



Redes sociales e interacciones suspicaces: El caso de Amino

Social media and suspicious interactions: The case of Amino

Álvaro Acevedo-Merlano

Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia

alvaroacevedomerlano@gmail.com

ORCID: 0000-0002-0131-0276

Julieta Paternina Rodelo

Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia

jpaterni@cuc.edu.co

ORCID: 0009-0006-6110-995X



<https://doi.org/10.36825/RITI.14.33.003>

Recibido: Noviembre 17, 2025

Aceptado: Marzo 04, 2026

Resumen: Este artículo analiza las dinámicas sociotecnológicas presentes en la plataforma digital Amino mediante una etnografía virtual, apoyada en observación participante en línea y revisión conceptual. El estudio examina cómo el anonimato, la participación en comunidades temáticas —incluidas aquellas vinculadas al género Yaoi— y la circulación de contenido sensible configuran las interacciones de usuarios jóvenes, especialmente cuando menores de edad acceden sin supervisión ni criterios de alfabetización digital. Los hallazgos evidencian prácticas como la creación de identidades ficticias, la exposición a narrativas sexuales o románticas inapropiadas, la rápida formación y disolución de vínculos afectivos y la dificultad para diferenciar entre ficción e identidad digital. Estas dinámicas revelan escenarios de vulnerabilidad que pueden afectar los procesos de socialización juvenil en entornos donde la representación del yo es móvil y el control de acceso resulta limitado. El análisis destaca la necesidad de promover competencias críticas de uso digital y fortalecer el acompañamiento adulto para mitigar riesgos y favorecer una participación segura en comunidades virtuales de alta complejidad.

Palabras clave: *Redes Sociales Digitales, Amino, Etnografía Virtual, Interacciones Digitales Juveniles, Contenido Sensible en Línea.*

Abstract: This article analyzes the sociotechnical dynamics that emerge on the digital platform Amino through a virtual ethnography, supported by online participant observation and a conceptual literature review. The study examines how anonymity, participation in thematic communities—including those related to the Yaoi genre—and the circulation of sensitive content shape youth interactions, particularly when minors access these spaces without supervision or adequate digital literacy. The findings reveal practices such as the creation of fictional identities, exposure to inappropriate sexual or romantic narratives, the rapid formation and dissolution of affective bonds, and difficulties in distinguishing between fiction and digital self-representation. These dynamics expose scenarios of vulnerability that can influence socialization processes in environments where identity is fluid and access control is limited. The analysis underscores the need to foster critical digital competencies and strengthen adult guidance to help young users mitigate risks and engage safely within increasingly complex virtual communities.

Keywords: *Digital Social Networks, Amino, Virtual Ethnography, Youth Digital Interactions, Online Sensitive Content.*

1. Introducción y estado de la cuestión

Amino es una red social creada por Ben Anderson y Yin Wang, inicialmente fue lanzada en 2014 con temáticas "raras" para ese momento, como el K-pop, videojuegos y fotografía. Debido a su creciente popularidad, el algoritmo se expandió y surgieron más Aminos en el proceso. Actualmente, la aplicación cuenta con más de 10 millones de descargas en la Play Store y está disponible en casi todos los idiomas, a excepción del japonés, mandarín, persa e italiano, aunque se encuentran en desarrollo para su inclusión. La aplicación, al igual que cualquier red social, fue creada con el propósito de facilitar relaciones en línea entre miles de personas, sin importar su ubicación geográfica, religión, orientación sexual o costumbres [1]. La única regla consiste en que los usuarios compartan gustos en común, deseen compartir opiniones sobre temas de interés y busquen hacer amigos conectados las 24 horas del día, gracias a las diferentes zonas horarias que ofrece la plataforma.

Amino ofrece comunidades que cuentan con un equipo de staff dividido en jerarquías. En primer lugar, está el líder agente, quien es el creador de la comunidad y desarrolla una temática de su interés. A continuación, encontramos a los líderes secundarios, que pueden ser cuatro o más, dependiendo de la cantidad de usuarios en la comunidad. Estos líderes secundarios tienen funciones similares a las del líder agente, pero se diferencian en la creación de una nueva comunidad dentro de Amino. Además, existen los curadores, cuya responsabilidad es mantener a los usuarios conectados a través de la creación de contenido, como blogs, y resolver dudas que puedan surgir en nuevos usuarios o brindarles ayuda para navegar por la plataforma. Por último, están los anfitriones y coanfitriones. Los anfitriones se encargan del manejo general de la comunidad, incluyendo su funcionamiento, reglas y filtros. Por otro lado, los coanfitriones son los creadores y moderadores de los chats públicos dentro de una comunidad, permitiendo a numerosos usuarios interactuar en tiempo real.

En la actualidad, Amino es una red social que goza de una gran popularidad entre niños y adolescentes. Esta afirmación se ve respaldada por la descripción proporcionada por el equipo de Amino, quienes en su sección de consultas recomiendan a los padres hablar con sus hijos acerca de la importancia de no compartir información personal en Amino o cualquier otra plataforma en línea, incluyendo números de teléfono, nombres reales y datos de ubicación exacta [2].

La mencionada popularidad de Amino se debe en gran medida a la diversidad de comunidades públicas y privadas que alberga la plataforma, convirtiéndose en una convención virtual a gran escala donde convergen diversos temas de interés en un mismo espacio de desarrollo y apoyo [3]. Como cualquier otra aplicación, Amino ha experimentado una serie de cambios y mejoras a lo largo del tiempo. Estos cambios abarcan desde la actualización de su logotipo, como se puede apreciar en la Figura 1, hasta la implementación de mejoras en su sistema completo de notificaciones y mensajería. Específicamente, se han realizado modificaciones para abordar los desafíos presentados por los chats públicos, los cuales generaban errores en la aplicación debido a la gran cantidad de usuarios escribiendo al mismo tiempo. El sistema original no estaba diseñado para manejar eficientemente tantos procesos simultáneos.



Figura 1. Evolución del logo de Amino. Fuente: <https://1000logos.net/amino-logo/>

Amino opera mediante un algoritmo que otorga a las comunidades la posibilidad de presentarse con una edición personalizada que refleje su temática. Su panel principal muestra de manera visible a los usuarios que han permanecido conectados por más tiempo. Entre las funciones fundamentales de la plataforma se incluyen la creación y participación en cuestionarios, la publicación de blogs y la compartición de fotografías. Una característica destacada de Amino es su fácil acceso a los perfiles de todos los usuarios pertenecientes a una misma

comunidad, lo cual resulta altamente atractivo. Esto permite una personalización completa del perfil, incluyendo la opción de establecer una foto de perfil, un fondo y una portada, siguiendo el ejemplo de plataformas como Facebook. Además, se brinda la posibilidad de utilizar cualquier imagen para ocupar la "burbuja" que se emplea como "estado", brindando así una interactividad similar a la de las redes sociales convencionales.

Además de su nuevo logotipo, se han realizado otras mejoras en la aplicación, como la implementación de restricciones de edad y contenido. En primer lugar, Amino ha establecido un límite de edad mínima de trece años debido a la presencia de un considerable número de usuarios adultos en la plataforma. Esta medida busca salvaguardar la seguridad y protección de los usuarios más jóvenes. La segunda mejora implementada se centra en la restricción de contenido. Inicialmente, la aplicación permitía la publicación de cualquier tipo de contenido por parte de los usuarios. Sin embargo, se observó que algunos usuarios "mayores de edad" estaban utilizando la aplicación como una plataforma para compartir contenido explícito de naturaleza sexual o violenta, lo cual no era apropiado dada la gran cantidad de usuarios menores de trece años presentes en la comunidad. Ante esta situación, los creadores de la aplicación tomaron la decisión de eliminar de forma inmediata y permanente cualquier cuenta que publique contenido sexual o violento explícito, ya sea visible públicamente o enviado a través de chats privados, sin importar el tiempo que la cuenta haya estado activa en la comunidad. Esta medida tiene como objetivo principal mantener un entorno seguro y adecuado para todos los usuarios de la aplicación.

Es importante destacar que estas medidas se implementaron principalmente en comunidades centradas en el Yaoi [4] y el Anime. No se tomaron al azar, sino que surgieron como resultado de un análisis previo y un incidente que afectó la reputación de la plataforma. Amino ha enfrentado críticas y preocupaciones significativas en varios países en relación con la privacidad de los datos de los usuarios, especialmente debido a su popularidad, lo que la convierte en una herramienta potencial para la práctica del grooming y la extorsión [5].

Los periodistas han informado sobre casos de engaño y abuso sexual a menores, en los cuales los agresores utilizan perfiles falsos en la red social para captar posibles víctimas a través de chats y perfiles ficticios [6]. En muchos casos, los acosadores se hacen pasar por menores para obtener información de las víctimas, lo que puede resultar en abusos sexuales, secuestros e incluso la muerte de las víctimas. La facilidad de acceso a una cuenta en esta red social ha aumentado el riesgo de estos casos en la plataforma. Un ejemplo trágico de esto ocurrió el 20 de noviembre de 2017 en Uruguay, cuando el cuerpo de una niña de 12 años fue encontrado semienterrado, sin vida, maniatado y violado a 14 km de donde desapareció. Meses antes de su desaparición, la niña había estado hablando, sin saberlo, con un taxista de 40 años, a través de la red social Amino en una comunidad temática de Anime. El hombre la esperó en la parada de autobús escolar y la llevó en su taxi. El asesino afirmó: "Yo la maté, merezco la muerte" [7]. Después de esta controvertida situación, se implementaron medidas de seguridad adicionales y el equipo de Amino continúa enfatizando la importancia de que los padres estén atentos a las actividades de sus hijos, si les han permitido usar la aplicación, y destacan que Amino no está destinado a los más pequeños.

Actualmente, aunque la literatura sobre riesgos digitales en población juvenil es amplia, la mayor parte de esta producción se ha concentrado en plataformas de uso masivo —como Facebook, Instagram o TikTok— y ha privilegiado aproximaciones centradas en variables generales de exposición, privacidad o uso problemático. En contraste, persiste una brecha de conocimiento respecto a lo que ocurre en comunidades temáticas de nicho, donde la sociabilidad se organiza alrededor de intereses específicos y donde el anonimato y la lógica comunitaria modifican de forma sustantiva las dinámicas de interacción. En particular, Amino ha recibido una atención académica limitada, y son aún más escasos los estudios que la examinan mediante etnografía virtual, capaz de describir prácticas situadas y significados contruidos en la experiencia cotidiana de la plataforma. Asimismo, el Yaoi —entendido como un repertorio cultural que moviliza narrativas afectivas y eróticas entre personajes masculinos— ha sido poco analizado como espacio de socialización digital juvenil, especialmente en lo relativo a procesos de construcción identitaria y a la exposición de menores a contenidos sensibles o no apropiados. En este sentido, el presente trabajo busca aportar evidencia y discusión conceptual sobre dimensiones todavía subexploradas por la investigación disponible.

Es pertinente señalar que, con posterioridad al periodo de observación del presente estudio, la plataforma Amino cesó definitivamente sus operaciones. Tras su adquisición por parte de MediaLab, se registraron disputas legales relacionadas con el control del dominio Narvii.com, así como dificultades técnicas derivadas de la complejidad del código original de la aplicación. A ello se sumaron recortes presupuestarios que impactaron la estabilidad del equipo técnico y, progresivamente, la infraestructura de servidores presentó fallas recurrentes. En agosto de 2025 la aplicación fue retirada de la App Store, y el 8 de diciembre del mismo año también fue eliminada de la Play Store [8]. Dos días después, los servidores dejaron de funcionar, y el 4 de enero de 2026 se confirmó

oficialmente que la plataforma había cesado operaciones el 19 de diciembre de 2025. Este cierre, realizado sin anuncio público previo, dejó a numerosos usuarios sin acceso a sus datos. Aunque el estudio se centra en el periodo en que la aplicación se encontraba activa, el cierre posterior refuerza la necesidad de analizar críticamente las dinámicas sociales que emergen en plataformas digitales efímeras o de alta volatilidad.

2. Materiales y métodos

Durante el proceso de investigación se llevó a cabo una revisión bibliográfica utilizando bases de datos con un enfoque en el acceso abierto, como: AmeliCA, Redalyc, DOAJ, SciELO, Latindex, Dialnet y CLACSO. Se seleccionaron aquellos artículos que abordaban específicamente las interacciones entre los jóvenes en las redes sociales, incluyendo Amino. Además, durante el trabajo de campo, se llevó a cabo un acercamiento a la etnografía virtual para obtener una comprensión más cercana de las distintas transformaciones relacionales, los tipos de usuarios en línea, los comportamientos y las dinámicas de la sociedad virtual en relación con las interacciones en la plataforma de Amino.

La etnografía virtual es una metodología de investigación que implica sumergirse en el mundo que se estudia durante un período determinado y analizar las relaciones, actividades y significados que se establecen entre los participantes en los procesos sociales en línea. Esta metodología se aplica para comprender en detalle cómo se experimenta el uso de la tecnología en un entorno específico en Internet [9]. Esta metodología es considerada como una respuesta adaptativa y comprometida con las relaciones y conexiones en línea, en contraposición a la ubicación física como un factor determinante en la definición del objeto de estudio [10]. En consonancia con desarrollos más recientes, la etnografía virtual se configura como una adaptación del método etnográfico orientada al estudio de los espacios sociales emergentes en entornos digitales, sus prácticas, subjetividades, relaciones y normas, permitiendo analizar los sistemas y ambientes de interactividad que favorece internet mediante diseños cualitativos de carácter descriptivo-exploratorio. Este enfoque metodológico surge en el contexto del creciente protagonismo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la consolidación de vínculos sociales, cognitivos y afectivos mediados por plataformas digitales, lo que amplía la comprensión del campo etnográfico hacia escenarios no presenciales y dinámicos propios de la cultura digital contemporánea [11]. En el caso de la investigación en la red social Amino, la etnografía virtual ofreció una manera efectiva de acercarse a las prácticas y comportamientos de los usuarios. Esto fue crucial para comprender las interacciones sociales en línea y las implicaciones que tienen en la vida cotidiana de los jóvenes que utilizan esta plataforma. Al sumergirnos en el mundo virtual de Amino, se exploraron de cerca las dinámicas sociales, las normas de interacción y los significados que se construyen en esta comunidad en línea.

El proceso etnográfico se desarrolló de manera intermitente entre junio y diciembre de 2022, con un periodo intensivo de observación entre agosto y noviembre del mismo año. La investigación contempló distintos momentos de ingreso, permanencia y pausa en la plataforma, lo que permitió alternar fases de interacción con etapas de sistematización y análisis preliminar de la información recolectada. El trabajo de campo se concentró en una comunidad temática específica vinculada al Yaoi, seleccionada por su alto nivel de actividad y participación en chats públicos. Se realizó observación participante declarada en los espacios abiertos de conversación, registrando interacciones visibles públicamente sin intervenir en las dinámicas discursivas. Asimismo, se sostuvieron tres conversaciones en profundidad con la líder agente de la comunidad, previamente informada sobre los propósitos académicos del estudio. La selección de los espacios observados respondió a un criterio intencional centrado en chats públicos activos dentro de la comunidad, mientras que las interacciones analizadas emergieron de manera natural a partir de la participación cotidiana en dichos espacios. El trabajo de campo fue desarrollado por una investigadora encargada del acercamiento directo a la plataforma, bajo la orientación conceptual y analítica de un investigador asesor; ambos participaron en el proceso de sistematización e interpretación de los datos registrados, los cuales permanecen accesibles en la plataforma al tratarse de contenidos públicos.

Además del enfoque etnográfico, se llevó a cabo un análisis de contenido basado en la metodología propuesta por Laurence Bardin [12], el cual se centró en examinar los comentarios realizados por los participantes en respuesta a las publicaciones compartidas en las páginas seleccionadas. Este enfoque de análisis de contenido proporciona una forma de examinar los temas y opiniones expresados por los usuarios. A través de este análisis, se pudo obtener una visión más detallada de las interacciones y discusiones que tienen lugar en el entorno digital, lo que contribuye a comprender cómo los jóvenes interactúan y se relacionan en línea.

La combinación del enfoque etnográfico y el análisis de contenido permitió explorar de primera mano las prácticas y significados que emergen en el contexto digital, así como de su relación con el mundo offline. Mientras que la etnografía virtual se centró en la observación y el estudio de las dinámicas sociales en línea, el análisis de contenido complementó este enfoque al examinar los contenidos compartidos y las respuestas de los participantes.

Durante el trabajo de campo se abordaron blogs, encuestas y chats grupales publicados que trataban temas inapropiados para los usuarios menores que frecuentan la comunidad. En el proceso se analizaron los comentarios públicos en los chats grupales seleccionados en los que se identificaron temáticas para adultos entre los miembros activos. Estos hallazgos se registraron en el diario de campo, que incluyó información identificada a partir de ejercicios de observación y archivos alojados junto a los enunciados expuestos. Además, se mantuvieron conversaciones con los creadores de estos espacios, quienes, al tener conocimiento sobre la investigación, colaboraron suministrando información relevante. Posteriormente, se procedió a la sistematización de la información recolectada.

En relación con los aspectos éticos, la investigación se desarrolló respetando los principios de la etnografía virtual aplicada a entornos digitales públicos. No se establecieron interacciones directas con menores de edad; las referencias a esta población derivan exclusivamente de la observación de contenidos e intercambios visibles públicamente dentro de la plataforma. Las conversaciones sostenidas con la líder agente de la comunidad se realizaron previa comunicación del carácter académico del estudio y de sus propósitos investigativos. Si bien los participantes manifestaron ser mayores de edad, se reconoce que, debido al anonimato propio del entorno digital, no es posible verificar de manera documental dicha condición. Por esta razón, el análisis se limitó a información pública, se evitó la recolección de datos personales identificables y se preservó la confidencialidad de los participantes mediante la anonimización de los registros. Este procedimiento se ajusta a las prácticas éticas habituales en investigaciones etnográficas en línea donde el acceso se realiza sobre espacios abiertos y de libre consulta.

3. Resultados

Durante el periodo de observación en la plataforma fue posible revisar distintos espacios públicos de conversación donde los usuarios interactúan de forma abierta y anónima. En estos recorridos se identificaron perfiles que declaraban edades inconsistentes con el tipo de contenido que consumían o con la manera en que participaban en los chats, lo que evidenció la fragilidad de las identidades digitales dentro de la aplicación. Al contrastar estas observaciones con los comentarios publicados por otros participantes, se hizo evidente una preocupación recurrente: la dificultad de verificar quién se encuentra realmente detrás de cada perfil. Este aspecto revela una de las tensiones más críticas del entorno virtual: un anonimato que, aunque facilita la expresión y la exploración personal, también genera escenarios de vulnerabilidad, especialmente cuando menores de edad adoptan identidades adultas para acceder a espacios que no les corresponden [13].

Amino no es un caso aislado en la gestión de menores que acceden a espacios digitales sin mecanismos de verificación efectivos. Plataformas consolidadas como Facebook también han sido objeto de señalamientos por parte de familias y organizaciones que advierten sobre la facilidad con la que los adolescentes pueden interactuar con perfiles cuya identidad resulta difícil de comprobar. Algo similar ocurre en Instagram, donde se han documentado casos de cuentas privadas que difunden imágenes de menores o utilizan perfiles ficticios que simulan ser adolescentes, lo que facilita la circulación de contenido sugestivo y la exposición a dinámicas de riesgo [14]. Estas prácticas evidencian una sexualización temprana que trasciende cada plataforma y que, además, suscita interrogantes sobre el origen, almacenamiento y redistribución de las imágenes que circulan en estos espacios digitales.

Otro caso relevante es el de Twitter, una red social que opera con menos restricciones de contenido en comparación con Facebook o Instagram. Esta característica ha permitido que, según las comunidades y temas que se articulan en la plataforma, se observen comportamientos abusivos y discursos inapropiados, incluidos episodios de violencia simbólica y sexual [15]. En este espacio convergen usuarios interesados en confrontaciones entre figuras influyentes con otros que publican opiniones ofensivas o comparten material explícito sin una moderación consistente. Este escenario evidencia cómo, a medida que una red social incrementa su popularidad, los usos que los participantes le atribuyen pueden alejarse de los fines con los que fue concebida, transformando su función social y sus dinámicas internas [16]. Ante ello, la responsabilidad ética recae en los propios usuarios, quienes

deben asumir un rol activo en el uso consciente y responsable de estos entornos digitales, especialmente considerando la complejidad y volatilidad que caracteriza a estas plataformas.

Si bien la posibilidad de interactuar con nuevas personas, culturas y prácticas desde el entorno doméstico resulta atractiva, también plantea preguntas sobre la manera en que los menores acceden y participan en las redes sociales, así como sobre el grado de acompañamiento que reciben por parte de los adultos responsables. En este contexto, se vuelve fundamental que padres, cuidadores y tutores mantengan una atención constante a las dinámicas digitales que los niños y adolescentes construyen, identificando los espacios que frecuentan, el tipo de contenido que consumen y la naturaleza de las interacciones que sostienen. Una supervisión cercana, articulada con un diálogo claro y continuo, contribuye a reducir la exposición a riesgos y a consolidar prácticas de cuidado que favorezcan un uso más seguro y consciente de los entornos virtuales.

Es fundamental que los adultos responsables contribuyan a que los jóvenes desarrollen herramientas para diferenciar lo real de lo ficticio dentro del entorno digital [17]. Esto supone orientar sobre los riesgos asociados a la interacción en línea, promover la identificación de contenidos engañosos y fortalecer un pensamiento crítico que facilite un uso más consciente de las redes sociales. Más que limitar el acceso, resulta relevante acompañar a los menores en la interpretación del ecosistema digital que integran, propiciando espacios de diálogo y una vigilancia afectiva que favorezca el ejercicio responsable de su autonomía en línea.

Resulta difícil alejar a los jóvenes del ecosistema de las redes sociales, incluso cuando se reconoce la vulnerabilidad propia de esta etapa frente a los riesgos que dichos entornos pueden generar. Estos riesgos incluyen fenómenos como la adicción, la afectación del autoestima y síntomas depresivos [14], así como la exposición continua a desinformación o a estrategias de manipulación deliberada. Tales dinámicas inciden de manera significativa en la forma en que los adolescentes interpretan su entorno, influyendo en la construcción de sus identidades y en las representaciones que elaboran sobre la realidad.

Amino, concebida como una plataforma dirigida en gran medida a adolescentes, se caracteriza por su alta interactividad y por una interfaz que facilita la creación de comunidades virtuales vinculadas a múltiples intereses. Aunque esta dinámica inicial puede parecer inofensiva, no siempre resulta sencillo identificar el tipo de interacciones en las que participan niños y jóvenes dentro del entorno digital. A diferencia de Facebook e Instagram, que han incorporado mecanismos más estrictos para limitar la difusión de contenido explícito [18], Amino permite unirse con facilidad a comunidades temáticas de diversa índole. Su estructura abierta favorece la rápida circulación de mensajes y la creación constante de nuevos espacios, en los que el anonimato se convierte en una práctica frecuente: basta modificar un nombre de usuario para reingresar bajo una identidad distinta. Este funcionamiento amplía las posibilidades de participación, pero también genera escenarios en los que la confianza y el control pueden erosionarse con facilidad, incrementando la exposición a dinámicas de riesgo.

3.1. El Yaoi en Amino

En Amino existen comunidades que comparten información, ilustraciones y narrativas vinculadas al género Yaoi, un estilo de manga y anime que aborda relaciones afectivas y eróticas entre personajes masculinos. Aunque este tipo de contenido está dirigido principalmente a públicos adultos por su carga temática, la plataforma permite que menores de edad accedan e interactúen en estos espacios sin filtros efectivos. En varios de estos grupos, las conversaciones y notificaciones públicas se desarrollan de forma abierta, lo que facilita que usuarios jóvenes entren en contacto con material explícito o con perfiles cuya identidad no es verificable. Si bien algunos adolescentes pueden tener cierto conocimiento sobre los riesgos de interactuar con desconocidos en línea, muchos no cuentan con herramientas suficientes para evaluar de manera crítica la naturaleza del contenido o de las interacciones que allí se producen. Esta combinación —libre acceso, anonimato y ausencia de supervisión— configura un entorno particularmente vulnerable en el que los menores pueden quedar expuestos a prácticas de manipulación digital, incluido el grooming.

La evidencia reciente sugiere que los adolescentes que pasan más tiempo en internet y redes sociales presentan una mayor probabilidad de interactuar con desconocidos, lo que incrementa el riesgo de contacto con potenciales agresores, especialmente cuando comparten información personal en entornos de comunicación directa y privada que reducen las barreras para el contacto inicial. Este escenario se complejiza considerando que la etapa adolescente se caracteriza por la exploración identitaria y relacional, dinámicas que pueden ser instrumentalizadas por los groomers mediante estrategias de confianza, apoyo emocional o promesas de beneficios materiales. Asimismo, factores como dificultades en la interacción social presencial, condiciones socioeconómicas adversas

o contextos familiares marcados por conflicto, negligencia o abuso pueden aumentar la vulnerabilidad, al favorecer la búsqueda de validación afectiva en entornos digitales donde los agresores se presentan como figuras de apoyo. En este sentido, la ausencia de acompañamiento adulto y de mediación parental efectiva, junto con limitadas habilidades socioemocionales, intensifica la exposición a riesgos, lo que subraya la importancia de estrategias preventivas basadas en la alfabetización digital, el fortalecimiento de competencias interpersonales y la supervisión responsable [19].

La Figura 2 muestra la interfaz inicial de las comunidades en Amino, donde cada espacio adopta una estética particular acorde con la temática que representa. En la portada se incluye el nombre de la comunidad junto con una breve descripción que suele iniciar con un mensaje de bienvenida. Esta presentación visual cumple una doble función: por un lado, permite identificar de inmediato el tipo de contenido que se desarrolla en ese espacio; por otro, busca atraer nuevos miembros mediante una descripción que resalta los intereses y dinámicas propias de la comunidad.



Figura 2. Descripción y modelo de la comunidad estudiada, Yaoi.

Fuente: <https://aminoapps.com/c/yaoi-reiki/info/>

Los testimonios recopilados a través de los chats con líderes y agentes de algunas comunidades reflejan una preocupación constante por la presencia de menores en espacios que incluyen contenido destinado a adultos, como se aprecia en la Figura 3.

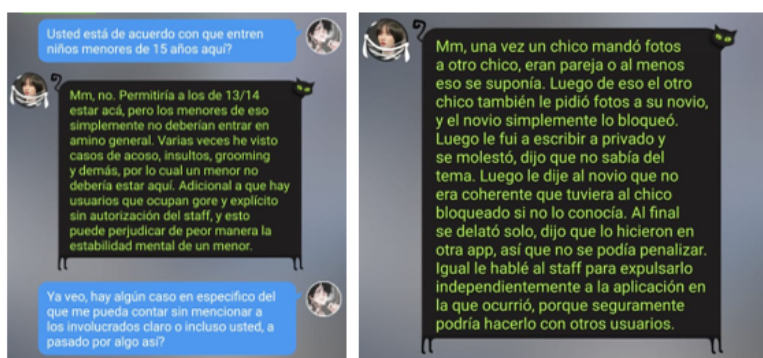


Figura 3. Entrevista con la líder agente.

Fuente: https://drive.google.com/drive/folders/1HgZ1UNqMtFbUAMxL_xc2egObHgi-A2Ww?usp=sharing

Como se observa en la respuesta anterior, la presencia de menores en una aplicación utilizada por un gran volumen de usuarios plantea riesgos significativos. Entre ellos destaca la posibilidad de que sean abordados mediante estrategias de grooming o prácticas de manipulación digital, situaciones que han sido reportadas en distintos contextos. A ello se suma la exposición a contenidos de carácter sexual o violento que no están adecuados para su edad, lo cual puede afectar su proceso formativo y limitar su acceso a una educación sexual segura, basada en información confiable y acorde con su etapa de desarrollo.

El diseño de Amino facilita la creación de perfiles de manera rápida y accesible, ya que para abrir una cuenta solo se requiere un correo electrónico y una contraseña. Esta estructura permite que los usuarios ingresen sin

mayores barreras y se vinculen con comunidades temáticas mediante un proceso sencillo e intuitivo. No obstante, esta misma facilidad plantea desafíos en lo referente a la verificación de identidades. La posibilidad de adaptar la estética del perfil y los mensajes de presentación a la temática de cada comunidad puede llevar a que otros usuarios infieran características como la edad o el género del propietario sin contar con elementos que lo confirmen. En este contexto, es difícil distinguir si quienes participan en determinados espacios son realmente jóvenes adultos, adolescentes o una combinación de ambos, especialmente cuando el anonimato permite que usuarios de distintas edades interactúen sin mecanismos claros de identificación.

La ausencia de mecanismos robustos de clasificación y verificación de perfiles en Amino genera preocupaciones relevantes en términos de seguridad digital. La posibilidad de que menores interactúen con usuarios adultos sin supervisión o sin información clara sobre su identidad constituye un riesgo que ha sido señalado en distintos estudios. El anonimato, ampliamente presente en múltiples entornos digitales, facilita que las identidades presentadas no correspondan necesariamente con quienes participan en las interacciones, generando condiciones que pueden incrementar la vulnerabilidad de los usuarios, especialmente en el caso de niños y adolescentes [20]. Al mismo tiempo, las dinámicas contemporáneas de interacción anónima están reconfigurando los procesos interpersonales en la comunicación mediada por tecnologías, particularmente en ámbitos vinculados a la intimidad digital, la autorrevelación emocional y la construcción de confianza. Desde perspectivas que articulan la teoría de la penetración social y el efecto de desinhibición en línea, el anonimato puede favorecer niveles profundos de autoexpresión y vulnerabilidad compartida, aunque también introduce riesgos asociados al engaño identitario, la dependencia emocional, la adicción digital y fenómenos como el *catfishing*, el ciberacoso o la desinformación [21].

En este contexto, algunos usuarios menores de edad presentan dificultades para diferenciar con claridad los límites entre la ficción y la interacción digital, lo que puede llevarlos a desarrollar vínculos emocionales con avatares o personajes que encuentran atractivos [22]. Asimismo, ciertas narrativas presentes en comunidades vinculadas al Yaoi reproducen dinámicas románticas idealizadas, en ocasiones marcadas por relaciones asimétricas o conflictivas, lo que puede influir en la manera en que algunos adolescentes interpretan el trato afectivo en línea y reproducen actitudes aprendidas en esos relatos. Por otra parte, estas comunidades también funcionan como espacios donde los jóvenes exploran y experimentan con sus identidades, incluidas las de género [23]. En este marco, algunas usuarias adoptan avatares masculinos o utilizan pronombres distintos a los que emplean fuera de la plataforma como una forma de integrarse en el estilo narrativo característico del género o de explorar posibilidades identitarias propias de la dinámica del entorno. Estas prácticas no deben entenderse como indicadores de preferencias reales o fijas, sino como parte del proceso exploratorio que los adolescentes desarrollan en espacios digitales, donde a veces ajustan su comportamiento para encajar en las lógicas y expectativas del grupo.

En varios espacios de Amino se observa que algunos usuarios jóvenes carecen de información adecuada sobre las relaciones afectivas y sexuales, incluidas aquellas entre personas del mismo género. En este escenario, algunos grupos incorporan conversaciones en torno a prácticas erotizadas, incluidas aquellas asociadas al BDSM (Bondage —atadura o restricción física consensuada—, Dominación, Sumisión y Masoquismo). Este término alude a dinámicas relacionales que combinan formas de inmovilización o sujeción voluntaria, así como juegos de poder estructurados en roles de dominación y sumisión, generalmente enmarcados en acuerdos consensuados entre personas adultas. Sin embargo, en los espacios analizados estas referencias suelen aparecer desprovistas de un contexto explicativo o pedagógico que permita comprender su significado, sus límites y la centralidad del consentimiento. La ausencia de esta mediación resulta problemática cuando tales contenidos circulan en comunidades donde también participan menores de edad, pues impide una aproximación crítica y acorde con la etapa de desarrollo de los usuarios. En algunos chats públicos, las interacciones pueden iniciar de forma directa mediante presentaciones que incluyen referencias explícitas a roles o preferencias, lo cual refleja una dinámica comunicativa orientada al intercambio sexualizado. Este tipo de mensajes suele dirigirse a distintos perfiles sin que exista un mecanismo de moderación que regule la frecuencia o el contenido de estas aproximaciones, lo que expone a los usuarios menores a conversaciones que no corresponden a su etapa de desarrollo.

El entorno de algunas comunidades virtuales en Amino presenta limitaciones importantes en términos de protección para los usuarios menores de edad, especialmente debido a la normalización de interacciones con desconocidos y a la ausencia de mecanismos de supervisión que regulen el tipo de contenido o conversaciones que allí circulan. En ciertos espacios, se han observado dinámicas que naturalizan vínculos afectivos intensos entre usuarios que apenas acaban de interactuar, lo que puede influir en la forma en que algunos adolescentes comprenden la confianza, la intimidad y la construcción de relaciones en línea. Estos lazos, que se establecen y

disuelven con rapidez, pueden incidir en sus procesos de sociabilidad si llegan a extrapolar estas lógicas a otros contextos fuera del entorno digital.

En este escenario, resulta relevante considerar el acompañamiento que los menores reciben por parte de sus familias o adultos responsables, ya que la falta de orientación y supervisión puede incrementar su vulnerabilidad frente a contenidos o dinámicas inapropiadas. No es extraño que en algunos chats públicos surjan conversaciones relacionadas con experiencias familiares complejas, lo que evidencia la necesidad de contar con espacios de apoyo y mediación que les permitan gestionar de manera más segura su participación en comunidades virtuales.

4. Conclusiones

Las redes sociales digitales constituyen un entorno caracterizado por la circulación de información heterogénea y contenidos escasamente regulados que pueden generar escenarios de riesgo, particularmente para los usuarios más jóvenes. Su aparente gratuidad, el amplio acceso y la familiaridad que muchos adolescentes tienen con las tecnologías digitales las han consolidado como uno de los principales espacios de socialización en la juventud contemporánea [24]. No obstante, este escenario adquiere mayor complejidad cuando los menores acceden a estas plataformas sin procesos de orientación que fortalezcan su capacidad para identificar los desafíos inherentes a la interacción en línea, lo que puede favorecer la exploración de contenidos no adecuados para su edad o la exposición a dinámicas persuasivas que no siempre logran reconocer de manera crítica. A ello se suma que la investigación sobre seguridad digital juvenil ha estado históricamente dominada por perspectivas del Norte Global, lo que ha limitado la comprensión de las particularidades socioculturales que configuran las experiencias digitales en contextos del Sur Global. Estudios recientes destacan el papel determinante de los factores culturales, las dinámicas sociales y las condiciones estructurales en la configuración de los riesgos y las prácticas de seguridad en línea, subrayando la necesidad de enfoques educativos situados y culturalmente sensibles que integren las realidades locales y promuevan estrategias de acompañamiento centradas en las juventudes [25].

En la actualidad, persiste la idea de que los jóvenes poseen una competencia digital innata que les permite desenvolverse con autonomía en las redes sociales. Esta suposición, sin embargo, puede conducir a minimizar la necesidad de un acompañamiento adecuado que les permita comprender las dinámicas de socialización propias de los entornos digitales. La ausencia de orientación incrementa la vulnerabilidad de los adolescentes frente a prácticas o contenidos para los que no siempre cuentan con herramientas críticas, en especial en plataformas que facilitan interacciones anónimas como Amino. Reconocer esta problemática resulta fundamental para impulsar procesos de alfabetización digital orientados a promover prácticas responsables en el uso de las redes y a mitigar escenarios de vulnerabilidad, contribuyendo así al fortalecimiento de la seguridad en línea de los usuarios más jóvenes [26]. En este sentido, la alfabetización digital puede concebirse como una competencia compleja que articula dimensiones técnicas, cognitivas y críticas vinculadas al uso de tecnologías en entornos sociocomunicativos altamente interconectados, comprendiendo la capacidad de acceder, evaluar, gestionar, producir y comunicar información mediante dispositivos digitales. Esta competencia excede la mera instrumentalidad tecnológica al incorporar criterios reflexivos sobre la pertinencia, intencionalidad y temporalidad del uso de los medios digitales, así como la capacidad de organizar prácticas mediadas tecnológicamente en la vida cotidiana, particularmente en contextos caracterizados por la creciente complejidad de las interacciones móviles [27].

En el panorama digital contemporáneo, la aparición constante de nuevas plataformas y la obsolescencia de otras configuran un ecosistema en continua transformación, en el que también surgen comunidades poco conocidas que atraen la atención de las generaciones más jóvenes. Este escenario exige una formación en competencias digitales que vaya más allá del uso instrumental de la tecnología e incluya la capacidad de evaluar críticamente la información disponible en la red. Integrar estas competencias en los procesos formativos implica abordar la desinformación, comprender las lógicas de circulación del contenido y reflexionar sobre las nuevas formas de comunicación que desafían los marcos tradicionales, incluidas las normas lingüísticas.

A diferencia de investigaciones centradas en plataformas masivas, este estudio aporta evidencia empírica sobre una red social de nicho como Amino, mostrando cómo sus dinámicas comunitarias, su arquitectura basada en intereses específicos y el uso extendido del anonimato configuran formas particulares de sociabilidad digital juvenil. La investigación documenta prácticas observadas en la comunidad analizada, y además pone de relieve cómo los entornos temáticos especializados pueden generar condiciones diferenciadas de interacción, exploración identitaria y exposición a contenidos sensibles. En este sentido, la contribución del trabajo radica en ampliar la

comprensión de las tecnologías de la información más allá de las plataformas hegemónicas, evidenciando la necesidad de estudiar ecosistemas digitales emergentes donde la estructura comunitaria y la segmentación temática transforman las lógicas tradicionales de riesgo, participación y construcción de sentido en línea.

La construcción de significados en línea expone a los jóvenes a dinámicas que no siempre son visibles ni fáciles de interpretar, por lo que se vuelve fundamental ofrecer un acompañamiento que favorezca un uso responsable y consciente de las redes sociales. En este sentido, la formación en ciudadanía digital debe apuntar al desarrollo de habilidades críticas y reflexivas que permitan a las nuevas generaciones desenvolverse con mayor seguridad y comprensión dentro de un entorno informativo en permanente cambio.

7. Referencias

- [1] Juárez Morales, K. (2018). El crecimiento en la web de los fanáticos de la cultura pop japonesa. El caso de la APP: ANIME AMINO. *Unidad Sociológica*, 3 (11), 108–113.
<https://unidadesociologica.com.ar/UnidadSociologica1112.pdf>
- [2] Safes. (2022). *Is Amino Safe for Kids? A Guide for Parents*. <https://www.safes.so/blogs/is-amino-safe-for-kids-and-should-you-let-your-child-use-it/>
- [3] Acevedo-Merlano, A., Maya Soto, N. (2016). Difusión de realidades: comunidades virtuales presentes en los videojuegos de rol en línea. (Caso Aguabrial-Dofus-Periodo 2012-2013). *Education in the Knowledge Society*, 17 (2), 133–148. <https://doi.org/10.14201/eks2016172133148>
- [4] Chocontá Piraquive, A. (2015). Manga Yaoi y Fujoshis: exploración de la propia voz del deseo como alternativa al gobierno de la sexualidad juvenil. *Universitas Humanística*, 79 (79), 211–229.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.UH79.myfp>
- [5] Resett, S. (2021). Grooming online, sexting y problemas emocionales en adolescentes argentinos. *Ciencias Psicológicas*, 15 (1), 1–15. <https://doi.org/10.22235/cp.v15i1.2397>
- [6] Caro Samada, M. C. (2015). Información y verdad en el uso de las redes sociales por parte de adolescentes. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 27 (1), 187–199.
<https://doi.org/10.14201/teoredu2015271187199>
- [7] El País. (2018). "Yo la maté, merezco la pena de muerte", confesó el asesino de Brissa González.
<https://www.elpais.com.uy/informacion/yo-la-mate-merezco-la-pena-de-muerte-confeso-el-asesino-de-brissa-gonzalez>
- [8] Aiko. (2025). *Adiós a Amino: La plataforma cierra tras 13 años de historia*.
<https://somoskudasai.com/noticias/amino-cierra-servidores-app-eliminada-fin-era-fandom-anime/>
- [9] Hine, C. (2004). *La etnografía virtual*. Editorial UOC
- [10] Mosquera Villegas, M. A. (2008). De la etnografía antropológica a la etnografía virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por Internet. *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, 18 (53), 532–549. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70517572006>
- [11] Rodolfo, N., Baglione, M. F. (2025). Un acercamiento a los juegos online a través de una etnografía virtual en Instagram. *Antrópica. Revista en Ciencias Sociales y Humanidades*, 11 (21), 77-100.
<https://doi.org/10.32776/arsh.v11i21.477>
- [12] Bardin, L. (1986). *El análisis de contenido*. Akal.
- [13] Gómez-Urrutia, V., Jiménez Figueroa, A. (2022). Identidad en la era digital: construcción de perfiles en redes sociales en adolescentes chilenos/as. *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales*, 29, 1-24.
<https://doi.org/10.29101/crcs.v29i0.17430>
- [14] García Murillo, A. C., Puerta-Cortés, D. X. (2020). Relación entre el uso adictivo de Facebook y el autoconcepto en estudiantes colombianos. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (59), 27–44.
<https://doi.org/10.35575/rvucn.n59a3>
- [15] Alvarado Carmona, M. A. (2017). Aspectos legales al utilizar las principales redes sociales en Colombia. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 8 (2), 211–220. <https://doi.org/10.22335/rlct.v8i2.345>
- [16] Bedoya, O. L. (2009). Resignificación desde la vida cotidiana de los usos e impactos sociales de los media. *Miradas*, 1 (7), 9-20. <https://doi.org/10.22335/rlct.v8i2.345>
- [17] Astorga-Aguilar, C., Schmidt-Fonseca, I. (2019). Peligros de las redes sociales: Cómo educar a nuestros hijos e hijas en ciberseguridad. *Revista Electrónica Educare*, 23 (3), 339–362.
<https://doi.org/10.15359/ree.23-3.17>

- [18]Chamorro Lusa, A., Bertran Martí, E., Oberst, Ú., Torres Rodríguez, A. (2016). Gestión de la privacidad de los perfiles de Facebook de adolescentes. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (48), 197–208. <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61702/37712>
- [19]Melo Lacote, P., Martínez-Líbano, J., Céspedes, C., Fuentealba-Urra, S., Santander Ramírez, N., Iturra Lara, R., Yeomans-Cabrera, M. M. (2025). Factores de riesgo de grooming en adolescentes con antecedentes de abuso: Perspectivas desde los programas reparativos chilenos. *Adolescents*, 5 (1), 1-15. <https://doi.org/10.3390/adolescents5010003>
- [20]de Santisteban, P., Gámez-Guadix, M. (2017). Estrategias de persuasión en grooming online de menores: un análisis cualitativo con agresores en prisión. *Psychosocial Intervention*, 26 (3), 139–146. <https://dx.doi.org/10.1016/j.psi.2017.02.001>
- [21]Zhu, Y. (2025). *Anonymous intimacy in the digital age: Psychological mechanisms, risks, and potential. Proceedings of the International Conference on Advanced Research in Social Sciences*, 2 (1), 11–29. <https://doi.org/10.33422/icarss.v2i1.1056>
- [22]Acevedo-Merlano, A. A., Chaux Lizarazo, J. A., Rodríguez de Ávila, U. E. (2016). Las relaciones de pareja en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG). *Athena Digital*, 16 (3), 131–165. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.1641>
- [23]Flores, P., Browne, R. (2017). Jóvenes y patriarcado en la sociedad TIC: Una reflexión desde la violencia simbólica de género en redes sociales. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15 (1), 147–160. <https://doi.org/10.11600/1692715x.1510804082016>
- [24]Domínguez Pozos, F. D., López González, R. (2019). Interacción social, juventudes universitarias y redes sociales digitales. *Reencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, 30 (77), 75–92. <https://reencuentro.xoc.uam.mx/index.php/reencuentro/article/view/989>
- [25]Oguine, O. C., Anuyah, O., Agha, Z., Melgare, I., Alvarado Garcia, A., Badillo-Urquiola, K. (2025). Online safety for all: Sociocultural insights from a systematic review of youth online safety in the global south. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2504.20308>
- [26]Argente, E., Vivancos, E., Alemany, J., García-Fornes, A. (2017). Educando en privacidad en el uso de las redes sociales. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 18 (2), 107–126. <https://doi.org/10.14201/eks2017182107126>
- [27]Hassoun, A., Beacock, I., Carmody, T., Kelley, P. G., Goldberg, B., Kumar, D., Murray, L., Park, R. S., Sarmadi, B., Consolvo, S. (2025). Beyond Digital Literacy: Building Youth Digital Resilience Through Existing “Information Sensibility” Practices. *Social Sciences*, 14 (4), 1-43. <https://doi.org/10.3390/socsci14040230>