

Keila Lisseth Zabala-Balladares; Wendy Geovanna Jiménez-Andrade; Dionisio Ponce-Ruiz; Deinier Ros-Álvarez

[DOI 10.35381/cm.v11i3.1949](https://doi.org/10.35381/cm.v11i3.1949)

La ciberdelincuencia a través de los videojuegos en niñas, niños y adolescentes

Cybercrime through video games among children and adolescents

Keila Lisseth Zabala-Balladares

keilalzb44@uniandes.edu.ec

Universidad Regional Autónoma de Los Andes, Quevedo, Los Ríos
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-7213-5209>

Wendy Geovanna Jiménez-Andrade

wendygja59@uniandes.edu.ec

Universidad Regional Autónoma de Los Andes, Quevedo, Los Ríos
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0003-1451-2392>

Dionisio Ponce-Ruiz

uq.dionisioponce@uniandes.edu.ec

Universidad Regional Autónoma de Los Andes, Quevedo, Los Ríos
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-5712-4376>

Deinier Ros-Álvarez

uq.deinierra09@uniandes.edu.ec

Universidad Regional Autónoma de Los Andes, Quevedo, Los Ríos
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-1531-3355>

Recibido: 20 de agosto 2025

Revisado: 10 de octubre 2025

Aprobado: 15 de noviembre 2025

Publicado: 01 de diciembre 2025

Keila Lisseth Zabala-Balladares; Wendy Geovanna Jiménez-Andrade; Dionisio Ponce-Ruiz; Deinier Ros-Álvarez

RESUMEN

El objetivo general de la investigación fue analizar la ciberdelincuencia a través de los videojuegos en niñas, niños y adolescentes. La investigación utilizó el método cuantitativo el cual produce datos descriptivos, que se originan por la recolección de datos. Se apoyó en la revisión documental-bibliográfica. Además, se aplicó el método inductivo-deductivo y método analítico-sintético. Entre las técnicas cuantitativas, se utilizó la encuesta estructurada dirigidas a 80 padres de familia. Se concluye que, se determinó que la comunidad educativa tiene un conocimiento restringido acerca de las normas jurídicas que rigen los ciberdelitos y la salvaguarda de los derechos de los menores en contextos digitales, tanto docentes como padres y alumnos. Sin embargo, la puesta en marcha de talleres y programas de formación posibilitó un avance notable en la comprensión de las normas vigentes y de los procedimientos para denunciar.

Descriptores: Videojuego; adolescente; derecho. (Tesauro UNESCO).

ABSTRACT

The overall objective of the research was to analyze cybercrime through video games among children and adolescents. The research used a quantitative method, which produces descriptive data originating from data collection. It was supported by a documentary and bibliographic review. In addition, the inductive-deductive and analytical-synthetic methods were applied. Among the quantitative techniques, a structured survey was conducted with 80 parents. It was concluded that the educational community, including teachers, parents, and students, has limited knowledge of the legal norms governing cybercrimes and the protection of minors' rights in digital contexts. However, the implementation of workshops and training programs enabled significant progress in understanding current regulations and reporting procedures.

Descriptors: Video game; teenager; law. (UNESCO Thesaurus)

Keila Lisseth Zabala-Balladares; Wendy Geovanna Jiménez-Andrade; Dionisio Ponce-Ruiz; Deinier Ros-Álvarez

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, los videojuegos han dejado de ser solo un medio de diversión y se han transformado en espacios interactivos que unen a millones de personas por todo el planeta. Los videojuegos en línea se han vuelto un componente fundamental de la vida de los niños, las niñas y los adolescentes gracias al progreso tecnológico y a que cada vez más personas tienen acceso a internet. Estos ofrecen posibilidades para el ocio, la interacción social y el aprendizaje. Sin embargo, junto con estas ventajas han surgido amenazas significativas, como el ciberacoso y la ciberdelincuencia, siendo el primero uno de los más preocupantes. (Hinduja y Patchin, 2008).

Atender esta problemática es cada vez más necesario, pues el entorno digital se ha convertido en un espacio en el que los niños son víctimas de circunstancias como la suplantación de identidad, las amenazas, la difusión de datos personales, las agresiones verbales y hasta la captación para delitos más complejos. Esta situación requiere una respuesta integral que incluya a padres, entidades educativas y autoridades.

Este estudio es relevante porque tiene como objetivo entender y abordar los delitos cibernéticos que se encuentran en los videojuegos, para proteger la integridad emocional y psicológica de niños, niñas y adolescentes. Por ello, el objetivo del proyecto es analizar la manera en que se presenta la ciberdelincuencia en Quevedo, determinar los elementos que la propician, identificar los crímenes más comunes en estas plataformas y sugerir tácticas eficaces para prevenirla y disminuir sus consecuencias. (Medina, 2023).

En cuanto a los antecedentes históricos de la ciberdelincuencia en videojuegos entre niños, niñas y adolescentes, la ONU (2019) sostiene que la industria de los videojuegos ha cambiado de manera importante debido al avance tecnológico y a la ampliación del acceso a internet. A partir de los años noventa, cuando los juegos en línea se popularizaron, empezaron a plantearse preocupaciones acerca de la seguridad infantil

Keila Lisseth Zabala-Balladares; Wendy Geovanna Jiménez-Andrade; Dionisio Ponce-Ruiz; Deinier Ros-Álvarez

en estos espacios digitales. En sus etapas iniciales, los riesgos se restringían a las interacciones que ocurrían dentro del juego mismo. No obstante, con la aparición de plataformas multijugador y la introducción de chats en vivo, surgieron peligros como el ciberacoso, el fraude y la explotación de menores.

Por otro lado, la ciberdelincuencia evoluciona constantemente y que la modalidad de fraude por ingeniería social es la más prevalente y peligrosa. La detección oportuna y la capacitación constante de los usuarios son los mecanismos más efectivos para neutralizar estas amenazas y evitar pérdidas financieras o de información. (Crespo-Berti, 2025).

Además, aunque el COIP ecuatoriano ha dado pasos importantes para tipificar y sancionar diversas conductas ilícitas en el entorno digital, aún existen desafíos. Se menciona la necesidad de fortalecer los marcos legales para abarcar la creciente sofisticación de los delitos (como el cyberbullying, ciberterrorismo o secuestro cibernético), mejorar la capacitación especializada y fomentar la cooperación interinstitucional para prevenir y sancionar de manera más efectiva estos crímenes. (Tixi-Janeta et. al., 2023). Se deben promover estrategias educativas y legales para fortalecer la protección de los menores, promoviendo una formación integral en derechos digitales y medidas preventivas contra el ciberacoso y otros delitos en línea. (HORA, 2023).

Se plantea como objetivo general de la investigación analizar la ciberdelincuencia a través de los videojuegos en niñas, niños y adolescentes.

MÉTODO

La investigación utiliza el método cuantitativo el cual produce datos descriptivos, que se originan por la recolección de datos. Apoyado en la revisión documental-bibliográfica. Además, se aplica el método inductivo-deductivo, el cual sugiere que para encontrar una verdad se deben buscar los hechos y no basarse en meras especulaciones,

Keila Lisseth Zabala-Balladares; Wendy Geovanna Jiménez-Andrade; Dionisio Ponce-Ruiz; Deinier Ros-Álvarez

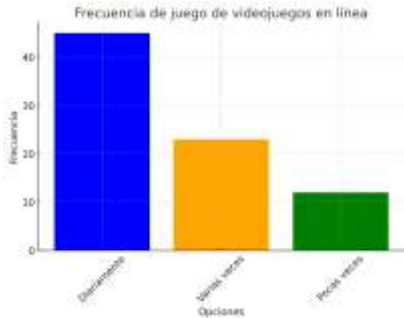
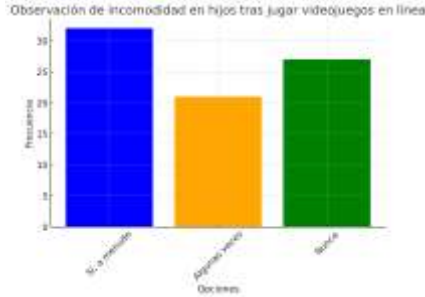
además de partir de afirmaciones generales para llegar a específicas (Dávila, 2006). Se plantea además el método analítico-sintético por medio del cual, se descompone un todo en partes extrayendo cualidades, componentes, relaciones y más para posteriormente unir las partes analizadas y con ello descubrir características y relaciones entre los elementos (Rodríguez y Pérez, 2017). Entre las técnicas cuantitativas, se utilizarán encuestas estructuradas dirigidas a 80 padres de familia.

RESULTADOS

Se presentan a continuación los resultados obtenidos de la encuesta.

¿Con qué frecuencia permite que su hijo/a juegue videojuegos en línea?	¿Ha notado alguna vez que su hijo/a se muestra incómodo/a o preocupado/a después de jugar videojuegos en línea?
---	--

Keila Lisseth Zabala-Balladares; Wendy Geovanna Jiménez-Andrade; Dionisio Ponce-Ruiz; Deinier Ros-Álvarez

 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Opciones</th> <th>Frecuencia</th> <th>%</th> <th>% válido</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Diariamente</td> <td>45</td> <td>56.25%</td> <td>56.25%</td> </tr> <tr> <td>Varias veces</td> <td>23</td> <td>28.75%</td> <td>28.75%</td> </tr> <tr> <td>Pocas veces a la semana</td> <td>12</td> <td>15%</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>80</td> <td>100,00%</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Opciones	Frecuencia	%	% válido	Diariamente	45	56.25%	56.25%	Varias veces	23	28.75%	28.75%	Pocas veces a la semana	12	15%	15%	TOTAL	80	100,00%		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Opciones</th> <th>Frecuencia</th> <th>%</th> <th>% válido</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Si, a menudo</td> <td>32</td> <td>40%</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>Algunas veces</td> <td>21</td> <td>26.25%</td> <td>26.25%</td> </tr> <tr> <td>Nunca</td> <td>27</td> <td>33.75%</td> <td>33.75%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>80</td> <td>100,00%</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> 		Opciones	Frecuencia	%	% válido	Si, a menudo	32	40%	40%	Algunas veces	21	26.25%	26.25%	Nunca	27	33.75%	33.75%	TOTAL	80	100,00%	
Opciones	Frecuencia	%	% válido																																								
Diariamente	45	56.25%	56.25%																																								
Varias veces	23	28.75%	28.75%																																								
Pocas veces a la semana	12	15%	15%																																								
TOTAL	80	100,00%																																									
Opciones	Frecuencia	%	% válido																																								
Si, a menudo	32	40%	40%																																								
Algunas veces	21	26.25%	26.25%																																								
Nunca	27	33.75%	33.75%																																								
TOTAL	80	100,00%																																									
<p>El 56.25% de los encuestados permite que sus hijos jueguen diariamente. Esto indica que más de la mitad de los niños tienen</p>		<p>El 40% de los encuestados ha notado que su hijo/a se muestra incómodo/a o preocupado/a con frecuencia después de</p>																																									

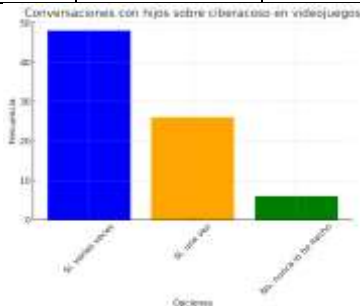
Keila Lisseth Zabala-Balladares; Wendy Geovanna Jiménez-Andrade; Dionisio Ponce-Ruiz; Deinier Ros-Álvarez

<p>acceso constante a los videojuegos en línea, lo que puede tener implicaciones tanto positivas (desarrollo de habilidades cognitivas y sociales) como negativas (posible adicción o exposición a riesgos en línea). El 28.75% permite jugar varias veces a la semana, lo que sugiere un control moderado sobre el tiempo de juego. Solo el 15% permite que sus hijos jueguen pocas veces a la semana, lo que indica un grupo minoritario de padres con un enfoque más restrictivo.</p>	<p>jugar. El 26.25% ha observado este comportamiento algunas veces, Por último, el 33.75% nunca ha notado signos de incomodidad en sus hijos después de jugar, lo que indica que, para este grupo de niños, la experiencia de juego en línea no parece tener un impacto emocional negativo visible.</p>
<p>Ha hablado alguna vez con su hijo/a sobre los peligros del ciberacoso mientras juega videojuegos en línea?</p>	<p>¿Con qué frecuencia revisa usted la configuración de privacidad y seguridad de las cuentas de sus hijos en videojuegos?</p>

Keila Lisseth Zabala-Balladares; Wendy Geovanna Jiménez-Andrade; Dionisio Ponce-Ruiz; Deinier Ros-Álvarez

Opciones	Frecuencia	%	% válido
Si, varias veces	48	60%	60%
Si, una vez	26	32.5%	32.5%
No, nunca lo he hecho	6	7.5%	7.5%
TOTAL	80	100,00%	

Conversaciones con hijos sobre ciberacoso en videojuegos

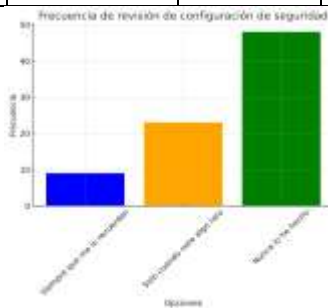


Opciones	Frecuencia
Si, varias veces	48
Si, una vez	26
No, nunca lo he hecho	6

El 60% de los encuestados ha hablado varias veces con su hijo/a sobre el tema, lo que indica una gran conciencia por parte de los padres sobre la importancia de abordar estos riesgos de manera recurrente. El 32.5% ha tenido esta conversación solo una vez, lo que sugiere que, si bien han abordado el tema, no lo han convertido en

Opciones	Frecuencia	%	% válido
Siempre que me lo recuerden	9	11.25%	11.25%
Solo cuando noto algo raro	23	28.75%	28.75%
Nunca lo he hecho	48	60%	60%
TOTAL	80	100,00%	

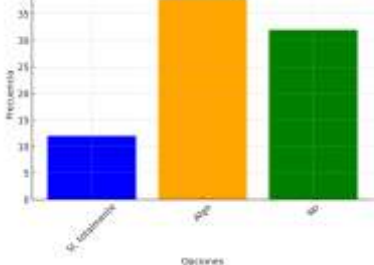
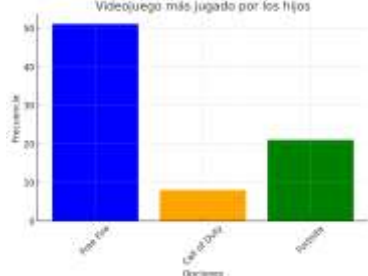
Frecuencia de revisión de configuración de seguridad



Opciones	Frecuencia
Siempre que me lo recuerden	9
Solo cuando noto algo raro	23
Nunca lo he hecho	48

El 60% de los encuestados nunca ha revisado estas configuraciones, lo que indica que la mayoría de los padres no supervisa activamente la seguridad digital de sus hijos en los videojuegos. El 28.75% revisa las configuraciones solo cuando nota algo extraño, lo que sugiere una supervisión reactiva en lugar de

Keila Lisseth Zabala-Balladares; Wendy Geovanna Jiménez-Andrade; Dionisio Ponce-Ruiz; Deinier Ros-Álvarez

<p>un diálogo continuo. El 7.5% nunca ha hablado con su hijo/a sobre el ciberacoso en los videojuegos.</p>	<p>preventiva. Solo el 11.25% revisa la configuración de privacidad y seguridad cuando se lo recuerdan, lo que implica que muy pocos padres tienen el hábito de verificar estas opciones de manera periódica.</p>																																								
<p>Cree que las plataformas de videojuegos en línea tienen suficiente control para evitar el ciberacoso?</p>	<p>¿De los siguientes videojuegos cuál es el que con más frecuencia juega su hijo?</p>																																								
<table><tr><th>Opciones</th><th>Frecuencia</th><th>%</th><th>% válido</th></tr><tr><td>Si, totalmente</td><td>12</td><td>12.5%</td><td>12.5%</td></tr><tr><td>Algo</td><td>38</td><td>47.5%</td><td>47.5%</td></tr><tr><td>No</td><td>32</td><td>40%</td><td>40%</td></tr><tr><td>TOTAL</td><td>80</td><td>100.00%</td><td></td></tr></table> <p>Percepción del control de ciberacoso en plataformas de videojuegos</p> 	Opciones	Frecuencia	%	% válido	Si, totalmente	12	12.5%	12.5%	Algo	38	47.5%	47.5%	No	32	40%	40%	TOTAL	80	100.00%		<table><tr><th>Opciones</th><th>Frecuencia</th><th>%</th><th>% válido</th></tr><tr><td>Free Fire</td><td>51</td><td>63.75%</td><td>63.75%</td></tr><tr><td>Call of duty</td><td>8</td><td>10%</td><td>10%</td></tr><tr><td>Fornite</td><td>21</td><td>26.25%</td><td>26.25%</td></tr><tr><td>TOTAL</td><td>80</td><td>100.00%</td><td></td></tr></table> <p>Videojuego más jugado por los hijos</p> 	Opciones	Frecuencia	%	% válido	Free Fire	51	63.75%	63.75%	Call of duty	8	10%	10%	Fornite	21	26.25%	26.25%	TOTAL	80	100.00%	
Opciones	Frecuencia	%	% válido																																						
Si, totalmente	12	12.5%	12.5%																																						
Algo	38	47.5%	47.5%																																						
No	32	40%	40%																																						
TOTAL	80	100.00%																																							
Opciones	Frecuencia	%	% válido																																						
Free Fire	51	63.75%	63.75%																																						
Call of duty	8	10%	10%																																						
Fornite	21	26.25%	26.25%																																						
TOTAL	80	100.00%																																							
<p>El 12.5% considera que las plataformas tienen un control suficiente para evitar el</p>	<p>El 63.75% de los niños juega principalmente Free Fire. Este es el</p>																																								

Keila Lisseth Zabala-Balladares; Wendy Geovanna Jiménez-Andrade; Dionisio Ponce-Ruiz; Deinier Ros-Álvarez

ciberacoso. El 47.5% cree que hay cierto control, pero que no es totalmente efectivo. Esto sugiere que, aunque existen herramientas de moderación y seguridad, no siempre son suficientes. El 40% opina que no hay suficiente control para evitar el ciberacoso. Esta percepción muestra que una parte considerable de los encuestados considera que las plataformas no están abordando adecuadamente este problema	videojuego más popular entre los encuestados. El 10% juega principalmente Call of Duty. El 26.25% juega principalmente Fortnite. Este videojuego sigue siendo popular gracias a su estilo de juego dinámico, su componente social y su atractivo visual
---	---

Elaboración: Los autores.

DISCUSIÓN

El estudio teórico de la ciberdelincuencia por medio de los videojuegos y su vínculo con el ciberacoso muestra un fenómeno complejo que está en una continua transformación. El paso de los videojuegos de experiencias locales a ambientes en línea ha conllevado tanto ventajas como peligros. El ciberacoso, una de las expresiones más frecuentes de la ciberdelincuencia, es uno de los problemas que ha cobrado mayor importancia a causa de lo sencillo que les resulta a los atacantes esconder su identidad en línea.

Esta investigación teórica ha resaltado la susceptibilidad de los niños a estos peligros, particularmente debido a la carencia de supervisión apropiada y al desconocimiento que tienen padres y educadores acerca del funcionamiento de los videojuegos. La dimensión del problema se ve aumentada por la falta de conocimiento de los padres acerca de los mecanismos de protección disponibles y su percepción sobre las amenazas digitales. Asimismo, la normativa ecuatoriana y la internacional que se ocupan de proteger a los niños en el ámbito digital han sido resaltadas. No obstante, la ausencia de regulación específica respecto a la utilización de videojuegos como herramientas para el ciberdelincuencia, entre otros vacíos legales, se torna en una restricción significativa para

Keila Lisseth Zabala-Balladares; Wendy Geovanna Jiménez-Andrade; Dionisio Ponce-Ruiz; Deinier Ros-Álvarez

poder aplicar con eficacia las políticas de protección. El caso de Quevedo es ilustrativo en este contexto, ya que, a pesar de que hay regulaciones nacionales para tratar estos asuntos, su aplicación a nivel local todavía es escasa. Los resultados obtenidos mediante cuestionarios a los padres de familia y entrevistas con expertos en ciberseguridad permiten identificar las áreas que necesitan intervención.

Los cuestionarios a los padres mostraron una considerable falta de conocimiento acerca de los riesgos digitales. Aunque muchos padres saben que el ciberacoso existe, una cantidad significativa de ellos no sabe cómo detectarlo o cómo defender a sus hijos. Este descubrimiento enfatiza la importancia de contar con programas educativos que guíen a los padres en la supervisión y regulación del uso de videojuegos, además de establecer medidas preventivas apropiadas.

Por lo tanto, la ciberseguridad no como una opción, sino como una necesidad impostergable para individuos, empresas e instituciones estatales. Se define como el conjunto de herramientas, políticas, conceptos de seguridad, salvaguardas de seguridad, directrices, métodos de gestión de riesgos, acciones, formación y prácticas idóneas que pueden utilizarse para proteger los activos en el ciberespacio. (Pico-Verdezoto et. al.,2023).

CONCLUSIONES

Se determinó que la comunidad educativa tiene un conocimiento restringido acerca de las normas jurídicas que rigen los ciberdelitos y la salvaguarda de los derechos de los menores en contextos digitales, tanto docentes como padres y alumnos. Sin embargo, la puesta en marcha de talleres y programas de formación posibilitó un avance notable en la comprensión de las normas vigentes y de los procedimientos para denunciar.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

Keila Lisseth Zabala-Balladares; Wendy Geovanna Jiménez-Andrade; Dionisio Ponce-Ruiz; Deinier Ros-Álvarez

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Regional Autónoma de Los Andes, en el desarrollo de la investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Crespo-Berti, L. A. (2025). Detección de nueva modalidad de fraude vía correo electrónico, mensajes de datos o sitios Web falsos empleado por la ciberdelincuencia. *IUSTITIA SOCIALIS*, 10(19), 2–3. <https://doi.org/10.35381/racji.v10i19.4808>
- Dávila Newman, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Laurus*, 12(Ext),180-205. <https://n9.cl/nx847>
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2008). Cyberbullying: An Exploratory Analysis of Factors Related to Offending and Victimization. *Deviant Behavior*, 29(2), 129–156. <https://doi.org/10.1080/01639620701457816>
- La HORA. (24 de mayo de 2021). 60% de niños han estado expuestos al ciberacoso. Diario La Hora. <https://n9.cl/pon8t7>
- Medina-Borges, R. M. (2023). Inteligencia artificial. Desatando nudos y desmontando mitos. *Revista Iberoamericana De Complejidad Y Ciencias Económicas*, 1(1), 77-88. <https://doi.org/10.48168/ricce.v1n1p77>
- ONU. (2019). Protección de la niñez en el entorno digital. <https://n9.cl/922c2>
- Pico-Verdezoto, D. V., Bohorquez-Rizzo, C. E., Delgado-Jiménez, S. A., & Katherine-Tatiana, T. T. (2023). Cibercrimen y ciberseguridad: protegiendo el futuro digital, Babahoyo, Ecuador. *IUSTITIA SOCIALIS*, 8(3), 373–383. <https://doi.org/10.35381/racji.v8i3.3116>
- Rodríguez Jiménez, A., y Pérez Jacinto, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Ean*, (82),175–195. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Tixi-Janeta, S. G., Merizalde-Avilés , M. L., Romero-Fernández , A. J., & Jordán-Naranjo , G. V. (2023). Los delitos informáticos en el Código Orgánico Integral Penal

Keila Lisseth Zabala-Balladares; Wendy Geovanna Jiménez-Andrade; Dionisio Ponce-Ruiz; Deinier Ros-Álvarez

ecuatoriano. *IUSTITIA SOCIALIS*, 8(1), 1610–1619.
<https://doi.org/10.35381/racji.v8i1.3339>

UNICEF. (2023). Mantener seguros a niñas, niños y adolescentes en internet ¿Cómo protegerles mientras navegan en internet? <https://n9.cl/922c2>

©2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).