

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE DERECHO
ESCUELA DE DERECHO



**Propuesta normativa de amparo frente al acoso en los juegos en línea
en base al interés superior del niño**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE

ABOGADO

AUTOR

Angie Patricia Becerra Bonilla

ASESOR

Nadia Karina Nuñez Masias

<https://orcid.org/0000-0002-7341-5755>

Chiclayo, 2023

**Propuesta normativa de amparo frente al acoso en los juegos
en línea en base al interés superior del niño**

PRESENTADA POR
Angie Patricia Becerra Bonilla

A la Facultad de Derecho de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

ABOGADO

APROBADA POR

Dora Maria Ojeda Arriaran

PRESIDENTE

Ana Maria Margarita Llanos Baltodano

SECRETARIO

Nadia Karina Nuñez Masias

VOCAL

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada a Dios, porque gracias a él he logrado concluir mi carrera, es mi guía y me ilumina siempre, a mis padres, Oscar y Patricia, porque ellos siempre estuvieron a mi lado, brindándome su apoyo y sus consejos para hacer de mí una mejor persona.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todos mis familiares por ser mi soporte en toda mi etapa universitaria. A mi asesora Nadia Núñez por su acompañamiento constante para la realización del presente, así como también a mis docentes universitarios por cada conocimiento impartido en mi persona para poder convertirme en una gran profesional.

Propuesta normativa de amparo frente al acoso en los juegos en línea en base al interés superior del niño

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	e-spacio.uned.es Fuente de Internet	1%

Índice

Resumen	6
Abstract.....	7
Introducción.....	8
1. Revisión de literatura.....	10
1.1 Antecedentes.....	10
1.2 Bases Teóricas-conceptuales	13
2. Materiales y Métodos	15
3. Resultados y discusión.....	16
Conclusiones.....	29
Recomendaciones	31
Referencias	32
Anexos	

Resumen

El presente trabajo tuvo como objetivo, proponer un mecanismo de amparo frente al incremento de acosos en los juegos en línea en base al interés superior del niño, utilizando la metodología cualitativa y análisis documental, sirviéndose de la técnica del fichaje y revisión documental, y los instrumentos empleados fueron las fichas textuales, fichas bibliográficas, análisis documental. Entre los resultados se obtuvo que es importante que haya una norma explícita que regule exactamente en el código de niños, niñas y adolescentes la protección ante este tipo de acosos que se dan a través de los juegos en línea, para que nadie vulnere sus derechos ni los impida desarrollarse de manera sana y adecuada, asimismo, el estado debe tener mecanismos de alerta ante la cantidad de cifras que día a día aumentan sobre los casos de acosos en menores de edad. Se concluye que, al haber cifras muy altas de menores acosados bajo los juegos en línea, el estado debe realizar una propuesta normativa donde en el código de niños, niñas y adolescentes se ampare a estos menores frente a los acosadores, ya que siempre sus víctimas son las personas más vulnerables como lo son nuestros menores.

Palabras clave: Acosos a través de juegos en línea, protección al niño, víctimas, personas más vulnerables.

Abstract

The objective of this work was to propose a protection mechanism against the increase in harassment in online games based on the best interests of the child, using qualitative methodology and documentary analysis, using the technique of document signing and review, and the instruments, used were textual records, documentary analysis. Among the results, it was obtained that it is important that there be an explicit rule that exactly regulates in the code of children and adolescents the protection against this type of harassment that occurs through online games, so that no one violates their rights or prevents them from developing in a healthy and adequate way, likewise, the state must have alert mechanisms in the face of the number of figures that increase day by day on cases of harassment of minors. It is concluded that, since there are very high numbers of minors harassed under online games, the state must make a normative proposal where in the code of children and adolescents these minors are protected against the harassers since their victims are always They are the most vulnerable people, as are our minors.

Keywords: Harassment through online games, child protection, victims, most vulnerable people.

Introducción

Actualmente el acoso a través de los juegos en línea día a día va en incremento tanto a nivel mundial, como en nuestro país, es una problemática social, porque perjudica a la población más vulnerable que son nuestros niños, niñas y adolescentes, sin distinción de raza, sexo, religión, etc, una problemática con consecuencias catastróficas, y si no actuamos a tiempo, muchos de nuestros menores, se les truncará desarrollarse en un entorno adecuado para su crecimiento personal.

En el contexto dado, en nuestro país no existe norma exacta que protege ante este tipo de acoso a través de los juegos en línea a nuestros niños, niñas y adolescentes, es por ello que surge el siguiente problema jurídico: ¿Qué mecanismo se deberá incorporar en el código de niños y adolescentes frente al incremento de acosos en los juegos en línea en base al interés superior del niño?

Para absolver la problemática descrita, se planteó el objetivo general, proponer una norma de amparo frente al incremento de acosos en los juegos en línea en base al interés superior del niño en Perú.

Del mismo modo, para profundizar en la investigación se estableció como objetivo específico, definir los distintos tipos de acosos a través de los juegos en línea para saber los nuevos riesgos tecnológicos que enfrentan los menores de edad, como sabemos hoy en día se da en incremento este tipo de acosos, los menores, la mayor distracción que desean es jugar a través de medios electrónicos, no tomando conciencia de los riesgos que estos juegos conllevan.

Seguidamente, trataremos de identificar el porcentaje de acosos a través de los juegos en línea que sufren las niñas y adolescentes puesto que se incrementan cada día en el Perú, y ver de acuerdo a ello de que manera, podemos prevenir y ayudar a erradicar esta problemática que aqueja no sólo a los menores, porque ellos mismos lo sufren, sino también los padres que no saben que hacer ante este inminente peligro.

Finalmente, explicaremos la regulación que protege el interés superior del niño, para tener presente que todo estado siempre debe salvaguardar el bienestar de todo niño, niña y adolescente para que se desarrollen en un ambiente sano y justo.

Así pues, en la presente investigación se busca ayudar a los niños, quienes son los seres más vulnerables ante este mal social, situación que se justifica en la necesidad de fortalecer las normas que protegen a todos los menores sin distinción alguna, por lo que debemos combatir a esta red de acosadores que, a través de los juegos en línea, buscan perjudicar y truncar su buen desarrollo personal de todo menor.

I. Revisión de Literatura

Dentro de este acápite se realiza un marco teórico conceptual, cuya finalidad es permitir y conocer aspectos conceptuales y doctrinales ante el incremento de acosos a través de los juegos en línea ante la protección integral del menor, además se toma como referencias un aspecto bibliográfico.

1.1 Antecedentes

Los antecedentes son investigaciones que se encuentran desarrolladas dentro de un ámbito jurídico, pues estos medios demuestran una explicación de las figuras jurídicas que son de importancia para la investigación.

Un trabajo de investigación, (Chafloque, 2019) en su tesis para optar el título de abogado de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, titulada, "*Acciones frente al incremento de acosos por el ciberespacio que vulnera el Derecho de Niños, Niñas y adolescentes en el Perú*", nos dice, que el acoso a través de los juegos en línea tiene caracteres fundamentales, los cuales son: actos agresivos, poder sobre la víctima y la conducta es de manera repetitiva, generando hostigamiento.

Este trabajo nos ayudará a enfrentar un nuevo problema social, del cual hay pocos estudios y enfoques es por ello que se exigen de un estudio más interno para tener definiciones bien esclarecidos, así como las particularidades que presenta esta problemática social. De esta manera se podrá ejecutar nuevas estrategias para ponerle freno a los juegos en línea, y en todo el ciberespacio, por medio de pautas de amparo.

Este trabajo de investigación, Rojo (2017) en su tesis para optar el título de abogado de la Universidad de Guayaquil, titulada, "*Niños acosados en la Red del Estado de Guayaquil*", nos dice que, el acoso de los menores en la red, se da a través del empleo de medios digitales para acosar a un menor de edad a través de ataques personales, de muchas modalidades.

El presente trabajo de investigación ayudará en aclarar que el ciberespacio es principalmente, un lugar de interacciones, de relaciones sociales, se ha establecido como un sitio expresivo e interactivo semejante al mundo físico, que ha reformado todo tipo de relaciones, sobre todo las personales, es por ello que también a la vez cambian los

vínculos de niños y adolescentes, por lo cual, al convertirse tanto en el ciberespacio como en los juegos en línea, en riesgos de primera línea, debemos estar al pendiente de nuestros niños, ante riesgo, debemos estar informados de todos los peligros que se encuentran en los juegos en línea, porque las consecuencias pueden llevar a nuestros niños hasta la muerte.

Este trabajo de investigación, Rojas (2017) en su tesis para optar el título de abogado en la Universidad Católica de Colombia, titulada, "*Ciberacoso de niños, niñas y adolescentes en las redes sociales*", nos brinda la importancia de estar al cuidado de los menores en cualquier situación.

El presente trabajo nos ayudará a identificar que el ciberacoso existe cuando una persona amenaza, hostiga, acosa o molesta a otra persona a través del internet, afectando no sólo la salud mental de un menor de edad, si no también salud física, pues muchos de nuestros niños, por estas amenazas, sufren de ansiedad, miedo, temor, angustia, además de sentirse solos con estos problemas, es por ello que muchos de nuestros niños, sufren de enfermedades psicológicas, algunos toman las peores consecuencias, como el suicidio, por ser atormentados silenciosamente, y los padres, muchas veces, no se dan cuenta de lo que pasa con sus hijos.

Este trabajo de investigación, Calvete (2018) en su tesis para optar el título de abogado en la universidad de Deusto, titulada, "*Adolescentes víctimas de Cyberbullying*", nos dice que los problemas de nuestros niños y adolescentes en el ciberespacio son múltiples y variados, especial interés requieren las conductas referidas a los menores cuando los acosan, debemos estar alertas a todas las formas y modalidades que son víctimas nuestros niños.

El presente trabajo nos sirve para saber cómo se caracteriza el ciberespacio y son exactamente siete conductas que resaltan, como el enviar imágenes denigrantes, filtrar imágenes o videos comprometedores, son formas de cómo actúan a través de diferentes formas y dañan de muchas maneras de acosos a nuestros niños y adolescentes.

Este trabajo de investigación, Kidney (2018) en su tesis para optar el título de abogado en la Universidad de España, titulada, "*El acoso, Contextos, Consecuencias y Control*", nos dice que, el acoso es un tema social serio y pan cultural que se debe abordar entendiendo sus contextos y sus miles de consecuencias, además debe haber programas de ayuda para la prevención e intervención.

Este presente trabajo de investigación es fundamental para desarrollar en mi tema porque, aunque haya culturas diferentes en nuestro mundo, se ha demostrado que este fenómeno social y destructivo existe en todas las culturas y países del mundo.

2. Bases Teóricas-Conceptuales

2.1. Acosos a través de los juegos en línea

2.1.1. Definiciones doctrinarias del acoso a través de los juegos en línea

El acoso a través de los juegos en línea, sólo dirige a causar daño a una persona o grupos de niños, niñas y adolescentes, siendo estos actos repetitivos utilizando el internet mediante los juegos en línea, con el pasar de tiempo se ha visto cómo ha ido creciendo ampliamente esta problemática social.

Para el autor Rojas (2018) esta acción representa el uso de aparatos tecnológicos y servicios como los juegos en línea, para causar daño a una persona, normalmente ello obedece en grupos de niños y adolescentes.

El intento de dañar a otro reside en el dolo y mala fe por cuanto se siente la intención, en la actualidad a través de los juegos en línea, que es un escudo de anonimato muchas veces, es sencillo poder llegar a ejecutar las intenciones de causar un efecto negativo en la víctima, usualmente las intenciones van dirigidas a dañar hasta su propia vida.

Los juegos en línea son un arma de doble filo, no debemos confiar en nadie, porque los acosadores se infiltran haciéndose pasar por otras personas, o por personas con la misma edad que los menores, sin embargo, no es así, y los engañan para lograr su objetivo.

Para Chafloque (2017) el acoso a través de los juegos en línea, los agresores, se filtran como anónimos, donde empiezan a agredir o amenazar a sus víctimas, es por ello que debemos comprender que no siempre comienza por la escuela, si no por diferentes entornos que ni nos imaginamos, porque el mundo del internet es muy amplio y diverso, y muchos acosadores actúan en banda o solos, pero ya tienen un plan para efectuarlo.

Según Avellaneda (2018) el acoso a través de los juegos en línea, muestra varias formas, haciendo que el menor se desarrolle durante toda su vida con miedo, temor, baja autoestima, y muchos problemas más, porque el acoso es un tema serio, si bien es cierto, las cifras actualmente son elevadas, entonces tendremos un mal desarrollo de los menores.

Es fundamental saber que son muchas las maneras que toman los acosadores para intimidar a las víctimas, para tomar confianza y luego tener material para poder chantajearlos y obligarlos a hacer cosas que los menores no desean.

Por lo tanto, el Acoso a través de los juegos en línea, se caracteriza por poseer varios mecanismos de hostigamiento, y el más utilizando el internet, que, a través de los

juegos en línea, causan daños emocionales, que pueden llevar hasta la muerte de los menores, que son las víctimas más frecuentes y vulnerables.

El acoso a través de los juegos en línea, también es un acoso mortal, muchas de las víctimas como son niños y adolescentes, no ven otra salida, ante tanto ataque, que el suicidio o la muerte, por eso, los padres tienen un rol fundamental en la crianza y protección de los menores, como sabemos las redes sociales hoy en día son armas mortales, ahora a través del internet se dan muchos casos de acoso, los juegos en línea, por el mismo motivo que son para la diversión y distracción de los menores, pues estos, entran miles a diario, sin saber que en algún momento van a ser víctimas de personas malvadas.

El acoso a través de los juegos en línea son juegos mortales, y mucho más si se juega en tiempo real, los niños no saben al peligro que se exponen, ya que a estos juegos sólo entran personas mayores, con el único fin de causar daño, tanto psicológico, como daño físico.

2.1.2. Tipos de acoso a través de los juegos en línea

Insultos Electrónicos: A través de los insultos, los acosadores intimidan a las víctimas, que son los menores y por tanto atemorizan y los hacen vivir con temor, es por ello que es frecuente este tipo en los juegos en línea con palabras que afecten a su autoestima sino también que agreden, dañen o perjudiquen su personalidad de los menores, y esto lleva a muchas consecuencias. (Rojo, 2018).

Hostigamiento: Son ofensas reiteradas, que son enviadas a las víctimas, sobre todo en los juegos en línea, donde atacan a los más vulnerables como son los menores.

Denigración: Este mecanismo consiste en dar investigación despectiva o falsa hacia otra persona el uso de fotos de alguien que son alteradas digitalmente que reflejen actitudes sexuales o que puedan dañar su intimidad de los menores.

2.1.3. Cifras del Acoso a través de los juegos en línea en el Perú

Según el autor, Rojas (2016) en el Perú, el 25% son víctimas cibernéticas y el 17% agresores cibernéticos, a comparación de Estados Unidos, donde el 49% se declaró como víctimas y el 21 % como agresores, el uso violento de la tecnología, como podemos observar, la diferencia no es mucha, y agregar también que Estados Unidos es potencia mundial, y como peruanos nuestras cifras están casi igual que ese país.

Como apreciamos, nuestro índice de cifras es muy elevado, y esto se ve reflejado en nuestra vida cotidiana, hoy en día hay muchos suicidios de niños, niñas u adolescentes, que supuestamente sin motivo alguno tomaron la fatal decisión de quitarse la vida ellos

mismo, y es que en la angustia y desesperación que cada menor pasa, cuando atraviesa algún tipo de acoso es indescriptible, nadie sabe lo que ellos viven, no pueden dormir por el miedo, y esto los consume, aunque parezca algo sin importancia, las consecuencias de estos juegos en muchos casos son mortal.

2.2. Interés superior del niño

2.2.1. Concepciones del interés superior del niño

El interés superior del Niño, se ocupa como principio por primera vez en la Convención sobre Derechos del Niño.

Para el autor Rojas (2017) la convención es de carácter fundamental, para regular en nuestro código de niños, niñas y adolescentes la normativa de amparo ante este acoso a través de los juegos en línea, el estado debe salvaguardar los derechos de nuestros niños, nadie puede acosar a un menor, ni trasgredir sus derechos, la convención por su misma naturaleza debe regular que todos los estados reafirmen lo pactado, y protejan en todo lo que concierne al menor y todos sus derechos sean salvaguardados.

El interés superior del niño, siempre debe prevalecer ante cualquier situación, los niños son las personas más vulnerables, y como estado deben brindar la máxima protección para evitar que les causen daño y trunquen de alguna manera su proyecto de vida.

Materiales y Métodos

La presente investigación se contextualiza dentro del tipo de investigación cualitativa, de modelo documentado. Como parte de su desenvolvimiento se ha seguido un proyecto de investigación bibliográfica. Se ha utilizado el método analítico para hacer una descomposición del objeto de estudio en sus elementos constitutivos como el acoso a través de los juegos en línea, el interés superior del niño.

El procedimiento utilizado involucra la observación, descripción y redacción de la realidad problemática, planteamiento del problema, y objetivos tanto general como específicos, propuesta de la hipótesis, recopilación y selección de documentos afines.

Finalmente, se ha hecho un proceso de lectura analítica aplicando la técnica del fichaje para la redacción del informe final con las conclusiones.

3. Resultados y Discusión

3.1. Tipos de acosos a través de los juegos en línea para saber los nuevos riesgos tecnológicos que enfrentan los menores de edad.

3.1.1. Tipos de Acosos

3.1.1.1. Grooming

El Grooming es un patrón de acoso que se da en etapas, a través de las cuales el abusador, es decir la persona que está buscando víctimas, avanza mientras asecha a los menores para cometer dicho acto.

Además, es preciso describir que esta modalidad, sólo que se da a través del engaño, por parte de personas mayores hacia menores, y a través de distintas plataformas, pero la más frecuente es a través de los juegos en línea.

Las etapas donde los agresores consiguen sus víctimas es a través de un proceso, el cual es el siguiente:

Inicialmente, es elegir una víctima, que especialmente son menores de edad, y sobre todo ven la habilidad de acceso o la debilidad percibida en los niños, porque un

niño aislado que no tiene apoyo tanto familiar como de diferentes entornos puede tener más posibilidades de relacionarse con un agresor que con mentiras ofrece aceptación.

Las investigaciones han confirmado que la elección de víctimas es un tema con mucha estrategia y bien planeado que tiene como el primer paso en la preparación sexual (Winters y Jeglic, 2017).

El segundo paso del proceso involucra que el abusador pueda tener acceso a la víctima con el objetivo de aislar al niño, niña o adolescente, ya sea de manera física como psicológicamente, para truncar el buen desarrollo del menor.

El tercer movimiento alcanza el alistamiento emocional de la víctima, es decir ya el abusador se ganó la confianza de la víctima, esta etapa es fundamental en el proceso del Grooming, porque el abusador ya tiene la amistad y colaboración de la víctima, es decir ya el abusador logra entablar un afecto con el niño, aprende sobre sus provechos, darle la atención que necesitaba, etc.

Finalmente, el asunto radica en crecer progresivamente el contacto físico para desensibilizar al niño por medio del sexting, juegos en línea y conversaciones (Winters y Jeglic, 2017).

Otra hipótesis significativa sobre cómo se genera el grooming es el efecto Proteus, porque a medida que cambiamos nuestras representaciones en línea, nuestra conducta se modifica. (Speed, 2018).

Wolak (2017) localiza que el 14 % de personas que han sido encuestadas son una gran muestra de usuarios adolescentes de internet que sufren de este tipo de acosos, sin embargo, nadie controla ello, para ayudar a las víctimas, es por ello que muchas de estas personas eran menores engañadas.

Los juegos en línea también son considerados como apps de citas, donde hombres buscan tener relaciones sexuales con menores de edad y aprovechan los medios electrónicos para socializar con la víctima y a través de engaños finalmente lograr sus objetivos mal intencionados.

Además, Faust Christmann y Lachmann (2019) ambos autores realizaron un estudio donde la mayoría de personas que tenían un perfil en alguna red social, eran falsos, o sea tenían perfiles con otros nombres, otras fotos, es decir, engañaban a todo mundo con perfiles falsos, y es por estos perfiles que abundan infinidad de delitos, acosos, etc, aconsejan que debemos estar al cuidado de los menores, quien son los más inocentes al

caer en estos perfiles, son los más vulnerables al caer porque piensan que son las personas que aparecen en las fotos de perfil, y en los juegos en línea se cubren a través de avatars, que son dibujos animados para estar en anonimato.

3.1.1.2. Sexting

Esta modalidad se basa en el acto de enviar mensajes a través de todas las plataformas digitales, y donde los menores frecuentemente entran es a los juegos en línea, donde se envían recados de fotos a través de algún dispositivo como celulares, computadoras, entre otros, para enviar mensajes sexuales.

El sexting es un fenómeno que se da por diversos componentes e intercepta en diversos aspectos los cuales están denominados como aspectos emocionales porque infiere en la estabilidad emocional del niño o adolescente, conductuales porque para ejecutar esta práctica ya genera una conducta, de tomarse fotos desnudos y enviarlas, cognoscitivos, porque las víctimas tienen pensamientos frecuentes de que si están haciendo lo adecuado o no, sociales, porque es un problema social que incluye la aprobación en un grupo social, como amigos, etc.

La tecnología ha avanzado de una manera muy rápida y con ello se incorpora las nuevas aplicaciones que dan origen a la comunicación multimedia como WhatsApp, Snapchat, Skype, Messenger, y los más frecuentes son los juegos en línea, los cuales son aplicaciones que tienen la facilidad de disponer retratos y videos en privado entre personas o grupo de personas.

3.1.1.3. Cyberbullying

Es cyberbullying es el acoso tradicional modernizado, es decir, se da a través de plataformas digitales, por medio de aparatos electrónicos, con la finalidad de causar daño a otra persona, donde los más vulnerables son los menores de edad.

El ciberbullying, presume un carácter de elaborar y colaborar con el acoso y hostigamiento, aunque no sea físico, en muchos casos, el acoso se origina en las redes sociales y en todo el ciberespacio en general para luego insertarse a la vida real, y ello se caracteriza o se conoce como Ciberbullying.

Este perjuicio, requiere el uso de aparatos electrónicos a través de distintos medios de comunicación como mensajerías, facebook, juegos en línea, y otras plataformas digitales, para la difusión de diferentes contenidos, ya sea mensajes, fotos, videos, etc.

Asimismo, el ciberacoso es un tipo de acoso mediato y no presencial, se da de manera virtual, donde el agresor no tiene contacto directo con la víctima, pero sí contacto a través de alguna plataforma en el ciberespacio.

También Ciberbullying, es denominado como un asunto por el cual una persona prepara a un menor de edad para conseguir acceso sexual, sobre todo se aprovechan de aquellos menores que creen en las personas por internet que son buenas y tienen intenciones saludables o de amistad, pero estos, sólo tienen una finalidad, la de dañar a los menores, sin importar sus derechos, ni tampoco piensan en su desarrollo como personas indefensas, personas que no tienen la capacidad de hacer algo frente a este tipo de problemática social, sólo estos acosadores perjudican el buen desarrollo de los niños, sin importarles nada.

3.1.2. Modalidades de Acosos a través de los juegos en línea.

3.1.2.1. Hostigamiento

Las víctimas es su gran mayoría sufren de hostigamiento por parte del abusador, pues este para lograr su objetivo que tiene con la víctima, y esta al no querer acceder, se basa el abusador en el hostigamiento, perturba a su víctima, molestándola con algo que ella no desea hacer, sin embargo, el abusador o acosador desea insistentemente.

3.1.2.2. Manipulación

En estos casos, el acosador o abusador, toma control de los comportamientos de su víctima, utilizando la sugestión para obligarla a hacer cosas que la víctima no desea, y está manipulando siempre sus acciones para lograr el fin que este desea.

Son muchas las víctimas manipuladas por personas inescrupulosas que quieren llevar el poder y control sobre su víctima.

3.1.2.3. Amenazas

Cuando la víctima ya no accede a los chantajes ni a las manipulaciones del abusador o acosador, ya empiezan las amenazas por parte de él, para dar miedo a la víctima, y las amenazas se vuelven constantes y llenan de temor a las víctimas, porque los amenazan con su propia familia, o con exponer alguna foto o video en alguna red social, etc.

Las amenazas son un peligro en estos casos, muchos niños o adolescentes se sienten solos, desprotegidos, y el abusador con tal de lograr su objetivo, mantiene bajo amenaza a su víctima, y puede llegar un momento donde la víctima ya no pueda más y tome la peor decisión de hasta intentar contra su propia vida, por el miedo que genera este ante los menores, miedo de perder a alguien de su familia, miedo de causar daño a su entorno, etc.

La tecnología de hoy en día y su cómoda disponibilidad de 24 horas al día, hacen que las menores víctimas no tengan respiro y así el acoso a través de los juegos en línea permite hostigar, amenazar a sus víctimas, ya sea por redes sociales o diferentes medios, a través de algún dispositivo electrónico.

Cuando se origina un acoso a través de los juegos en línea los niños acostumbran no conversar con los mayores del acoso que están percibiendo y siendo víctimas, ya que en distintas oportunidades se culpabilizan del mismo, por miedo a decir la verdad de quien es su abusador, a las amenazas o simplemente al rechazo, a que se le restrinja su uso de Internet o teléfono móvil.

Las amenazas continuas por parte de estos abusadores o acosadores, es de inminente peligro, pues los menores ante tanto miedo que son perturbados y estos pueden llegar a terribles consecuencias, como quitarse la vida, ante tanta amenaza y ataque que sufren a diario, y muchos de estos niños o adolescentes se encuentran solos, no les cuentan sus problemas a sus papás por la falta de confianza.

3.2. Porcentaje de acosos a través de los juegos en línea que sufren las niñas y adolescentes puesto que se incrementan cada día en el Perú.

3.2.1. Porcentaje a nivel mundial de acosos a través de los juegos en línea.

(Ashcroft, 2016), en su investigación, llega a la conclusión que la mayoría de personas tenía perfil en alguna red social pero falsa, es decir la gran mayoría no son sus verdaderas identidades, y son los menores quienes son los más vulnerables para ser dañados por parte de personas con malas intenciones, es por ello que recomiendan que estar siempre pendiente de los niños, porque muchos piensan que juegan con personas de su misma edad, sin embargo, solo cubren su identidad a través de otras imágenes, y en los juegos en línea a través de avatars que con imágenes en caricatura para engañar a los menores, y así ocultar su verdadera identidad.

Es de fundamental importancia porque así podemos estar alertas como sociedad y Estado, cuando algún menor está en peligro de un abusador o acosador y podemos prevenir cualquier daño, el Estado es quien debe salvaguardar los derechos de todo niño, niña y adolescente para que no sufran de ningún tipo de abuso ni maltrato, por el contrario, tengan un buen desarrollo y crecimiento dentro de su sociedad.

Lorenzo y Izura (2017) un estudio donde estudian los intentos de los groomers por obtener la amistad de sus víctimas mediante los halagos y cumplidos. Los resultados arrojaron que prevalecen una serie de cumplidos sobre la apariencia física aumenta la velocidad de la conversación con objetivo sexual, y que el uso de cumplidos sobre la amistad y el apoyo encierran a las víctimas.

Las víctimas al ser menores de edad, están en constante cambio, es por ello que se vuelven los más vulnerables para ser acosador a través de los juegos en línea, porque en su gran mayoría desean distraerse o por curiosidad entran a diferentes juegos, y poco a poco van interactuando con su acosador, y éste poco a poco se gana la confianza de estos, hasta querer lograr su fatal objetivo.

Un estudio “Online child sexual grooming: empirical findings on victimization and perspectives on legal requirements”, elaborado por Villacampa y Gómez (2017) querían obtener el porcentaje de víctimas menores que eran acosados a través de la plataforma juegos en línea, ya sea por free fire, ludo, etc, muchos juegos en vivo, donde pueden estar

en cualquier lugar lejano, pero cerca a la vez al peligro, que inclusive pueden llegar a la muerte, la tasa es muy elevada, los riesgos cada vez son más letales, y se ha demostrado que el ciberacoso acaba con nuestros niños, por el miedo y temor que viven día a día.

Como se puede observar, las cifras son muy altas, la tasa de niños acosados a través de alguna plataforma es muy elevada y esto como sociedad en general, debemos encontrar una solución, no es justo ni sano que niños indefensos, ni adolescentes sean dañados por personas que no tienen ningún derecho a hacerles daño a vulnerar en contra de sus derechos.

El envío de una foto por la insistencia y engaño de su acosador, luego al no querer ella otro tipo de propuesta sexual, el acosador remitió la imagen a otra persona y ésta a otra más, hasta que fue divulgada por todas las redes, y es así como empieza la pesadilla de muchas mujeres quienes son las más vulnerables para caer en redes de sexo y prostitución.

El llamado sexting textual, esta modalidad es la que más cifras tiene por contener contenido sexual, donde varias menores están metidas en ellos por engaños y mentiras de sus acosadores, y por su inocencia nunca pensaron llegar hasta ahí.

3.2.2. Porcentaje en Sudamérica de acosos a través de los juegos en línea.

El Perú, es uno de los países con mayor porcentaje de estadística con respecto al acoso a través de los juegos en línea, es una tasa muy elevada, comparando con países que son del primer mundo, hoy en día los casos van en aumento y el estado no toma acciones en contra de los agraviados, desamparando a los menores en todo aspecto, y permitiendo que los daños de mil maneras, porque éstos no tienen defensa alguna, actualmente el 65 % son niños acosados a través de los diversos juegos en línea y esto debe erradicarse de alguna manera.

En Sudamérica las tasas ya superaron récord, se han vuelto innumerables los casos de acosos a través de estos juegos en línea, que debemos actuar rápido y para ello debemos contar con una norma que ampare a los menores, para tener de donde resguardar a nuestros niños, el estado debe tomar acciones, y los padres con la sociedad estar alertas, porque si no el desenlace que toman nuestros menores es fatal.

3.2.3. Porcentaje en el Perú de acosos a través de los juegos en línea

Según el autor Rojas (2016) en el Perú, el 25% son víctimas cibernéticas y el 17% agresores cibernéticos, a comparación de Estados Unidos, donde el 49% se declaró como víctimas y el 21 % como agresores, el uso violento de la tecnología, como podemos observar, la diferencia no es mucha, y agregar también que Estados Unidos es potencia mundial, y como peruanos nuestras cifras están casi igual que ese país.

Como apreciamos, nuestro índice de cifras es muy elevado, y esto se ve reflejado en nuestra vida cotidiana, hoy en día hay muchos suicidios de niños, niñas u adolescentes, que supuestamente sin motivo alguno tomaron la fatal decisión de quitarse la vida ellos mismo, y es que en la angustia y desesperación que cada menor pasa, cuando atraviesa algún tipo de acoso es indescriptible, nadie sabe lo que ellos viven, no pueden dormir por el miedo, y esto los consume, aunque parezca algo sin importancia, las consecuencias de estos juegos en muchos casos es mortal.

La tesis de licenciatura de Mejía y Mory (2018) que se tituló “Campaña de marketing social para concientizar a los padres de familia sobre el Grooming en Lima Metropolitana”, que consistía en informar sobre una modalidad del acoso muy frecuente que es el grooming, para concientizar a los padres de familia, el grave riesgo que podría estar ocurriendo a cualquiera de sus hijos, porque nadie está libre de ser engañado y estar viviendo con miedo y angustia a lo que pueda suceder. Esta investigación, en conjunto con la Red Peruana contra la Pornografía Infantil, estipuló que existen pocas campañas destinadas a prevenir el ciberacoso sexual y, por ello, creó un plan de marketing, un estudio de mercado, una estrategia publicitaria, y modelos informativos y demostrativos para eliminar la falta de conocimiento acerca del grooming a través del eslogan “Infórmate para protegerlos”.

Las autoridades deben actuar rápido, y sobre todo tener un plan estratégico ante estos casos, hay policías expertos ante estos delitos, y más aún seguir los acosos de estos

menores, llegar hasta el final, porque si no actúan solos, que es gran mayoría, también existen redes para captar menores, y así lucrar con ellos, ya sea con fotos, videos, relaciones sexuales, etc.

3.2.3.1. Estadística de los más vulnerables

La preocupación de la sociedad y estado son la cantidad de cifras que hay en la actualidad, está comprobado que va en incremento, y esto se debe al internet, pues la tecnología es parte de nuestra vida cotidiana, y es por ello que estamos inmersos a caer en cualquier red, si personas ya mayores que uno piensa no pueden engañar, cuanto más será un menor, que no sabe los riesgos en los que puede ser víctima, los acosadores están al asecho y los juegos en línea son su mejor opción ya que los menores piensan que sólo jugarían personas de su edad, sin embargo, quien está detrás de ese medio tecnológico puede ser cualquier personas inescrupulosa, que sólo desea hacer daño.

Respecto a la percepción y valoración de los riesgos que supone el uso de las nuevas tecnologías, la mayoría que tiene perfiles en redes sociales, considera que posee un nivel de conocimiento avanzado experto en el uso de internet y entre los no usuarios un 60% consideran que tienen un nivel de principiante medio, y que a mayor intensidad en el uso tienen mayor conocimiento.

3.3 Regulación que protege el interés superior del niño.

3.3.1. Concepciones del Interés Superior del Niño.

El Interés Superior del Niño está definido como todo aquello que mejor favorezca a la protección integral de niños y adolescentes y el respeto a sus derechos.

Es uno de los principales pilares de la doctrina de la protección integral que otorga prioridad social y compromete la acción preferente de las autoridades del Estado a favor de los menores de edad, que son los más vulnerables contra este tipo de acoso a través de los juegos en línea y tiene su sustento en el respeto a

la dignidad de la persona humana reconocida en los artículos 1° y 3° de la Constitución Política del Perú.

El Interés Superior del Niño, es fundamental que se respete y garantice en todo Estado, para la protección y desarrollo de todo niño y adolescente, actualmente los juegos en línea son fuente de peligro, cada día se incrementa el número de menores con celular, y ello conlleva a que desean distracción utilizando los juegos en línea, los distintos juegos, sin embargo, muchos inocentes, confían en personas inescrupulosas que sólo quieren dañarlos, tanto física como psicológicamente y no los dejan crecer y desarrollarse en un ambiente adecuado y armónico.

3.3.2. Análisis del Interés Superior del Niño a la luz de la convención.

La Convención Internacional sobre los Derechos de los Niños es un acuerdo de normas provenientes de instrumentos de derechos humanos de carácter general y de principios y derechos propios de la tradición jurídica vinculada a los derechos de la infancia. Sin embargo, las disposiciones de la Convención deben ser interpretadas y comprendidas sistemática y armónicamente, esto tendrá particular importancia para interpretar, a la luz del nuevo contexto.

La Convención ha elevado el interés superior del niño al carácter de norma fundamental, con un rol jurídico definido que, además, se proyecta más allá del ordenamiento jurídico hacia las políticas públicas e, incluso, orienta el desarrollo de una cultura más igualitaria y respetuosa de los derechos de todas las personas.

De este modo, la convención deberá regirse por la interpretación que se desprende del conjunto de las disposiciones de la Convención, para garantizar así la protección de todo niño, niña y adolescente, que se desarrolle en un buen ambiente y sobre todo nunca esté en peligro ningún niño, ni sea víctima de ningún acosador, para violentar sus derechos.

La Convención es un instrumento de rápido y casi universal reconocimiento jurídico y masiva aceptación social.

Según el autor Lyotard (2016) la Convención representa el consenso de las diferentes culturas y sistemas jurídicos de la humanidad, la sociedad en general debe adoptar todas las medidas para dar efectividad a sus derechos, por el bienestar de los menores, nadie merece vivir con miedo, angustia, etc, por el contrario como padres debemos estar pendiente de nuestros hijos y el Estado salvaguardar los derechos y bienestar de los niños, niñas y adolescente frente a cualquier mal que los perturbe, y no permiten el libre desarrollo y crecimiento de los menores.

Los países a nivel mundial sin excepción deben respetar y tener como fundamento esta convención para el debido respeto a los niños y adolescentes y garantizar que se desenvuelvan y desarrollen sin perturbaciones, ningún tipo de acoso es válido ni sano para ninguna persona, peor si este acto va contra niños, niñas o adolescentes que son las personas más vulnerables ante cualquier problemática.

Las consecuencias que presenta el acoso a través de los juegos en línea, son infinitas y una más grave que la otra, muchas víctimas, por el miedo, la soledad y desesperación, terminan siendo violadas, maltratadas, secuestrados, muchos asesinados y también muchos que deciden quitarse su propia vida, por miedo y temor a su abusador o acosador, es por todos estos motivos que la convención es de vital importancia para que todo estado, respete y garantice de manera eficiente los derechos de todo niño, niña y adolescente.

En protección a nuestros menores, debemos tener bien enfocada esta problemática, pues muchos niños y adolescentes viven hoy en día con miedo y angustia de lo que les podría pasar, porque sus acosadores los tienen bajo amenaza todo el tiempo, y somos nosotros la sociedad y el estado quien debe velar por los derechos de nuestros menores, que nunca sean violentados, por el contrario, todos debemos de ayudar a que se cumplan sus derechos.

3.3.3. El Interés Superior del Niño en el código de Niños, niñas y adolescentes.

El Código de los Niños y Adolescentes ha tenido una corta vigencia de 8 años, pues a partir del día siguiente de su publicación en el diario oficial producida el 7 de agosto del año 2000 ha entrado en vigencia el nuevo Código de los Niños y Adolescentes, inspirado también en la doctrina de la protección integral.

La titularidad de derechos, uno de los principales pilares de protección integral, está consagrada en el artículo II, que establece que además de gozar de los derechos inherentes a su condición de persona humana, los niños y adolescentes tienen protección especial y derechos específicos en relación a su proceso de desarrollo y etapa de formación.

Ningún niño o adolescente debe ser afectado por ninguna persona, ya sea de manera física, psicológica que no permiten su correcto y adecuado desarrollo y formación, por el contrario, viola sus derechos y el Estado está en la obligación de resguardar a estas víctimas de todo tipo, los niños deben desarrollarse en ambientes adecuados, sin discriminación alguna, y siendo respetados y valorados por todos sin excepción.

El interés Superior del Niño como principio fundamental de este texto legal que es el código de niños, niñas y adolescentes debería garantizar máxima seguridad en todo aspecto para la protección de los menores de edad en cada estado, sin embargo, en nuestro

país existen ineficiencias legales con respecto a este código, existen muchos vacíos legales que dejan desprotegidos a estos menores, la ley no ampara ni resguarda derechos de los menores en todos los aspectos y ámbitos, es por ello que se debe incorporar norma que regule la protección de este tipo de acoso a través de los juegos en línea para garantizar el debido cumplimiento de los derechos de los menores.

IV. Conclusiones

El presente trabajo de investigación es de gran importancia, pues actualmente son muchos los casos de niños acosados de muchas maneras, una de las más frecuentes son a través de los juegos en línea, muchas personas piensan que no es nada ofensivo u peligroso, sin embargo está comprobado a través de las cifras que están detalladas más adelante que van en incremento día a día y con consecuencias fatales, llevándolos al suicidio a la gran mayoría de menores, y terminando en grandes tragedias, es por ello que debemos evitar este mal que perjudica al desarrollo de los niños. Niñas y adolescentes, motivándonos en el bienestar integral de todo menor e invitamos a la ciudadanía en general a cooperar a la supervisión y ayuda ante cualquiera caso de acoso.

- ✓ Los tipos de acosos a través de los juegos en línea son muchos y variados, sin embargo, los más frecuentes y peligrosos son el grooming, el cual está definido por presentar una serie de conductas y acciones hechas por adultos, para engañar al menor, buscando una conexión emocional, el sexting, esta definido por el envío de mensajes con contenido sexual, erótico o pornográfico y cyberbullying, definido como acoso virtual con el fin de acosar a una persona, cada uno de estos tipos cuentan con características propias y diferentes, esos tres tipos, son los nuevos riesgos tecnológicos que enfrentan los menores de edad, su característica principal de estos tres tipos es que todos son dados por personas mayores hacia los menores, donde los menores son las víctimas más vulnerables por su inocencia, y son los que están expuestos todos los días, es por ello que debemos tomar conciencia y tanto como padres, estado y sociedad, debemos estar pendiente de todos los menores, para su protección y su buen desarrollo en un ambiente adecuado.

- ✓ Con respecto al porcentaje de víctimas en juegos en línea, dentro de esta investigación se concluye que, el 38% de niños y adolescentes sufren de acoso por Internet, el 39% acoso a través de los juegos en línea, y un 59% acoso a menores. En el Perú, el 25% son víctimas cibernéticas y el 17% agresores cibernéticos, a comparación de Estados Unidos, donde el 49% se declaró como víctimas y el 21 % como agresores, el uso violento de la tecnología, como podemos observar, la diferencia no es mucha, y agregar también que Estados Unidos es potencia mundial, y como peruanos nuestras cifras están casi igual que nuestro país,

podemos prevenir y ayudar a erradicar esta problemática que aqueja no sólo a los menores, estando alertas como padres, el estado brindar normas de calidad de protección, porque no sólo ellos mismos lo sufren, sino también los padres que no saben qué hacer ante este inminente peligro.

- ✓ El interés superior del niño, como principio fundamental de este texto legal que es el código de niños, niñas y adolescentes debería garantizar máxima seguridad en todo aspecto para la protección de los menores de edad en cada estado para tener presente que todo estado siempre debe salvaguardar el bienestar de todo niño, niña y adolescente para que se desarrollen en un ambiente sano y justo.

V. Recomendaciones

- ✓ Los padres de familia estar en vigilancia constante con los menores, no minimizar los riesgos que pueden estar pasando sus hijos, ni pensar que nunca les pasará, porque ningún menor está excepto a padecer este peligro que día a día se incrementa en nuestra sociedad y a nivel mundial.

- ✓ El estado debe establecer normas necesarias para tener la protección y control ante este inminente peligro que asecha a miles de niños, niñas y adolescentes, sin distinción alguna, pues el fin del estado es la protección de todos los derechos de la persona, y más aún salvaguardar derechos de los más indefensos que son los menores.

- ✓ Crear programas de alerta y ayuda rápida para detectar cuantos niños, niñas u adolescentes se encuentran en peligro por alguna plataforma virtual, sobre todo la más accesible que son todos los juegos en línea, como una barrera de protección inmediata y de estar alerta ante cualquier caso de acoso.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

1. Álvarez, G. (2015). Ciberbullying, una nueva forma de acoso escolar. Uned. Perú.
http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:CiencPolSoc-Galvarez/ALVAREZ_IDARRAGA_Gema_Tesis.pdf

2. Arévalo, N. (2018). Estándares internacionales de derechos humanos para la protección de niños, niñas y adolescentes institucionalizados en residencias de protección.

<https://www.indh.cl/bb/wp-content/uploads/2018/01/1.-Est%C3%A1ndares-internacionales.pdf>

3. Armas, D. (2017). Acoso en el ciberespacio. Lima: Universidad César Vallejo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/114632/Mu%C3%B1oz_CL-SD.pdf?sequence=1

4. Azurdia, D. (2015). Grooming y Sexting. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.

<http://biblioteca.oj.gob.gt/digitales/55860.pdf>

5. Calero, Y. (2018). Acoso Sexual en los espacios públicos hacia los adolescentes en la institución educativa Mariscal Castilla, el Tambo Huancayo. Huancayo-Junín: Universidad del Centro del Perú.

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8509/Acoso_GarciaFernandez_Diego.pdf?sequence=1&isAllowed=y

6. Calero, Y. (2018). Acoso sexual en los espacios públicos hacia las adolescentes de la institución Mariscal Castilla. Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Perú.

<https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/4533>

7. Cillero, M. (2018). El interés Superior del niño en el marco de la convención internacional sobre los derechos del Niño. Perú.

http://www.iin.oea.org/cursos_a_distancia/el_interes_superior.pdf

8. Chafloque, J. (2019). Acciones frente al incremento de acosos por el ciberespacio que vulnera el Derecho de Niños, Niñas y adolescentes en el Perú, Tesis para obtener el título de abogado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Perú, 2019.

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5180/1/TL_ChafloqueChafloqueJ%20ean.pdf

9. Checcori, A. (2017). Fenómeno del Sexting en adolescentes mujeres del distrito de Cerro Colorado. Tesis para bachiller en Derecho. Universidad Nacional de San Agustín. Perú.

10. Garcés, C. (2017). El Interés Superior de los niños, niñas y adolescentes en el Perú: el camino hacia su efectiva aplicación y hacia el real reconocimiento de los niños, niñas y adolescentes como sujetos plenos de derecho. Pontificia Universidad Católica del Perú.

11. Marquina, V. (2020). Ciberacoso a niños y adolescentes (Grooming). Universidad Peruana Cayetano Heredia. Perú.

12. Meléndez, R. (2019). Acoso en redes a niños, niñas y adolescentes, Biblioteca Unam, pp.65.

13. Molly, R. (2018) Grooming child victims into sexual abuse: a psychometric analysis of survivors' experiences, *Journal of Sexual Aggression*, pp. 215-224, DOI: 10.1080/13552600.2018.1504555.
14. Rojas, D. (2017), El ciberbullying o acoso juvenil a través de Internet: un análisis empírico a través del modelo del Triple Riesgo Delictivo (TRD), Tesis para obtener el título de abogado, Universidad de Colombia, 2018.
15. Rojo, A. (2018). Ciberbullying una nueva forma de acoso, Tesis para obtener el título de abogado, Universidad de Uned. España.
16. Winters, G. (2016). I Knew It All Along: The Sexual Grooming Behaviors of Child Molesters and the Hindsight Bias. *Journal of Child Sexual Abuse*.
<https://doi.org/10.1080/10538712.2015.1108945>
17. Winters, M. (2017). Stages of Sexual Grooming: Recognizing Potentially Predatory Behaviors of Child Molesters. *Deviant Behavior*, pp.724–733.
<https://doi.org/10.1080/01639625.2016.1197656>
18. Winters, G. (2017). Sexual offenders contacting children online: an examination of transcripts of sexual grooming. *Journal of Sexual Aggression*, pp. 62–76. <https://doi.org/10.1080/13552600.2016.1271146>
19. Molly R. (2018). Grooming child victims into sexual abuse: a psychometric analysis of survivors' experiences, *Journal of Sexual Aggression*.
20. Unicef (2018). Análisis del gasto público en los derechos vinculados a la protección de niñas, niños y adolescentes,

<https://www.unicef.org/peru/informes/analisis-gasto-publico-derechosproteccion-ninas-ninos-adolescentes-peru-2016>

21. Unicef (2019). La adecuación normativa a la convención sobre los derechos del niño en América Latina,

<https://www.unicef.org/lac/media/9646/file/PDF%20La%20adecuacion%20normativa%20a%20la%20Convencion%20sobre%20los%20Derechos%20del%20Niño%20en%20América%20Latina.pdf> 46

22. UNICEF (2020). Prevención del riesgo social y protección de adolescentes,

<https://www.unicef.org/nicaragua/prevenci%C3%B3n-del-riesgo-social-yprotecci%C3%B3n-de-adolescentes>.

23. UNICEF (2020). Un plan de seis puntos para proteger a nuestros niños,
<https://www.unicef.org/es/coronavirus/plan-seis-puntos-proteger-nuestros-ninos>.

24. World Vision (2020). Cómo ayudar a un niño en situación de riesgo.

<https://www.worldvision.cr/blog/como-ayudar-a-un-nino-en-situacion-de-riesgo>.

25. Zegarra, J. (2020). El artículo 396 del Código Civil Peruano, modificado por Decreto Legislativo 1377, y su incidencia en el Derecho a la Identidad Biológica y el principio del interés superior del niño,

<https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/23314?show=full>