurich, Switzerland: IPIE.
 2025 *Expert Survey on the Global Information Environment 2025: Safeguarding Epistemic Security*. Zurich, Switzerland: IPIE.
- JACKMAN, Mary
 2002 Violence in social life. *Annual Review of Sociology*, 28(1), 387-415. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.28.110601.140936>
- LABRADOR, Carmen
 2013 Educación para la paz y cultura de paz en documentos internacionales. *Contextos Educativos, Revista de Educación*, (3), 45-68. <https://doi.org/10.18172/con.463>

LERCH, Julia & BUCKNER, Elizabeth

- 2018 From education for peace to education in conflict: Changes in UNESCO discourse, 1945-2015. *Globalisation, Societies and Education*, 16(1), 27-48. <https://doi.org/10.1080/14767724.2017.1387769>

LIMA-STRONG, Cristiano

- 2021 A whistleblower's power: Key takeaways from the Facebook Papers. *The Washington Post*. <https://bit.ly/4igaBUd>

LÓPEZ FARJEAT, Luis Xavier & GONZÁLEZ FERNÁNDEZ, Karen

- 2021 El espacio digital como espacio público: claves de la ciudadanía digital. En A. Estany & M. Gensollen (coords.), *Diseño institucional e innovaciones democráticas* (pp. 143-159). México DF: Universidad Autónoma de Aguascalientes; Universitat Autònoma de Barcelona.

MCINTYRE, Lee

- 2018 *Posverdad*. Madrid: Cátedra.

MORALES, Esteban

- 2023 Ecologies of Violence on Social Media: An Exploration of Practices, Contexts, and Grammars of Online Harm. *Social Media + Society*, 9(3). <https://doi.org/10.1177/20563051231196882>

- 2024 Social media and the mediation of everyday violence: A study of Colombian young adults' experiences. *New Media & Society*, 27(7), 4308-4325. <https://doi.org/10.1177/14614448241236756>

OREMUS, Will, MERRILL, Jeremy, ALCÁNTARA, Chris & GALOCHA, Arthur

- 2021 How Facebook's algorithm works. *The Washington Post*. <https://bit.ly/48ddJvE>

PINEDA, Pedro, CELIS, Jorge & RANGEL, Lina

- 2019 The worldwide spread of peace education: Discursive patterns in publications and international organisations. *Globalisation, Societies and Education*, 17(5), 638-657. <https://doi.org/10.1080/14767724.2019.1665988>

POLYZOIDOU, Vagia

- 2024 Digital violence against women: Is there a real need for special criminalization? *International Journal for the Semiotics of Law*, 37, 1777-1797. <https://doi.org/10.1007/s11196-024-10179-3>

REHMAN, Ikhlaq ur

- 2019 Facebook-Cambridge Analytica data harvesting: What you need to know. *Library Philosophy and Practice (e-journal)*, 2497. <https://bit.ly/4rgYSZJ>

RODRÍGUEZ, Andrés & PÉREZ, Alipio Omar

- 2017 Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Ean*, (82), 175-195. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

ROJAS DÍAZ, Jhoen Sneyder & YEPES LONDOÑO, John Jairo

- 2022 Panorama de riesgos por el uso de la tecnología en América Latina. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 14(26). <https://doi.org/10.22430/21457778.2020>

RUBIO NÚÑEZ, Rafael

- 2018 Los efectos de la posverdad en la democracia. *UNED, Revista de Derecho Político*, 103, 191-228. <https://doi.org/10.5944/rdp.103.2018.23201>

SALINAS ARIAS, Boris Alfonso

- 2023 Educación para la paz desde Johan Galtung. *Análisis, Revista Colombiana de Humanidades*, 55(102). <https://doi.org/10.15332/21459169.7634>



- SANZ BLASCO, Rubén & CARRO DE FRANCISCO, Cristina
 2019 Susceptibilidad cognitiva a las falsas informaciones. *Historia y Comunicación Social*, 24(2), 521-531. <https://doi.org/10.5209/hics.66296>
- SCHULTZ, Mario, CLEGG, Melanie, HOFSTETTER, Reto & SEELE, Peter
 2025 Algorithms and dehumanization: A definition and avoidance model. *AI & Society*, 40(4), 2191-2211. <https://doi.org/10.1007/s00146-024-02123-7>
- SHIN, Hwayong
 2023 *Building credibility in polarized environments: Evidence from fact checking* [Tesis doctoral, University of Michigan].
- SOLIS, Omar
 2024 *Factchecking: una revisión de sus alcances metodológicos* [Tesis de posgrado, Instituto Politécnico Nacional de México].
- TEO, Sue Anne
 2024 Artificial Intelligence and its 'slow violence' to human rights. *AI Ethics*, 5, 2265-2280. <https://doi.org/10.1007/s43681-024-00547-x>
- TUTT, Andrew
 2014 The new speech. *Hastings Constitutional Law Quarterly*, 41, 235-297. <https://bit.ly/4prK9te>
- UNESCO
 2022 *Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial*. <https://bit.ly/3LUPGtQ>
 2023 *Directrices para la gobernanza de las plataformas digitales: Salvaguardar la libertad de expresión y el acceso a la información con un enfoque de múltiples partes interesadas*. <https://bit.ly/4idtvei>
 2024 *Lo que debe saber sobre la Recomendación de la UNESCO sobre la educación para la paz, los derechos humanos y la democracia*. <https://bit.ly/4p8tafy>
- VALLOR, Shannon
 2015 *Social networking and ethics*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://bit.ly/480LvW8>
- VÉLIZ, Carissa
 2021 *Privacy is power: Why and how you should take back control of your data*. Londres: Bantam Press.
- WYER, Sarah & BLACK, Sue
 2025 Algorithmic bias: sexualized violence against women in GPT-3 models. *AI and Ethics*, 5, 3293-3310. <https://doi.org/10.1007/s43681-024-00641-0>
- WOLFSFELD, Gadi, SEGEV, Elad & SHEAFER, Tamir
 2013 Social media and the Arab Spring: Politics comes first. *The International Journal of Press/Politics*, 18(2), 115-137. <https://doi.org/10.1177/1940161212471716>
- WU, Liang, MORSTATTER, Fred, CARLEY, Kathleen & LIU, Huan
 2019 Misinformation in social media. *ACM SIGKDD Explorations Newsletter*, 21(2), 80-90. <https://doi.org/10.1145/3373464.3373475>

Declaración de Autoría - Taxonomía CRediT	
Autor/es	Contribuciones
Karen González Fernández	Conceptualización, investigación, supervisión, administración de proyecto, redacción, borrador original, redacción, revisión y edición.
Tatiana Lozano Ortega	Conceptualización, investigación, redacción, borrador, original, redacción, revisión y edición.
Omar Solis Ramos	Conceptualización, investigación, supervisión, administración de proyecto, redacción, borrador original, redacción, revisión y edición.

184



Declaración de uso de inteligencia artificial
Los autores Karen González Fernández, Tatiana Lozano Ortega y Omar Solis Ramos del artículo titulado "Retos de la educación para la paz: Galtung y la violencia en redes sociales digitales", DECLARAN que la elaboración del documento no se apoyó con Inteligencia Artificial (IA).

Fecha de recepción: 13 de diciembre de 2024

Fecha de revisión: 20 de febrero de 2025

Fecha de aprobación: 20 de junio de 2025

Fecha de publicación: 15 de enero de 2026