



En el tercer informe, los hallazgos reafirman que la mayoría de los actos de ciberviolencia adoptan la forma de violencia colectiva, amplificada por condiciones del anonimato del victimario. Además una proporción significativa de los casos se nutre del contexto político nacional o de estructuras históricas de desigualdad, lo cual nos ha llevado a interpretarlos como expresiones de violencia política.

El uso creciente de inteligencia artificial para manipular imágenes, audios y contenidos con fines engañosos intervienen cada vez más en la esfera pública y privada de las personas, y las consecuencias pueden afectar la reputación, la salud emocional, la economía de los hogares e incluso trascender al ámbito físico.

01 PRINCIPALES HALLAZGOS DEL TERCER INFORME



Gran parte de los casos documentados involucró **ataques de grupos (44%)** contra **personas individuales (68%)**, amplificados por el anonimato y las dinámicas propias de las redes sociales.

La ciberviolencia reproduce desigualdades de género. Las mujeres fueron atacadas principalmente por razones relacionadas con su sexo o género (35%) y apariencia física (21%), mientras que los hombres recibieron más ataques vinculados con su actividad profesional (29%), reputación (23%) u orientación sexual (16%).

La inteligencia artificial está transformando las agresiones digitales. El monitoreo identificó imágenes y audios manipulados mediante IA para estafar, ridiculizar, desinformar o desacreditar a personas, especialmente figuras públicas y liderazgos juveniles.

La ciberviolencia puede ser letal. Además de daños reputacionales, económicos y emocionales, el informe documentó dos casos donde la violencia digital estuvo relacionada con hechos de violencia física que terminaron con la muerte de las personas.

02 DATOS DESTACADOS:

Durante el mes de abril se reportaron

84 casos de acciones violentas en el espacio virtual.

El 48% de los casos corresponden a ataques verbales y discursos de odio, el 18% involucró este tipo de acción en combinación con otras formas de agresión. El 35% son otras acciones violentas.



Facebook concentró el

39%

de los casos registrados, seguido de TikTok y X con **21% cada uno.**

26%

de las víctimas identificadas tenían entre 20 y 29 años.

39%

de los casos fueron ataques dirigidos no intrusivos y efímeros, es decir, agresiones públicas orientadas a dañar a una persona o grupo.

03 CASOS E HISTORIAS



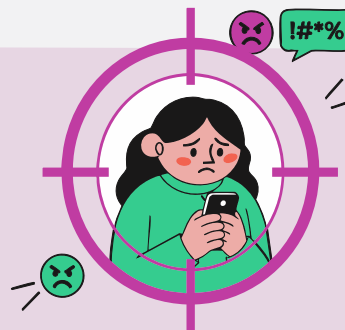
CASO DE ATAQUE VERBAL POR CAPACIDAD, GÉNERO Y APARIENCIA FÍSICA

El 13 de abril de 2026 el medio de comunicación "Región Más Noticias" publicó en Facebook que una adolescente de 15 años fue asesinada en Génova Costa Cuca, Quetzaltenango. Usuarios agredieron verbalmente a la difunta por sus relaciones interpersonales, apariencia física y por su género



CASO DE ATAQUE VERBAL

El 25 de abril de 2026, una cuenta en X/Twitter publicó un mensaje dirigido al ministro de Cultura y Deportes, Luis Méndez Salinas, acompañado de fotografías en una ceremonia espiritual indígena. En la publicación se utilizaron expresiones despectivas hacia el funcionario, referencias ofensivas a prácticas religiosas y comentarios discriminatorios hacia pueblos indígenas.



CASO DE DIFAMACIÓN Y ENGAÑO

La página de TikTok "noticias.delamate" difundió un video difamatorio generado mediante inteligencia artificial en contra de un líder juvenil que dirige una ONG, en el contexto del proceso de elección del rector de la USAC. El contenido manipulaba un audio para hacer parecer que Sánchez apoyaba la elección de Mazariegos.

