FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES Y POLÍTICAS

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**Facultad de Jurisprudencia, Ciencias Sociales y Políticas**

**Carrera de Derecho**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de abogada**

**Título**

# La responsabilidad jurídica de plataformas digitales y creadores de contenido frente a la gamificación de conductas prohibidas en redes sociales: incidencia en la salud mental y el comportamiento de adolescentes en el cantón Riobamba, 2025

**Autora**

Vanessa Daniela Cruz Mora

**Tutora**

Dra. Rocío De Las Mercedes Ballesteros Jiménez

**Guaranda - Ecuador**

**2026**

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Yo, Dra. Rocío De Las Mercedes Ballesteros Jiménez, en mi calidad de Tutora del Proyecto de Investigación, designada por disposición de Consejo, CERTIFICO: que la señorita Vanessa Daniela Cruz Mora, egresada de la Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Jurisprudencia, Ciencias Sociales y Políticas, Carrera de Derecho, ha cumplido con su trabajo de grado previo a la obtención del Título de Abogada; con el tema: **"LA RESPONSABILIDAD JURÍDICA DE PLATAFORMAS DIGITALES Y CREADORES DE CONTENIDO FRENTE A LA GAMIFICACIÓN DE CONDUCTAS PROHIBIDAS EN REDES SOCIALES: INCIDENCIA EN LA SALUD MENTAL Y EL COMPORTAMIENTO DE ADOLESCENTES EN EL CANTÓN RIOBAMBA, 2025"**; mismo que cumple con todos los requerimientos exigidos por la institución, siendo de su propia autoría.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad, facultando a la interesada a hacer uso de la presente, así como también se autoriza la presentación para la calificación por parte del tribunal examinador.

Atentamente.

Rocío Ballesteros

**Dra. Rocío De Las Mercedes Ballesteros Jiménez**
**TUTORA**

## DECLARACIÓN JURAMENTADA DE AUTENTICIDAD DE AUTORÍA

Yo, Vanessa Daniela Cruz Mora, egresada de la Carrera de Derecho de la Facultad de Jurisprudencia, Ciencias Sociales y Políticas de la Universidad Estatal de Bolívar, bajo juramento, declaro en forma libre y voluntaria que el presente Trabajo de Integración Curricular, titulado: **"LA RESPONSABILIDAD JURÍDICA DE PLATAFORMAS DIGITALES Y CREADORES DE CONTENIDO FRENTE A LA GAMIFICACIÓN DE CONDUCTAS PROHIBIDAS EN REDES SOCIALES: INCIDENCIA EN LA SALUD MENTAL Y EL COMPORTAMIENTO DE ADOLESCENTES EN EL CANTÓN RIOBAMBA, 2025",** es de mi autoría, así como las expresiones vertidas en el mismo, que se ha realizado bajo la recopilación bibliográfica de libros, revistas, publicaciones, artículos científicos y legislación ecuatoriana para el presente trabajo investigativo.

Atentamente.



**Vanessa Daniela Cruz Mora**
**C.C. 0604228858**



*Notaria Tercera del Cantón Guaranda*
*Msc.Ab. Henry Rojas Narvaez*
*Notario*

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
GUARANDA - ECUADOR

| No. ESCRITURA | 20260201003P01856 |
|---|---|

**DECLARACION JURAMENTADA**
**OTORGADA POR:** CRUZ MORA VANESSA DANIELA
**CUANTIA: INDETERMINADA**
FACTURA: 001-003-000000594
DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día quince de junio de dos mil veintiséis, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparece sin coacción ni amenaza de ninguna naturaleza la señorita: **CRUZ MORA VANESSA DANIELA** estado civil soltera, domiciliada en Riobamba y de paso por este cantón de Guaranda, provincia de Bolívar, con celular número 0989839695; por sus propios derechos. La compareciente es de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, hábil e idónea para contratar y obligarse a quien de conocerla doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana, además autoriza el tratamiento de sus datos personales en este protocolo, bien instruido por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertida de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento que dice: Declaro que el presente trabajo de investigación titulado: **"LA RESPONSABILIDAD JURÍDICA DE PLATAFORMAS DIGITALES Y CREADORES DE CONTENIDO FRENTE A LA GAMIFICACIÓN DE CONDUCTAS PROHIBIDAS EN REDES SOCIALES: INCIDENCIA EN LA SALUD MENTAL Y EL COMPORTAMIENTO DE ADOLESCENTES EN EL CANTÓN RIOBAMBA, 2025".** Previo la obtención del título de Abogada, de la Facultad de Jurisprudencia, Ciencias Sociales y Políticas de la Universidad Estatal de Bolívar, es de mi exclusiva autoría, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por la autora. Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que le fue al compareciente por mí el Notario en unidad de acto, aquel se afirma y se ratifica de todo lo expuesto y firma conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe.-

CRUZ MORA VANESSA DANIELA
**C.C. 0604228858**

**AB. HENRY ROJAS NARVAEZ**
**NOTARIO TERCERO DEL CANTON GUARANDA**

## DERECHOS DE AUTOR

**Yo: Vanessa Daniela Cruz Mora,** portador de la Cédula de Identidad No **0604228858**, en calidad de autor titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **Tema: La responsabilidad jurídica de plataformas digitales y creadores de contenido frente a la gamificación de conductas prohibidas en redes sociales: incidencia en la salud mental y el comportamiento de adolescentes en el cantón Riobamba, 2025,** modalidad Proyecto de Investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

**Vanessa Daniela Cruz Mora**

**Autora**

## DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación, lo dedico en primer lugar, a Dios, por haberme brindado la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para continuar aun en los momentos más difíciles de mi vida académica y personal. A mi familia, por convertirse en el motor fundamental de cada esfuerzo realizado durante mi formación universitaria. Gracias por el apoyo incondicional, la paciencia, los consejos y la confianza depositada en mí a lo largo de este camino. Lo dedico a mis padres que gracias a su sacrificio y cada palabra de aliento fueron esenciales para no rendirme y seguir adelante con mis metas. Dedico especialmente este proyecto a los adolescentes y jóvenes que diariamente se encuentran expuestos a los riesgos existentes en las redes sociales, con la esperanza de que esta investigación contribuya a generar mayor conciencia jurídica y social sobre la influencia de los contenidos digitales y la necesidad de proteger sus derechos, su integridad y su bienestar.

Finalmente, me dedico este logro a mí misma, por no abandonar mis objetivos a pesar de las dificultades, por mantenerme firme en el camino del Derecho y por demostrarme que la constancia siempre puede más que el miedo o el cansancio.

***Vanessa Cruz***

## AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a Dios por darme la vida, la fortaleza y la sabiduría necesarias para culminar esta importante etapa de mi formación universitaria, también agradezco grandemente a mis padres Patricia Mora y Julio Cruz, por siempre estar cuando los necesito, por su esfuerzo realizado para acompañarme en cada paso de mi vida universitaria y por depositar su confianza en mi y que gracias a eso me sido de gran motivación fundamental para no rendirme.

Mi sincero agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar, a la Carrera de Derecho y a sus docentes, quienes contribuyeron con sus enseñanzas y conocimientos a mi crecimiento académico y personal. De igual manera, agradezco a mi tutora de tesis por su guía y acompañamiento durante el desarrollo de esta investigación.

***Vanessa Cruz***

# ÍNDICE

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....II

DECLARACIÓN JURAMENTADA DE AUTENTICIDAD DE AUTORÍA ..... III

REPORTE SISTEMA COMPILATION ..... **¡Error! Marcador no definido.**

DEDICATORIA ..... VI

AGRADECIMIENTO ..... VII

ÍNDICE ..... VIII

Capítulo 1: Problema ..... 1

1.1. Resumen- abstract..... 1

Abstract ..... 3

1.2. Introducción..... 5

1.3. Planteamiento del problema ..... 7

1.4. Formulación del problema..... 9

1.5. Hipótesis ..... 9

1.6. Variables de la Investigación..... 10

1.6.1. Variable Independiente (Causa) ..... 10

Los vacíos normativos relacionados con la responsabilidad jurídica de las plataformas digitales y creadores de contenido frente a la gamificación de conductas prohibidas en redes sociales. ..... 10

1.6.2. Variable Dependiente (Efecto)..... 10

1.7. OBJETIVOS ..... 10

1.7.1. Objetivo General ..... 10

1.7.2. Objetivos Específicos ..... 11

1.8. Justificación ..... 11

CAPITULO II - MARCO TEORICO ..... 14

2. Marco Teórico ..... 14

2.1. Influencia de las redes sociales y los retos virales en los adolescentes ..... 14

2.1.1. Redes sociales y adolescencia ..... 15

2.2. Los retos virales en redes sociales: definición y tipología ..... 17

2.2.1. Características de los retos virales ..... 17

2.3. Impacto social, psicológico y conductual de los retos virales en los adolescentes 19

2.3.1. Impacto psicológico ..... 20

2.3.2. Impacto social ..... 21

2.4. Mecanismos preventivos y de protección frente a contenidos nocivos. ..... 23

2.4.1. Estrategias preventivas ..... 23

2.4.2. Educación digital y prevención ..... 24

2.5. Efectos conductuales y culturales de los retos virales ..... 24

2.6. Responsabilidad jurídica de plataformas digitales y creadores de contenido . 26

2.6.1. Lagunas normativas en el Código Orgánico Integral Penal COIP ..... 27

2.7. Regulación internacional ..... 36
2.7.1. Estados Unidos ..... 37
2.7.2. Reino Unido ..... 37
2.7.3. Australia ..... 38
2.7.4. Unión Europea ..... 39
2.7.5. Canadá, Japón y Alemania ..... 39
2.7.6. Análisis comparativo ..... 40
2.8. Marco Legal ..... 41
2.8.1. Constitución de la República del Ecuador (2008) ..... 41
2.8.2. Código Orgánico Integral Penal (2014) ..... 42
2.8.3. Ley Orgánica de Telecomunicaciones (2015) ..... 42
2.8.4. Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (2021) ..... 43
CAPITULO III-METODOLOGIA ..... 44
3. Metodología de Investigación ..... 44
3.1. Método Hipotético Deductivo ..... 45
3.2. Método Documental ..... 45
3.3. Tipo de Investigación ..... 45
3.3.1. Investigación Descriptiva ..... 45
3.3.2. Investigación Aplicada ..... 46
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos ..... 46

3.4.1. La Encuesta ..... 46

3.4.2. Análisis Documental ..... 46

3.5. Criterios de Inclusión y Exclusión ..... 47

3.5.1. Criterios de Inclusión ..... 47

3.5.2. Criterios de Exclusión ..... 47

3.6. Población y Muestra ..... 47

3.6.1. Población ..... 48

3.6.2. Muestra ..... 48

3.7. Localización geográfica del estudio ..... 49

CAPITULO IV-RESULTADOS Y DISCUSION ..... 51

4.1. Resultados ..... 51

4.1.1. Resultados obtenidos e interpretación de las encuestas aplicadas a adolescentes del cantón Riobamba ..... 51

4.2. Discusión ..... 65

CAPÍTULO V-CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES ..... 68

5.1. Conclusiones ..... 68

5.2. Recomendaciones ..... 69

BIBLIOGRAFÍA ..... 70

ANEXOS ..... 77

# Capítulo 1: Problema

## 1.1. Resumen- abstract

El objetivo de esta investigación es examinar la problemática relacionada con la propagación de desafíos virales y comportamientos riesgosos en las plataformas sociales, así como la posible responsabilidad legal de los medios digitales y de los creadores de contenido en relación con las repercusiones que estos pueden ocasionar en los adolescentes del cantón Riobamba en el año 2025.

En la actualidad, las redes sociales son esenciales en la rutina diaria de numerosos jóvenes, convirtiéndose en lugares donde buscan diversión, pertenencia y reconocimiento; sin embargo, en estos espacios virtuales también se encuentran otros tipos de contenidos que fomentan actitudes de riesgo, violencia, autolesiones y conductas que incluso pueden ser consideradas como delitos o infracciones.

Muchas plataformas como TikTok, Instagram, Facebook y YouTube, hacen que los adolescentes se vean influenciados por tendencias virales en las que muchas veces se promueven desafíos peligrosos mismos que son motivados principalmente por la necesidad de obtener popularidad, seguidores o aprobación social, esta situación ha generado preocupación debido a las afectaciones emocionales, psicológicas y conductuales que pueden presentarse en la juventud, además de las consecuencias sociales y jurídicas derivadas de dichas prácticas.

Para el desarrollo del presente estudio se analizan las limitaciones existentes en la normativa ecuatoriana sobre todo en el Código Orgánico Integral Penal y en menor forma en las leyes relacionadas con telecomunicaciones y protección de niñas, niños y adolescentes, evidenciando que aún existen vacíos legales respecto al control de contenidos nocivos difundidos

en redes sociales y sobre la determinación clara de responsabilidades de quienes administran plataformas digitales o producen contenido dirigido a menores de edad.

El estudio que pude llevar a cabo fue mediante un enfoque cualitativo centrando en el examen legal, doctrinal y social de la cuestión, considerando las situaciones de los adolescentes de Riobamba y las experiencias globales que tiene que ver con con la regulación de contenido digital

El objetivo de esta indagación es poder ofrecer criterios que ayuden a mejorar las políticas públicas, sistemas de prevención y posibles reformas legales que puedan apoyar en la orientación y brindar una mayor seguridad a los adolescentes ante a los peligros existentes en el en el entorno digital contemporáneo.

**Palabras clave:** retos virales, plataformas digitales, adolescentes, responsabilidad jurídica, redes sociales, salud mental.

**Abstract**

This research aims to study the problems related to the spread of viral challenges and dangerous behaviors on social media, as well as the potential legal responsibility of digital platforms and content creators for the consequences these generate among adolescents in the Riobamba canton during the year 2025. Today, social media is a fundamental part of the daily lives of thousands of young people, becoming spaces where they seek entertainment, social acceptance, and recognition. However, within these digital environments, other types of content also circulate that encourage risky behaviors, violence, self-harm, and actions that may even constitute infractions or crimes.

Many platforms, such as TikTok, Instagram, Facebook, and YouTube, influence adolescents with viral trends that often promote dangerous challenges. These challenges are primarily motivated by the need to gain popularity, followers, or social approval. This situation has generated concern due to the emotional, psychological, and behavioral effects that can occur in young people, in addition to the social and legal consequences arising from these practices.

This study analyzes the limitations of Ecuadorian legislation, particularly the Comprehensive Organic Criminal Code and, to a lesser extent, laws related to telecommunications and the protection of children and adolescents. It reveals legal gaps regarding the control of harmful content disseminated on social media and the clear determination of responsibilities for those who manage digital platforms or produce content aimed at minors.

The study employed a qualitative approach, focusing on the legal, doctrinal, and social aspects of the issue. It considered the situations of adolescents in Riobamba and global experiences related to the regulation of digital content. The objective of this research is to offer criteria that can help improve public policies, prevention systems, and potential legal reforms that can support guidance and provide greater security for adolescents facing the dangers of the contemporary digital environment.

**Keywords:** viral challenges, online platforms, teenagers, legal liabililty, social media, mental health.

## 1.2. Introducción

En la actualidad las redes sociales se han convertido en uno de los principales espacios de influencia e interacción en el diario vivir de los adolescentes lo que ha generado nuevas formas de comunicación y creando escenarios en los que confluyen dimensiones psicológicas, sociales, culturales y tecnológicas. Plataformas como **TikTok, Instagram, Facebook y YouTube** se han integrado de manera central en la cotidianidad juvenil facilitando la libertad de expresión, la producción de contenido y la construcción de relaciones sociales; sin embargo también han propiciado la aparición de fenómenos digitales que representan riesgos relevantes para este grupo etario entre ellos sobresale la denominada "gamificación del delito" misma que se comprende como la incorporación de conductas ilegales, agresivas o peligrosas dentro de dinámicas lúdicas o retos virales que ofrecen visibilidad y reconocimiento a quienes los ejecutan.

Podemos observar este fenómeno al convertir acciones que pueden ser delictivas en desafíos atractivos y aparentemente inofensivos. Estos retos se presentan como pruebas de habilidad, audacia o popularidad social. Prácticas como el vandalismo, el hurto menor, la agresión entre compañeros, la exposición de la intimidad, la incitación a la autolesión y la asunción de riesgos físicos extremos se incorporan en tendencias que se propagan rápidamente.

La difusión y repetición de estos desafíos ha derivado en episodios de violencia dentro de instituciones educativas, situaciones de riesgo extremo, grabación y difusión de agresiones entre pares, afectaciones a bienes públicos y privados, e incluso prácticas que vulneran derechos fundamentales; este escenario pone de manifiesto cómo la presión social digital y la constante exposición a contenidos regulados por algoritmos pueden incidir de forma directa en las decisiones de los adolescentes.

Ante esta realidad surgen interrogantes fundamentales respecto a la responsabilidad de dichas plataformas digitales, de los creadores de contenido y de los propios usuarios en la difusión, promoción o replicación de retos con potencial delictivo.; si bien el Ecuador cuenta con un marco jurídico conformado por el Código Orgánico Integral Penal (COIP), la Ley Orgánica de Comunicación, la Ley Orgánica de Protección Integral a Niñas, Niños y Adolescentes y diversas disposiciones administrativas en materia de telecomunicaciones se evidencia una ausencia de regulación específica sobre los retos virales y los mecanismos de control de contenidos que incentivan conductas ilícitas

Esta brecha normativa y operativa sitúa a los adolescentes en una condición de vulnerabilidad, al no existir un marco legal fuerte que regule el impacto de la viralidad sobre su conducta ni que delimite responsabilidades frente a la promoción de desafíos que pueden constituir delitos o infracciones.

En este ámbito el presente proyecto se plantea analizar de forma integral la gamificación del delito en las redes sociales y los vacíos jurídicos existentes en el Ecuador, centrando la investigación en la realidad del cantón Riobamba durante el año 2025. Se estudian los tipos de retos más recurrentes, los factores psicológicos y socioculturales que inciden en la participación juvenil, el papel de familiares e instituciones educativas, así como la capacidad reguladora y preventiva del Estado frente a las nuevas expresiones del riesgo digital y adicionalmente se examinan las limitaciones normativas para atribuir responsabilidades a plataformas digitales y creadores de contenido, tomando en cuenta el derecho comparado y las tendencias internacionales en materia de regulación.

Con el desarrollo de este estudio se busca aportar a una comprensión crítica del fenómeno, visibilizar dichos efectos en el desarrollo de los adolescentes y generar insumos que

fortalezcan la formulación de políticas públicas, estrategias educativas y propuestas normativas orientadas a la creación de entornos digitales más seguros. En última instancia la investigación pretende contribuir al debate jurídico contemporáneo sobre la necesidad de actualizar el marco regulatorio frente a los retos que plantea la sociedad digital, garantizando una protección efectiva de niñas, niños y adolescentes ante riesgos emergentes que trascienden las fronteras físicas y jurídicas tradicionales.

### 1.3. Planteamiento del problema

En el tiempo reciente las redes sociales se han afianzado como los principales escenarios de interacción para los adolescentes, modificando de manera sustancial sus procesos de socialización, comunicación y construcción de la identidad; no obstante, este universo digital ha propiciado la aparición de fenómenos emergentes que no se ajustan a los esquemas jurídicos tradicionales, entre los cuales destaca la denominada gamificación del delito. Este proceso consiste en presentar conductas peligrosas, violentas o incluso ilícitas como juegos, retos o prácticas lúdicas orientadas a obtener visibilidad y reconocimiento social; en plataformas como TikTok, Instagram, Facebook y YouTube dichos desafíos se difunden con rapidez masiva, alcanzando a un gran número de usuarios, incluidos adolescentes que, impulsados por la búsqueda de aprobación social, la imitación de referentes digitales o la presión del grupo, reproducen comportamientos que pueden comprometer su integridad personal e incluso configurar infracciones penales.

En el cantón Riobamba, que perteneces a la provincia de Chimborazo, esta problemática ha emergido con mayor importancia entre los jóvenes de entre 12 y 18 años, dado que las familias, las administraciones locales y las instituciones educativas han advertido un aumento de comportamiento tales como un como el vandalismo en espacios escolares, la violencia entre

iguales, la realización de grabaciones sin consentimiento, retos relacionados con la autolesión e incluyendo acciones consideradas como crímenes, como el deterioro de bienes o robos de escaso valor. La circulación constante de contenidos de riesgo produce un efecto de contagio social que normaliza la transgresión, trivializa el delito al presentarlo como entretenimiento y refuerza la noción de que la visibilidad en redes sociales constituye un valor social que legitima conductas peligrosas o ilegales.

Pese a la gravedad de esta problemática su desarrollo se da en un contexto marcado por importantes vacíos jurídicos puesto que el Código Orgánico Integral Penal (COIP) no regula de forma expresa la responsabilidad de los creadores de contenido ni de las plataformas digitales cuando la difusión de retos virales incentivas conductas delictivas en adolescentes. Las categorías tradicionales de instigación, complicidad o autoría mediata resultan limitadas para abordar la especificidad de la inducción digital, en la cual no existe una orden directa, sino un estímulo colectivo y masivo a la participación, sustentado en la lógica de la viralidad y la gamificación; de igual manera la normativa administrativa como la Ley Orgánica de Telecomunicaciones, la Ley de Comunicación y las disposiciones de protección de menores no contempla procedimientos ágiles para la eliminación inmediata de contenidos peligrosos ni establece obligaciones claras y efectivas de supervisión y control para los intermediarios tecnológicos.

La carencia de normas especializadas ha configurado un escenario de vulnerabilidad para los adolescentes de Riobamba quienes se desenvuelven en un contexto sociocultural caracterizado por un amplio acceso a dispositivos móviles y por limitaciones en los procesos de alfabetización digital y supervisión familiar. Es por ello que los jóvenes quedan expuestos a riesgos físicos, psicológicos, sociales y jurídicos, mientras que las autoridades educativas y de

seguridad del cantón enfrentan dificultades para intervenir de manera oportuna, ya que los retos viralizados no encajan con facilidad en las tipificaciones delictivas convencionales lo que reduce las posibilidades de prevención, investigación y sanción efectiva.

Es fundamental llevar a cabo un estudio sobre gamificación del delito en redes sociales y también hay que identificar los principales retos que inducen conductas delictivas en jóvenes en la localidad de Riobamba. Asimismo, es de suma importancia analizar, con mucha urgencia, las lagunas legales que obstaculizan la debida rendición de cuentas de las plataformas digitales y de quienes generan contenido. La raíz del asunto se encuentra en la discordancia entre el acelerado avance de la tecnología y la lentitud en el progreso de la legislación. Esta brecha deja a la población adolescente desprotegida y exige respuestas legales integrales, preventivas y adecuadas a la realidad digital actual.

### 1.4. Formulación del problema

¿De qué manera la difusión de retos virales y conductas peligrosas en redes sociales influye en el comportamiento y la salud mental de los adolescentes del cantón Riobamba, y cuál es la responsabilidad jurídica de las plataformas digitales y creadores de contenido frente a la promoción de contenidos que incentivan conductas ilícitas durante el año 2025?

### 1.5. Hipótesis

La presente investigación parte del supuesto de que los adolescentes del cantón Riobamba, se encuentran expuestos a contenidos difundidos en redes sociales relacionados con la gamificación de conductas prohibidas, manifestadas mediante retos virales, dinámicas de alta viralidad y mecanismos de recompensa digital como “likes”, seguidores y reconocimiento social.

Esta influencia se agrava por la falta de claridad sobre la responsabilidad de las plataformas digitales y de los creadores de contenido La interrelación de estos elementos hace que estos confluyan e influya de lleno en la aparición de conductas potencialmente peligrosas por falta de directrices normativas bien definidas, así como por la falta de controles institucionales que eviten dicho comportamiento. De ahí que la interacción entre las características del entorno digital y la carencia de normas ejercite un alto grado de exposición para los jóvenes. Esta falta de regulaciones hace que los problemas virales puedan ser entendidos y llevados a cabo como conductas plenamente aceptadas socialmente o incluso como generadoras de estatus.

Esta situación afecta las percepciones, la toma de decisiones y los comportamientos juveniles, lo que puede generar consecuencias psicológicas, sociales y legales para los adolescentes del cantón Riobamba.

## 1.6. Variables de la Investigación

### 1.6.1. Variable Independiente (Causa)

Los vacíos normativos relacionados con la responsabilidad jurídica de las plataformas digitales y creadores de contenido frente a la gamificación de conductas prohibidas en redes sociales.

### 1.6.2. Variable Dependiente (Efecto)

Su incidencia en la salud mental y el comportamiento de los adolescentes del cantón Riobamba.

## 1.7. OBJETIVOS

### 1.7.1. Objetivo General

Determinar la incidencia de los vacíos normativos relacionados con la responsabilidad jurídica de las plataformas digitales y creadores de contenido por la difusión de retos virales y contenidos digitales gamificados en la salud mental y el comportamiento de los adolescentes del cantón Riobamba, 2025

### 1.7.2. Objetivos Específicos

- Analizar las conductas prohibidas de riesgo difundidas mediante dinámicas de gamificación en redes sociales utilizadas por adolescentes del cantón Riobamba, identificando su incidencia en la vulneración de derechos y bienes jurídicamente protegidos.
- Examinar la incidencia de los retos virales y contenidos digitales nocivos en la salud mental y el comportamiento de los adolescentes del cantón Riobamba, considerando los efectos derivados de la exposición constante a plataformas digitales.
- Determinar los vacíos normativos existentes en la legislación ecuatoriana respecto a la responsabilidad jurídica de las plataformas digitales y de los creadores de contenido frente a la difusión de retos virales y contenidos digitales que incentivan conductas ilícitas o peligrosas en redes sociales.

## 1.8. Justificación

La presente investigación resulta altamente relevante ya que aborda una problemática actual que incide de manera directa en los adolescentes del cantón Riobamba debido a la creciente gamificación de conductas de riesgo en redes sociales, manifestada a través de retos virales que incentivan comportamientos peligrosos o potencialmente ilícitos.La proliferación de

desafíos virales y de contenido compartido en las redes sociales ha dado lugar a nuevas maneras de impactar a los jóvenes, afectando directamente su comportamiento, emociones y maneras de relacionarse con otros.

Tal situación es particularmente preocupante para los y las adolescentes del cantón Riobamba, quienes están transitando por una etapa del ciclo ontogénico en la que las influencias del contexto social y la necesidad de aceptación son bastante determinantes en el proceso de toma de decisiones. Pero también muestra que en Ecuador todavía existen algunas deficiencias en la legislación en lo que concierne al control y la responsabilidad de las plataformas digitales y los creadores de contenido

A pesar de que ya existen normas relativas a la comunicación y a la materia penal, no se han anunciado todavía las normas que consideramos necesarias para poder prevenir los peligros que sufren los adolescentes en las redes sociales, de tal modo que muchos jóvenes pueden seguir estando expuestos a contenidos perjudiciales para su comportamiento. Por esta razón creemos que es importante hacer un análisis más exhaustivo de estas dinámicas digitales para comprender cómo afectan a los jóvenes y qué caminos pueden tomarse para mejorar su impacto.

Este estudio pretende proporcionar conocimientos que puedan ser utilizados como base de futuras propuestas educativas, socioculturales y legales, orientadas a proteger a los adolescentes en el espacio digital. Para poder desarrollar esta obra se hará uso de la información recogida en artículos científicos, investigaciones realizadas con anterioridad, normativas vigentes y otros muchos estudios sobre la conducta juvenil en los espacios virtuales. Igualmente, se incluirán datos de las encuestas realizadas, la observación e información extraída de instituciones educativas de la ciudad de Riobamba, que permitirán establecer un análisis que sea más acorde con la realidad del problema.

En función de esto, el objetivo principal de la investigación es evaluar el impacto de los retos virales en el comportamiento de los adolescentes, identificar los elementos digitales que fomentan conductas de riesgo y examinar las lagunas legales presentes en relación con la responsabilidad de las plataformas digitales y los creadores de contenido.

. Los hallazgos obtenidos buscan proporcionar argumentos válidos para la futura formulación de políticas públicas, estrategias escolares de prevención, programas de alfabetización digital y propuestas jurídicas orientadas a fortalecer la protección plena de las niñas, los niños y para los adolescentes ante a los riesgos presentes en el entorno digital.

Este trabajo es factible debido a que se cuenta con fuentes bibliográficas, normativa vigente, artículos académicos y material investigativo relacionado con la problemática estudiada. Las metodológicas que he utilizado, tales cuestionarios, estudio de documentos y análisis de normativas, son indispensable para recolectar datos significativos sobre el efecto de los desafíos virales en los jóvenes de Riobamba.

La aparición de conductas imitativas, episodios de violencia escolar, autolesiones y otras prácticas de riesgo observadas en el entorno educativo despertó un interés académico y personal por profundizar en un problema que involucra aspectos psicológicos, sociales y jurídicos.

. En este sentido, la investigación nace del interés de aportar con criterios que contribuyan a la protección de los adolescentes frente a las nuevas formas de riesgo digital presentes en la sociedad contemporánea.

# CAPITULO II - MARCO TEORICO

## 2. Marco Teórico

### 2.1. Influencia de las redes sociales y los retos virales en los adolescentes

La manera en que los adolescentes se comunican, interactúa y desarrollan su identidad dentro de la sociedad actual ha cambiado notablemente gracias a las redes sociales. En los últimos años las redes sociales como TikTok, Instagram, Facebook y YouTube se han tornado en lugares de interacción social, entretenimiento y diversión; sin embargo, esta transformación también ha generado desafíos recientes relacionados con la exposición constante a contenidos perjudiciales y tendencias virales que pueden afectar negativamente el comportamiento de los jóvenes.

En Ecuador, y concretamente en la ciudad de Riobamba, este fenómeno se está haciendo presente entre los jóvenes, que forman parte de redes sociales donde los retos virales se propagan y transforman en globales, pero con problemas locales, porque los retos no sólo implican riesgos físicos, sino que tienden a normalizar modelos de violencia, deteriorar la vida social y afectar la construcción moral de los jóvenes.

La problemática se relaciona con lo que diversos autores denominan “gamificación de conductas prohibidas o riesgosas”, entendida como la transformación de comportamientos nocivos en dinámicas de entretenimiento dentro del entorno digital. Dentro de estas plataformas, la notoriedad social, que se representa mediante “likes”, comentarios y seguidores, se convierte en una recompensa simbólica que incentiva la reproducción de determinadas conductas.

Actualmente las redes sociales constituyen uno de los principales espacios para el entretenimiento y socialización de los adolescentes, la propagación de retos virales ha

intensificado las inquietudes acerca del impacto que estos contenidos tienen en el comportamiento de los adolescentes, puesto que promueven dinámicas competitivas enfocadas en conseguir reconocimiento y aceptación digital.

### 2.1.1. Redes sociales y adolescencia

La adolescencia constituye una etapa caracterizada por cambios emocionales, psicológicos y sociales, donde la búsqueda de identidad, aceptación se vuelve muy importante, procedimiento, las plataformas sociales tienen una función esencial en la manera en que los adolescentes se comunican y muestran su imagen ante otros.

#### *2.1.1.1. Transformación de la interacción social juvenil*

Las redes sociales han cambiado los modos convencionales de interacción entre los jóvenes. Hoy en día, una parte importante de la comunicación entre los adolescentes se produce a través de plataformas digitales, que se distinguen por su interacción instantánea, sus contenidos virales y sus publicaciones audiovisuales y como consecuencia de esta transformación, numerosos adolescentes se han vuelto emocionalmente dependientes de la validación social a través de reacciones digitales, persiguiendo así la aprobación en estas plataformas virtuales. Además, estar constantemente expuesto a tendencias virales afecta directamente la reproducción de conductas imitativas.

#### *2.1.1.2. Construcción de identidad en entornos digitales*

Las plataformas digitales se han convertido en espacios donde los adolescentes proyectan una imagen personal orientadas en redes sociales, situación que puede crear dependencia a nivel emocional y presión por parte de la sociedad. Por eso, algunos jóvenes se involucran en desafíos virales con el objetivo de ser aceptados dentro de comunidades digitales.

#### *2.1.1.3. Plataformas digitales utilizadas por adolescentes*

Las principales plataformas digitales utilizadas por adolescentes son las siguientes:

***a) TikTok***

TikTok se ha convertido en una de las plataformas más utilizadas por adolescentes debido a su sistema de videos cortos y a la rápida difusión de contenidos. Esta red social transmite numerosos desafíos virales peligrosos a través de algoritmos que dan prioridad a la interacción y al alcance masivo.

***b) Instagram***

Instagram posibilita la divulgación de videos breves, fotografías e historias lo que hace que esta aplicación se enfoque en mostrar estilos de vida e identidad digital, dentro de este sitio web los adolescentes buscan reconocimiento social mediante la aprobación de otros usuarios.

***c) Facebook***

Facebook sigue siendo un medio para la difusión de publicaciones, grupos comunitarios y videos, también de servir como un lugar para difundir contenidos virales entre comunidades en línea. A pesar de que su uso ha disminuido en comparación con otras redes sociales entre los adolescentes, sigue teniendo un alto impacto en la difusión de tendencias y contenidos que puedan afectar el comportamiento de los jóvenes.

***d) YouTube***

YouTube es una de las plataformas más importantes para el consumo de contenido audiovisual. Este medio es empleado por los creadores de contenido e influencers para divulgar tutoriales, dinámicas y retos virales que frecuentemente son copiados por adolescentes sin tener en cuenta los peligros vinculados.

## 2.2. Los retos virales en redes sociales: definición y tipología

Los retos virales son actividades o desafíos difundidos principalmente a través de las plataformas como TikTok, Instagram, Facebook o YouTube, en los que los usuarios deben realizar determinadas acciones y posteriormente las comparten en internet con la finalidad de poder obtener visibilidad, aceptación o popularidad.

### 2.2.1. Características de los retos virales

Los retos virales son actividades mediáticas que se comparten ampliamente entre la gente, donde las personas o los usuarios, principalmente los adolescentes, realizan acciones específicas, las graban y posteriormente las difunden con el fin de ganar popularidad o aprobación. Algunos desafíos relacionados con diversión, solidaridad, humor o entretenimiento pueden resultar inofensivos; sin embargo, hay otros que promueven conductas de riesgo, agresiones físicas, afectaciones emocionales o comportamientos psicológicamente perjudiciales.

Pacheco Aguayo y Valdivieso Cobeña (2023) advierten que "la adicción a las redes sociales es un fenómeno significativo y complicado que afecta a la población adolescente, lo cual se traduce en una conducta de vulnerabilidad ante riesgos psicosociales". Esto explica la razón por la que los jóvenes son particularmente susceptibles a involucrarse en tendencias virales sin analizar sus consecuencias en términos legales, morales, sociales o emocionales. (Cristina Yelena Pacheco Aguayo, 2023) [1]

Las principales características de los retos virales son las siguientes:

[1] Pacheco Aguayo, C., & Valdivieso Cobeña, M. (2023). *El riesgo de adicción a las redes sociales en la conducta de los adolescentes.* Revista PSIDIAL.

#### *2.2.1.1. Difusión masiva*

Los retos virales se expanden rápidamente a través de plataformas digitales como TikTok, Instagram, Facebook y YouTube, alcanzando a miles o millones de usuarios en períodos cortos de tiempo. Esta capacidad de propagación inmediata permite que determinadas conductas se conviertan en tendencias globales con impacto local, especialmente entre adolescentes que mantienen una conexión constante con redes sociales.

#### *2.2.1.2. Interacción colectiva*

La dinámica de los retos virales depende de la participación continua de usuarios que copian, comparten y adaptan el contenido. Esta interacción colectiva genera un efecto de imitación social, en el que los adolescentes buscan integrarse en comunidades digitales mediante la repetición de conductas observadas en internet.

#### *2.2.1.3. Competencia digital*

Muchos retos virales funcionan bajo dinámicas competitivas que incentivan a los participantes a realizar acciones cada vez más extremas con el propósito de obtener mayor visibilidad. La búsqueda de reconocimiento digital impulsa comportamientos donde el riesgo es percibido como parte del entretenimiento.

#### *2.2.1.4. Aprobación social*

La aceptación social constituye uno de los principales factores que motivan la participación en retos virales. La obtención de “likes”, comentarios, compartidos y seguidores genera una sensación de validación que influye directamente en la conducta adolescente.

Algunos de los desafíos más amenazantes reconocidos a nivel mundial son:

- Blackout Challenge, que induce a la asfixia voluntaria.

- Devious Lick Challenge, que promueve el robo o vandalismo en espacios educativos.
- Skull Breaker Challenge, que provoca caídas violentas.

Estos retos constituyen expresiones extremas de una búsqueda de visibilidad digital que puede generar graves afectaciones psicológicas, sociales y conductuales en los adolescentes. Tal como sostienen Rojas Castañeda y Sánchez Saravia (2025), “la adicción a las redes sociales y la conducta de riesgo se relacionan directamente; en el estudio se evidencia que, a mayor riesgo en redes, mayor agresión en los adolescentes”.

En Riobamba la repetición de estas conductas no debe verse como un fenómeno aislado. Es el resultado de la interconexión global de los adolescentes y de la falta de control parental y educativo sobre los contenidos digitales. Las instituciones educativas locales han registrado varios casos de burlas, violencia entre pares, grabaciones clandestinas y conductas imitativas derivadas de contenido en redes sociales.

### 2.3. Impacto social, psicológico y conductual de los retos virales en los adolescentes

Los retos virales generan efectos que no solo se manifiestan en el comportamiento, sino también en el ámbito emocional, psicológico y social de los adolescentes.

Como indican García y Paredes (2022), “la adicción a las redes sociales entre adolescentes se vincula con una falta de control personal y estados de ansiedad”. Del mismo modo, Altamirano Manzano y Mena Freire (2024)[2] sostienen que la exposición excesiva a redes

[2] Altamirano Manzano, L., & Mena Freire, P. (2024). *Adicción a redes sociales y resiliencia en adolescentes.* https://revista.religacion.com/index.php/religacion/article/view/1235/1563

sociales incrementa la vulnerabilidad emocional y afecta negativamente la resiliencia adolescente.

### 2.3.1. Impacto psicológico

El impacto psicológico de los retos virales se evidencia en alteraciones emocionales relacionadas con ansiedad, dependencia digital y necesidad constante de aprobación social. La exposición reiterada a contenidos virales puede generar presión emocional en adolescentes que buscan aceptación dentro de comunidades digitales.

#### *2.3.1.1. Ansiedad y dependencia digital*

La necesidad de mantenerse conectado y participar en tendencias virales puede generar dependencia hacia las plataformas digitales. Muchos adolescentes experimentan ansiedad cuando no reciben interacción social suficiente en sus publicaciones o cuando sienten exclusión frente a dinámicas virales populares.

#### *2.3.1.2. Necesidad de aprobación social*

Los retos virales funcionan mediante mecanismos de validación digital donde los “likes”, comentarios y seguidores representan reconocimiento social. Esta situación provoca que numerosos adolescentes prioricen la aceptación virtual sobre la valoración de riesgos o consecuencias.

#### *2.3.1.3. Vulnerabilidad emocional adolescente*

La adolescencia constituye una etapa de cambios emocionales y construcción de identidad. Debido a ello, los adolescentes presentan mayor susceptibilidad frente a contenidos nocivos que promueven conductas peligrosas o comportamientos imitativos.

#### *2.3.1.4. Alteraciones emocionales derivadas del uso excesivo de redes sociales*

La exposición prolongada a redes sociales puede generar alteraciones emocionales relacionadas con estrés, inseguridad, frustración y pérdida de autoestima, especialmente cuando los adolescentes comparan constantemente su imagen o popularidad con otros usuarios digitales.

### 2.3.2. Impacto social

En términos sociales, los retos virales peligrosos contribuyen a la normalización de conductas riesgosas y a la reproducción de comportamientos nocivos entre adolescentes. La constante exposición a contenidos virales puede generar efectos de imitación colectiva, afectando la convivencia social, el entorno familiar y las relaciones interpersonales.

Auqui Román y Sánchez Rodríguez (2023) evidencian que “las redes sociales cautivan a generaciones jóvenes y la adicción que se desarrolla podría impactar en distintos ámbitos conductuales, observándose niveles importantes de dependencia digital entre adolescentes”. Esto demuestra que el fenómeno no solo influye en el comportamiento individual, sino también en el rendimiento académico, la convivencia familiar y el desarrollo emocional de los jóvenes.

#### *2.3.2.1. Conductas imitativas*

Los adolescentes tienden a reproducir conductas observadas en plataformas digitales debido a la presión grupal y al deseo de pertenencia social. Este fenómeno favorece la expansión rápida de retos virales peligrosos.

#### *2.3.2.2. Violencia digital*

Muchos retos virales incorporan dinámicas de humillación, agresión física o violencia simbólica, provocando afectaciones emocionales y deterioro de la convivencia entre adolescentes.

#### *2.3.2.3. Afectación de la convivencia familiar*

El uso excesivo de redes sociales y la participación constante en dinámicas digitales pueden debilitar la comunicación familiar y generar conflictos relacionados con control parental, límites y supervisión.

#### *2.3.2.4. Influencia en el entorno educativo*

Instituciones educativas han reportado conductas imitativas derivadas de contenidos virales, incluyendo burlas, grabaciones clandestinas y comportamientos disruptivos que afectan la convivencia escolar.

### 2.3.3. Impacto conductual

Los retos virales también producen efectos conductuales relacionados con pérdida de límites, exposición a riesgos psicosociales y normalización de prácticas nocivas.

#### 2.3.3.1. Normalización de conductas riesgosas

La repetición constante de contenidos peligrosos provoca que ciertas conductas sean percibidas como normales o aceptables dentro del entorno juvenil.

#### 2.3.3.2. Pérdida de límites conductuales

La búsqueda de notoriedad digital puede llevar a adolescentes a realizar acciones impulsivas sin valorar adecuadamente las consecuencias físicas, sociales o legales.

#### 2.3.3.3. Reproducción de violencia simbólica

Algunos retos virales promueven humillaciones, burlas o prácticas agresivas disfrazadas de entretenimiento, reforzando modelos de violencia simbólica entre adolescentes.

#### 2.3.3.4. Exposición a riesgos psicosociales

La participación en retos peligrosos incrementa la exposición de adolescentes a riesgos psicológicos, sociales y conductuales que afectan su desarrollo integral.

En el cantón Riobamba, estos impactos pueden evidenciarse mediante una creciente exposición de adolescentes a riesgos psicosociales, pérdida de límites conductuales y reproducción de modelos de violencia simbólica difundidos a través de plataformas digitales. Frente a esta problemática, resulta fundamental la intervención conjunta de instituciones educativas, familias y organismos estatales, con el objetivo de fortalecer mecanismos de prevención, orientación y protección integral de los adolescentes frente a contenidos digitales nocivos.

## 2.4. Mecanismos preventivos y de protección frente a contenidos nocivos.

La falta de regulación específica frente a contenidos virales nocivos coloca a los adolescentes en una situación de vulnerabilidad dentro de los entornos digitales. La tesis de Carrillo (2023) plantea que “los marcos jurídicos latinoamericanos aún no logran definir con claridad la responsabilidad jurídica de los creadores de contenido y plataformas digitales cuando los desafíos difundidos afectan la salud mental o el comportamiento de adolescentes”.

En Ecuador, la normativa vigente reconoce principios de protección integral de niñas, niños y adolescentes frente a contenidos violentos o perjudiciales, no obstante, aún no existen limitaciones respecto a la determinación de la responsabilidad jurídica de plataformas digitales y creadores de contenido frente a dinámicas virales que generan afectaciones psicológicas, emocionales y conductuales en adolescentes.

### 2.4.1. Estrategias preventivas

Las estrategias preventivas deben incluir:

- **Alfabetización digital en las escuelas**: talleres sobre manejo responsable de redes y riesgos de los retos virales.
- **Programas de acompañamiento familiar**: fortalecimiento de la comunicación padres-hijos sobre uso del internet.
- **Responsabilidad compartida de plataformas digitales**: filtros, algoritmos de detección y eliminación de contenidos peligrosos.
- **Intervención jurídica y sancionadora**: aplicación de medidas socioeducativas cuando los retos configuren infracciones tipificadas en el Código de la Niñez y Adolescencia o en el Código Penal ecuatoriano.

### 2.4.2. Educación digital y prevención

En este punto, el sistema educativo del cantón Riobamba podría desarrollar convenios con el Ministerio de Educación y el Ministerio de Telecomunicaciones para la implementación de protocolos de alerta sobre contenidos nocivos en redes, considerando las particularidades culturales y socioeconómicas de la población juvenil chimboracense.

## 2.5. Efectos conductuales y culturales de los retos virales

Los retos virales también constituyen una forma de expresión cultural, donde los jóvenes buscan identidad y pertenencia dentro de comunidades digitales.

.

En espacios donde los vínculos sociales son fuertes, la difusión de un reto viral adquiere rápida circulación offline y online simultáneamente por eso fenómenos observados en grandes ciudades se trasladan con particular fuerza a cantones como Riobamba, donde la visibilidad del

comportamiento juvenil es alta lo que obliga a situar el análisis histórico en la confluencia de lo global y lo local (Tacuri, 2021).

El rápido avance de la tecnología y las dinámicas digitales ha superado la capacidad de muchos marcos legales tradicionales. Esto crea limitaciones en la regulación de contenidos virales y en la asignación de responsabilidades legales a plataformas digitales y creadores de contenido (Pozo, 2022).

Investigaciones desarrolladas entre 2022 y 2024 comienzan a proponer modelos de responsabilidad compartida entre plataformas digitales, creadores de contenido, usuarios y Estado, planteando la necesidad de fortalecer mecanismos preventivos, protocolos de denuncia y estrategias educativas dirigidas a adolescentes y familias (Núñez y Bonilla, 2024)

Para creadores y plataformas, la incertidumbre jurídica se traduce en prácticas autorreguladas o en ausencia de medidas preventivas adecuadas; desde la perspectiva comunitaria, la demora legislativa se percibe como impunidad y falta de protección a los jóvenes. Por todo ello, el análisis histórico rescata la tensión temporal entre tecnología y ley (Urbina, 2024).

En América Latina, durante 2023 y 2024, varios casos de retos virales peligrosos causaron preocupación pública debido a los efectos físicos, psicológicos y conductuales en los adolescentes. Estos eventos generaron debates sobre la necesidad de establecer más mecanismos de control y protección frente a contenidos digitales dañinos (Saavedra, 2023).

A nivel internacional, diferentes iniciativas regulatorias han buscado obligar a plataformas digitales a implementar medidas preventivas como moderación de contenidos, restricciones para menores de edad y mecanismos de transparencia algorítmica. Estas

experiencias han servido como referencia para el debate legal en Ecuador y América Latina (Tacuri, 2021).

### 2.6. Responsabilidad jurídica de plataformas digitales y creadores de contenido

El desarrollo de redes sociales y plataformas digitales ha cambiado cómo los adolescentes acceden a la información, se relacionan y consumen contenido en internet. Sin embargo, este avance tecnológico también ha traído nuevos problemas legales relacionados con la difusión de contenidos dañinos y la falta de control sobre ciertos retos virales que pueden afectar la salud mental y el comportamiento de los menores.

Esta situación subraya la necesidad de fortalecer los mecanismos legales para prevenir y proteger en entornos digitales. Por otro lado, los creadores de contenido tienen una influencia considerable sobre sus seguidores, especialmente entre los adolescentes. Por ello, es importante analizar hasta qué punto son responsables de difundir contenidos que podrían normalizar conductas perjudiciales, prácticas peligrosas o dinámicas virales dañinas.

En Ecuador, aunque la Constitución y las normas de protección integral reconocen derechos para garantizar el bienestar de niños y adolescentes, todavía hay limitaciones en la regulación de contenidos digitales dañinos y en la asignación de responsabilidades legales a plataformas virtuales. Esto dificulta el establecimiento de mecanismos efectivos de protección contra dinámicas virales que afectan la salud mental y el comportamiento adolescente. En el cantón Riobamba, el uso constante de redes sociales entre adolescentes evidencia la necesidad de fortalecer políticas preventivas, programas de educación digital y mecanismos de protección jurídica frente a contenidos perjudiciales. La participación conjunta de familias, instituciones educativas y autoridades públicas resulta fundamental para promover un entorno digital más seguro y orientado a la protección integral de los adolescentes.

### 2.6.1. Lagunas normativas en el Código Orgánico Integral Penal COIP

La valoración de las lagunas normativas presentes en la legislación administrativa ecuatoriana y en el Código Orgánico Integral Penal (COIP) sobre la responsabilidad jurídica de los creadores de contenido y las plataformas digitales frente a la difusión de desafíos virales que incitan a comportamientos delictivos entre los jóvenes constituye un tema de creciente relevancia dentro del derecho penal contemporáneo.

Entre los peligros más graves que se encuentran a nivel global se encuentra la manera en que las personas, especialmente los adolescentes, se comunican, adquieren información y construyen su identidad ha cambiado radicalmente debido a la expansión de las redes sociales y a la digitalización de la comunicación. En Ecuador, este enfoque ha dado lugar a fenómenos complejos, como la gamificación del delito, que consiste en presentar actos ilegales como tareas o diversión. La falta de un marco legal actualizado que regule las responsabilidades de los creadores de contenido y las plataformas digitales en relación con estos problemas pone a prueba la legislación administrativa existente y la ley penal ecuatoriana (Acevedo, 2024)[3]

#### *2.6.1.1. Gamificación del delito y entorno digital*

El concepto de gamificación del delito hace referencia a la incorporación de dinámicas lúdicas propias de los videojuegos en conductas ilícitos o de riesgo, tales como hurtos, agresiones o actos de vandalismo, los cuales son difundidos mediante redes sociales para obtener reconocimiento, popularidad o interacción digital. Este fenómeno no solo comprende la ejecución de la conducta, sino también su publicación en plataformas que lo viralizan, legitima

[3] Acevedo Niño, D. A. (2024). Adolescencia y Redes Sociales: Entre Riesgos y Oportunidades. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *8*(2), 6241-6257. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11045/16217

como entretenimiento. En consecuencia, surge una nueva forma de criminalidad mediada tecnológicamente, en la que los límites entre el juego y el delito se desdibujan. (García, 2023)[4]

En el cantón Riobamba provincia de Chimborazo, se han identificado casos en los cuales los adolescentes reproducen desafíos virales peligrosos sin plena conciencia de sus implicaciones jurídicas y sociales. Este conjunto de conductas que aparecen motivadas, en la mayoría de los casos, por la búsqueda de la popularidad de los/las menores en redes sociales, pueden conllevar daños físicos (es por esto que hacemos referencia a los anteriores apuñalamientos), delitos contra la propiedad o bien atentados en la integridad personal de los y las menores. La falta de existencia, un régimen jurídico específico para prevenir, mucho menos para castigar este tipo de comportamiento pone de manifiesto la necesidad de que haya una actualización tanto de la legislación penal como de la legislación administrativa de acuerdo con los cambios culturales y tecnológicos actuales. (Tiviano et al., 2025)

El enfoque pedagógico de la gamificación, originalmente diseñado para motivar el aprendizaje, ha sido distorsionado en redes sociales hacia fines contrarios al bienestar público. Los llamados “retos virales” son la versión negativa de esta técnica, pues trasladan dinámicas de recompensa a contextos de riesgo. Su atractivo entre los adolescentes de Riobamba evidencia cómo la falta de regulación sobre contenidos digitales puede derivar en consecuencias delictivas (Pacheco y Valdivieso, 2024)[5]

[4] García Arroyo, C. (2023). Entre el debate jurídico y la gamificación. Aprender Jugando a valorar las instituciones de control penal. En Ciclos de mejora en el aula. Curso 2022-23. Experiencias de Innovación Docente de la Universidad de Sevilla (pp. 429-442). Sevilla: Universidad de Sevilla. https://hdl.handle.net/11441/156307

[5] Pacheco, M., & Valdivieso, M. (2024). El riesgo de adicción a las redes sociales en la conducta de los adolescentes. PSIDIAL: Psicología y Diálogo de Saberes, 3, 95-110 https://revistas.utm.edu.ec/index.php/psicologia/article/view/6390

#### *2.6.1.2. Vacíos normativos del COIP frente a los retos virales delictivos*

En el Código Orgánico Integral Penal (COIP) no contempla de manera expresa la responsabilidad de los administradores de redes sociales ni de los influenciadores que difunden contenidos con potencial delictivo. Si bien la normativa ecuatoriana tipifica ciertos delitos informáticos, como el acoso digital o la difusión no consentida de información, los retos virales que inducen a conductas delictivas juveniles continúan dentro de un vacío interpretativo, debido a que no existe una categoría jurídica especifica que abarque su naturaleza digital y su alcance publico (López J. , 2024)[6]

El COIP reconoce la responsabilidad penal individual, pero no la responsabilidad empresarial de las plataformas en línea, ni siquiera en los casos en que actúan como facilitadoras o mediadoras de la comisión de delitos. Este enfoque tradicional del derecho penal no contempla la complejidad de las redes digitales, donde los algoritmos de recomendación pueden amplificar contenidos nocivos o delictivos; por ello resulta necesario repensar la estructura de imputación penal a la luz de las nuevas formas de interacción digital

La falta de tipificación específica también dificulta la labor de las autoridades judiciales y policiales, quienes carecen de herramientas legales precisas para atribuir responsabilidad a los actores involucrados. Las investigaciones suelen centrarse en los resultados del daño (accidentes, lesiones o delitos consumados) sin abordar la raíz digital del problema. Esto debilita la prevención y la sanción proporcional al contexto tecnológico

El COIP establece responsabilidades penales por instigación, complicidad y autoría en delitos tradicionales, pero no regula de forma clara la difusión de contenido digital que induce

[6] López Poveda Jaime Eduardo (2024). Responsabilidad penal en redes sociales sobre contenidos de instigación al suicidio. Ecuador: Ambato https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/44712

conductas delictivas juveniles. Esto crea un vacío legal donde los creadores de contenido y plataformas pueden evadir sus responsabilidades.

#### *2.6.1.3. Responsabilidad jurídica de plataformas digitales y creadores de contenido*

La responsabilidad de los creadores de contenido también presenta ambigüedades dentro de la legislación ecuatoriana. En muchos casos, los influencers o usuarios con alto impacto social difunden retos que implican riesgos físicos o conductas antijurídicas, sin prever las consecuencias penales. El COIP no establece una figura clara para sancionar la instigación digital indirecta, lo que limita la capacidad de persecución penal cuando no existe un delito consumado (López J. , 2024)

La doctrina internacional ha comenzado a explorar el concepto de "responsabilidad compartida" entre las plataformas digitales y los creadores de contenido. Bajo este enfoque las empresas tecnológicas deben implementar mecanismos de detección y bloqueo de contenidos ilícitos, mientras que los generadores de contenido asumen un deber de diligencia sobre los efectos de sus publicaciones. En Ecuador, esta doctrina aún no ha sido incorporada de manera expresa en la legislación vigente.

La exigencia de las plataformas digitales ante las contingencias virales que provocan conductas delictivas en los menores de edad constituye un verdadero desafío jurídico, ya que el Código Orgánico Integral Penal (COIP) del Ecuador no realiza una expresa obligación de supervisión de los contenidos generados por terceras personas en entornos digitales, con la consiguiente creación de un vacío en la norma que complica la atribución de responsabilidades penales a los prestadores de servicios digitales.

La doctrina nacional ecuatoriana ha confirmado que las plataformas digitales tienen un papel activo en la difusión de contenido, incluso si no hay intención directa de causar daño. Este papel implica que la falta de medidas preventivas puede interpretarse como negligencia legal, especialmente cuando adolescentes participan en retos virales peligrosos.

#### *2.6.1.4. Limitaciones de la legislación administrativa ecuatoriana*

El análisis doctrinario y jurisprudencial ecuatoriano evidencia que los vacíos normativos no se originan únicamente por la falta de tipificación penal, sino también por la limitada adaptación de las normas administrativas relacionadas con los servicios digitales. Tanto la Ley Orgánica de Telecomunicaciones como la normativa del Arcotel carecen de disposiciones específicas que determinen responsabilidades concretas para las plataformas tecnológicas que operan en el país, lo que dificulta exigirles deberes de prevención y control frente a la difusión de contenidos ilícitos (Núñez y Bonilla, 2024)

Uno de los problemas principales en la legislación ecuatoriana es la falta de mecanismos administrativos que exijan la eliminación rápida de contenidos que promueven delitos o retos virales peligrosos.

El derecho administrativo podría ofrecer vías complementarias para regular la actuación de las plataformas digitales en territorio ecuatoriano, imponiendo obligaciones de cumplimiento mediante sanciones económicas o restricciones operativas. No obstante, la carencia de un marco normativo especializado en materia digital dentro del régimen ecuatoriano impide que estas medidas sean efectivas o sostenibles en el tiempo (López F. , 2022)[7]

[7] López Perea, F. J. (2022). Delimitación de factores para la prevención del delito: aproximación a una solución de carácter tecnológico basada en la participación ciudadana. *REC. Revista Electrónica De Criminología*, *6*, 1–16. https://doi.org/10.30827/rec.6.33207

La legislación administrativa ecuatoriana, incluyendo normas sobre protección de menores y telecomunicaciones, tampoco establece protocolos claros para la supervisión de retos virales peligrosos. Esto permite que los contenidos que inducen conductas delictivas circulen sin control en plataformas digitales, aumentando la exposición de los adolescentes de Riobamba a riesgos graves (Agustinoy y Monclús, 2021)[8]

#### *2.6.1.5. Desafíos jurisprudenciales y necesidad de modernización normativa*

La supervisión activa de plataformas digitales es común en las regulaciones más efectivas. La obligación de monitorear contenidos de riesgo, implementar sistemas de reporte y colaborar con autoridades ayuda a prever daños y mejora la protección de menores en entornos virtuales (Palop, 2021)[9]

La jurisprudencia reciente refleja que los tribunales ecuatorianos tienden a aplicar criterios de responsabilidad subsidiaria frente a intermediarios digitales, pero la falta de regulación específica limita la eficacia de estas decisiones. Esto pone de manifiesto la necesidad urgente de reformas normativas que incluyan la gamificación de la delincuencia como un indicador del riesgo juvenil y no como un simple fenómeno mediático. La modernización del COIP y la legislación administrativa relacionada con la delincuencia digital es prioritaria para subsanar los vacíos legislativos existentes. La definición nítida de las responsabilidades legales para las plataformas y los creadores de contenido permitirá establecer medidas preventivas, protocolos de supervisión y sanciones apropiadas, garantizando así la protección de los jóvenes frente los gobiernos de los desafíos virales peligrosos.

[8] Guilayn, A. A., & Ruiz, J. M. (2021). *Aspectos legales de las redes sociales*. Wolters Kluwer España. https://www.aranzadilaley.es/MK/PDF/Aspectos-legales-de-las-redes-sociales-3Ed/publication.pdf

[9] Palop Belloch, M. (2021). La mediación y la gamificación en el delito de violencia de género. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/17530/La%20mediaci%C3%B3n%20y%20la%20gamificaci%C3%B3n.pdf?sequence=1

Así pues, el reto jurídico en nuestro país se encuentra establecido en encontrar un equilibrado punto medio entre la libre expresión de la digitalidad y la obligación de una, en su caso, protección penal, ante conductas que superan lo lúdico y pasan a ser conductas potencialmente peligrosas. La tensión normativa dada exige una necesaria actualización del COIP y un régimen administrativo que esté acorde con lo considerado siendo el estándar internacional acerca de la responsabilidad digital.

#### *2.6.1.6. Derecho comparado y responsabilidad de plataformas digitales*

Desde el prisma del derecho comparado, varios países europeos y latinoamericanos han comenzado en estos años a construir ordenamientos jurídicos orientados a responsabilizar parcialmente a las plataformas digitales por la difusión de contenido ilícito. Sin embargo, aún persisten en el Ecuador las dificultades para aplicar sanciones concretas, debido en parte a la extraterritorialidad de estas empresas, las cuales no tienen, en su mayoría, domicilio legal en el país. Esta situación genera un vacío práctico que debilita la protección jurídica de los usuarios locales frente a los riesgos derivados de la viralización de contenidos nocivos (Agustinoy y Monclús, 2021)

La experiencia internacional demuestra que otros países han incorporado criterios de responsabilidad para intermediarios digitales, estableciendo obligaciones de supervisión y sanciones proporcionales frente a contenidos que inducen delitos. En Ecuador, la incorporación de mecanismos similares permitiría reducir la exposición de los adolescentes de Riobamba, fortaleciendo la protección integral frente a la gamificación del delito

La rápida expansión de los retos virales y la gamificación del delito evidencia que las plataformas digitales operan en un marco de autorregulación que, si bien busca garantizar la libertad de expresión, no contempla obligaciones concretas para prevenir conductas delictivas

juveniles. Esto acentúa la necesidad de actualizar la legislación ecuatoriana, estableciendo estándares claros de diligencia y supervisión frente a contenidos riesgosos.

#### *2.6.1.7. Prevención, educación digital y protección de adolescentes*

El tratamiento legal de los delitos cometidos en redes sociales no puede limitarse a la sanción posterior, sino que debe incorporar medidas preventivas. En este sentido, el desarrollo de políticas públicas que integren educación digital, monitoreo de contenidos y responsabilidad empresarial resulta indispensable para reducir la incidencia de conductas delictivas juveniles inducidas por desafíos virales (Ortiz, 2024)[10]

En Riobamba, el problema se ve acentuado por la escasez de programas institucionales de alfabetización digital y por el escaso acceso a información jurídica actualizada por parte de adolescentes o de los padres de familia. La falta de conciencia legal respecto de la realización de actos ilícitos por vía telemática contribuye a que dichos desafíos virales sean considerados sólo como un juego, sin la idea de que haya un ilícito o un daño al propio otro. Los estudios recientes de ciberseguridad y de gamificación con aplicación para el aprendizaje del Derecho ponen de manifiesto que la falta de mecanismos claros de control de contenido incrementa la vulnerabilidad de las hijas e hijos menores ante retos virales que pueden llegar a convertirse en delitos patrimoniales -hurtos-, lesiones o, incluso, al auto dañado, como autoagresión. La

[10] Ortiz, M. (2024). *Innovación docente y Derecho Civil: ejemplos de gamificación como método de aprendizaje.* Universidad Miguel Hernandez. https://dspace.umh.es/handle/11000/34024

literatura enfatiza la necesidad de actualizar la normativa para reflejar la realidad digital contemporánea (Tiviano et al., 2025)[11]

Por esta razón la doctrina y la literatura especializada sugieren que la regulación debería contemplar mecanismos de alerta temprana y protocolos de prevención, responsabilizando de manera proporcional tanto a los intermediarios digitales como a los creadores de contenido, considerando la vulnerabilidad de los menores frente a la gamificación de conductas delictivas.

Se ha señalado además que la legislación administrativa debería complementar las normas penales mediante mecanismos de supervisión activa, protocolos de prevención y campañas de concienciación digital. La integración de estas estrategias contribuiría a reducir los riesgos asociados a retos virales que inducen delitos juveniles en entornos sociales y educativos.

#### *2.6.1.8. Necesidad de reforma y actualización del marco jurídico ecuatoriano*

En consecuencia, la revisión de los vacíos normativos del COIP y de la legislación administrativa no solo tiene un interés técnico-jurídico, sino también un impacto social directo en la prevención del delito juvenil. Un marco legal actualizado permitiría establecer responsabilidades claras, tanto para las plataformas como para los creadores, y fomentar la educación digital en los territorios rurales y urbanos del país (Navarro y Ramón, 2021) [12]

[11] Tiviano, S., Moreira, M., Muñoz, S., D' Achiardi, M., & Naranjo, J. (2025). Gamificación en la educación básica: Efectos en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en la Escuela'Nevado Chimborazo'de la ciudad de Guaranda . *Código Científico Revista De Investigación*, *6*(1), 1938–1957. https://www.revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/986

[12] Navarro, J., & Ramón, F. (2021). GAME ODS: La gamificación a través del diseño de una actividad lúdica aplicable en el ámbito jurídico para la concienciación social. *Revista de Educación y Derecho (Online)*(23), 1-34. https://revistes.ub.edu/index.php/RED/article/view/34445

El análisis de la legislación administrativa ecuatoriana evidencia que las normas sobre protección de menores y regulación de telecomunicaciones tampoco establecen mecanismos claros para sancionar la difusión de retos virales que inciten a la comisión de delitos juveniles.

La falta de regulación específica en Ecuador impide la prevención efectiva, haciendo imprescindible el diseño de normas que contemplen la relación entre contenido, viralidad y riesgo juvenil

Los vacíos normativos en el COIP y en la legislación administrativa ecuatoriana generan un escenario de indefinición jurídica frente a la difusión de retos virales que inducen conductas delictivas juveniles. La protección efectiva de los adolescentes de Riobamba requiere la creación de disposiciones legales claras que asignen responsabilidades precisas a las plataformas digitales y a los creadores de contenido.

### 2.7. Regulación internacional

El análisis de experiencias regulatorias internacionales en materia de delitos digitales permite identificar estrategias efectivas para la protección de menores frente a retos virales. Naciones como Reino Unido, Estados Unidos y Australia, han desarrollado marcos normativos avanzados que incluyen tanto legislación específica sobre ciberseguridad como protocolos de protección infantil, ofreciendo referencias útiles e importantes para el contexto ecuatoriano.

El desarrollo de las redes sociales y plataformas digitales ha generado preocupación respecto a la difusión de contenidos nocivos y retos virales peligrosos que pueden afectar a los adolescentes. Frente a esta problemática, distintos países han implementado mecanismos de prevención, supervisión y control orientados a fortalecer la protección digital de menores de edad.

### 2.7.1. Estados Unidos

La COPPA (Children's Online Privacy Protection Act en EE. UU) menciona algunas obligaciones para plataformas digitales y creadores de contenido acerca del manejo de información de menores y la prevención de riesgos relacionados con el consumo de contenido online. Este marco normativo se complementa con otras directrices del Federal Trade Commission mismas que están orientadas a la identificación y mitigación de contenidos peligrosos que puedan inducir conductas perjudiciales en adolescentes.

El caso estadounidense evidencia que la combinación de legislación específica y medidas de educación digital permite además de sancionar determinadas conductas fortalecer mecanismos preventivos frente a riesgos derivados de retos virales difundidos en internet; igualmente se reconoce la necesidad de establecer responsabilidades para plataformas digitales respecto a la circulación de contenidos que puedan afectar el bienestar físico y psicológico de menores de edad.

### 2.7.2. Reino Unido

En el Reino Unido, la Ley de Seguridad en Línea (Online Safety Act) del año 2023 oliga a las plataformas implementar sistemas de detección, monitoreo y reporte de contenidos nocivos para menores; exige también la eliminación rápida de retos virales peligrosos y contenidos que promuevan conductas de riesgo entre adolescentes. (Herreros, 2024).[13]

[13] Herreros, V. (2024). Menores, redes sociales y protección de datos. Universidad de Valladolid. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/76167/TFG-D_01933.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Este enfoque preventivo ha sido eficaz para reducir la exposición de menores a prácticas perjudiciales que se relacionan con la gamificación digital y la difusión masiva de contenidos virales (Herreros, 2024). La regulación británica también incorpora mecanismos de supervisión orientados a fortalecer la seguridad digital y la protección integral de adolescentes dentro de plataformas virtuales.

En el caso del Reino Unido se demuestra que la combinación de regulación estricta, protocolos de reporte y educación digital misma que permite actuar tanto de manera preventiva como sancionadora frente a contenidos digitales nocivos.

### 2.7.3. Australia

Específicamente en Australia mediante el Enhancing Online Safety Act y la eSafety Commissioner, se ha implementado un modelo de supervisión activa orientado a fortalecer la protección de menores dentro del entorno digital. Este sistema combina sanciones económicas con medidas preventivas y programas educativos dirigidos tanto a plataformas digitales como a creadores de contenido que permitan la difusión de retos virales peligrosos.

La legislación australiana integra prevención, educación y sanción siendo una de las experiencias internacionales más relevantes en materia de seguridad digital pero además Australia ha implementado programas piloto en escuelas y comunidades que combinan educación sobre riesgos digitales con supervisión de contenidos en plataformas virtuales.

Los resultados obtenidos muestran una disminución en la participación de adolescentes en retos virales que inducen conductas perjudiciales, evidenciando la efectividad de políticas preventivas orientadas a fortalecer la educación digital y el autocuidado en redes sociales.

### 2.7.4. Unión Europea

En la Unión Europea, el Reglamento General de Protección de Datos (GDPR) y las regulaciones relacionadas con Servicios Digitales establecen obligaciones concretas respecto a la responsabilidad de plataformas digitales frente a contenidos que puedan perjudicar a menores de edad. Estas normativas buscan garantizar entornos digitales más seguros mediante mecanismos de supervisión, transparencia algorítmica y control sobre contenidos nocivos difundidos en internet. (Santisteban, 2024)[14]

Los mecanismos implementados incluyen sistemas de reporte voluntario y obligatorio de contenidos peligrosos, monitoreo algorítmico y sanciones proporcionales en caso de incumplimiento. La combinación de estas medidas ha permitido reducir la propagación de retos virales perjudiciales y fortalecer la protección digital de adolescentes (Santisteban, 2024).

En la Unión Europea también se destaca la importancia de los sistemas de alerta temprana y de la notificación obligatoria de incidentes de riesgo digital, mecanismos que han permitido mejorar la detección de contenidos peligrosos dirigidos a menores de edad.

### 2.7.5. Canadá, Japón y Alemania

La Ley de Protección de Información Personal y Documentos Electrónicos de Canadá (PIPEDA) se complementa con iniciativas provinciales orientadas a garantizar que las plataformas digitales implementen mecanismos adecuados de seguridad y reporte frente a contenidos nocivos para menores. Estas medidas incluyen la obligación de eliminar de manera

[14] Santisteban, M. (2024). *La moderación de contenidos en el derecho de la unión europea.* Universidad del País Vasco / Euskara Herriko Unibertsitatea. https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/69586/Tesis_Mario_Santisteban_Galarza.pdf?sequence=1&isAllowed=y

inmediata desafíos virales que puedan inducir conductas peligrosas en adolescentes (Solán, 2022).

En Japón, la Ley de Medios Digitales une regulaciones dirigidas a limitar la exposición de menores a contenidos perjudiciales y establece obligaciones para los proveedores de internet respecto a la supervisión de desafíos virales con ello el sistema japonés incluye programas educativos y campañas de concienciación digital desarrolladas en instituciones educativas, fortaleciendo la prevención desde edades tempranas.

Alemania también ha desarrollado mecanismos de regulación mediante la igualmente conocida como la ley de Protección para los medios digitales la cual obligaba a las plataformas a bloquear y/o eliminar contenidos que potencialmente puedan inducir en menores de edad conductas delictivas o potencialmente peligrosas. Los mecanismos incluyen el monitoreo algorítmico, los sistemas accesibles de denuncia, así como las sanciones económicas que están orientadas hacia los proveedores que no cumplan con la obligación de supervisión o de protección digital.

La experiencia de estos países demuestra que la combinación de regulación jurídica, educación digital y supervisión tecnológica constituye una herramienta importante para reducir la exposición de adolescentes a retos virales peligrosos y contenidos nocivos dentro del entorno digital.

### 2.7.6. Análisis comparativo

El análisis comparativo de las experiencias internacionales evidencia que los marcos regulatorios más eficaces son aquellos que combinan supervisión de plataformas digitales, educación preventiva y sanciones proporcionales frente a contenidos perjudiciales. Países que

han incorporado mecanismos integrales de prevención digital reportan menores incidencias relacionadas con retos virales peligrosos en adolescentes.

Un seguimiento activo de las plataformas digitales es un elemento característico de las regulaciones más efectivas en la actualidad, puesto que, tanto la obligación de verificar contenidos de riesgo, la creación de un sistema de denuncia o la cooperación a las autoridades permiten prevenir daños y aumentar la protección de los menores en el espacio virtual.

Diferentes investigaciones demuestran la importancia de programas de educación digital y formación en ciberseguridad para adolescentes. La prevención del delito digital no depende únicamente de la legislación, sino que también obedece a la capacidad de los menores para identificar riesgos y adoptar comportamientos responsables frente a contenidos virales.

## 2.8. Marco Legal

### 2.8.1. Constitución de la República del Ecuador (2008)

Nuestra norma reconoce a los niños, niñas y adolescentes como grupos de atención prioritaria, por lo que el Estado tiene la obligación de garantizar su protección integral frente a situaciones que puedan afectar su desarrollo físico, psicológico y social. En la actualidad, los retos virales difundidos en redes sociales representan un riesgo para muchos adolescentes, debido a que pueden influir en conductas peligrosas o incluso ilícitas bajo dinámicas de entretenimiento digital.

La exposición continua a contenido viral en las plataformas digitales ha conducido a que muchos jóvenes normalicen comportamientos de riesgo sin tener en cuenta sus consecuencias legales o individuales. Por tanto, se requiere la actuación del Estado a través de medios de prevención y protección que hagan posible el interés superior del menor en el entorno digital. El

Art. 44 de la Constitución impone la obligación al Estado, a la familia y a la sociedad de garantizar el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes.

### 2.8.2. Código Orgánico Integral Penal (2014)

El Código Orgánico Integral Penal regula conductas relacionadas con la promoción o difusión de delitos mediante cualquier medio de comunicación. En el caso de los retos virales, muchos contenidos difundidos en redes sociales incentivan acciones peligrosas, agresivas o ilícitas que pueden influir especialmente en adolescentes.

Aunque estos retos suelen presentarse como juegos o tendencias digitales, jurídicamente pueden constituir una forma de apología del delito cuando promueven o justifican conductas ilícitas ante otras personas. Esto demuestra que el ordenamiento jurídico ecuatoriano sí contempla una regulación relacionada con la difusión de contenidos que incentivan actos delictivos.

Sin embargo, el crecimiento acelerado de las plataformas digitales y la facilidad con la que estos contenidos se viralizan generan nuevos desafíos en materia de prevención, control y protección de menores de edad dentro de espacios digitales.

Art. 365.- Apología. - La persona que por cualquier medio haga apología de un delito o de una persona sentenciada por un delito, será sancionada con pena privativa de libertad de quince a treinta días. (Código Orgánico Integral Penal, 2014).

### 2.8.3. Ley Orgánica de Telecomunicaciones (2015)

La Ley Orgánica de Telecomunicaciones regula los servicios y redes que permiten la transmisión de contenido digital dentro del territorio ecuatoriano. A través de estas plataformas

circulan diariamente videos, publicaciones y retos virales que pueden influir directamente en la conducta de los adolescentes.

El crecimiento de las redes sociales ha permitido una difusión inmediata de contenidos potencialmente peligrosos, lo que evidencia la necesidad de fortalecer mecanismos de prevención y control en entornos digitales, especialmente cuando existen menores de edad expuestos constantemente a este tipo de información.

La utilización masiva de medios digitales también ha generado nuevas problemáticas relacionadas con la seguridad de los usuarios y el impacto social del contenido difundido mediante plataformas tecnológicas. Por ello, las telecomunicaciones cumplen un papel importante dentro del análisis jurídico de los riesgos digitales en adolescentes.

Art. 35.- Todos los servicios de telecomunicaciones son públicos por mandato constitucional. (Ley Orgánica de Telecomunicaciones, 2015).

### 2.8.4. Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (2021)

Esta ley reconoce el derecho de las personas a la protección de su información dentro de entornos digitales. En el caso de adolescentes, el uso constante de redes sociales y plataformas tecnológicas provoca una exposición permanente a contenido digital, algoritmos y mecanismos de interacción que pueden influir en su comportamiento.

Diferentes plataformas digitales efectúan la recopilación de datos sobre gustos, preferencias e interacciones de los usuarios, lo que permite que determinados contenidos virales adquieran mayor llegada y se mantengan en circulación en las diferentes redes sociales presentes. Esto plantea una cierta preocupación cuando los adolescentes se ven expuestos repetidamente a los retos virales o a eventos de contenido riesgoso.

Así, la protección de los datos personales está unida, no solo a la privacidad, sino también a la obligación de garantizar entornos digitales más seguros para los menores de edad, evitando actos que puedan perjudicar tanto su integridad como su desarrollo. Art. 1.- La presente Ley tiene por objeto garantizar el ejercicio del derecho a la protección de datos. (Ley Orgánica de Protección de Datos Personales, 2021).

# CAPITULO III-METODOLOGIA

## 3. Metodología de Investigación

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, debido a que busca analizar la influencia de los retos virales y la gamificación del delito en adolescentes del cantón Riobamba. Este enfoque permite obtener datos objetivos sobre el uso de redes sociales, la exposición a contenidos digitales peligrosos y la percepción de riesgo frente a estas conductas.

Por dichas razones no se limita solo al análisis teórico de la problemática, sino que también incorpora una dimensión empírica orientada a comprender cómo los adolescentes interactúan con contenidos virales difundidos en plataformas digitales como TikTok, Instagram, Facebook y YouTube.

Mediante el uso de encuestas estructuradas aplicadas a estudiantes que vivan en el cantón Riobamba se pretende identificar comportamientos recurrentes, niveles de exposición y posibles efectos emocionales y conductuales relacionados con los retos virales.

Finalmente, los resultados obtenidos permiten contrastar la hipótesis planteada y determinar si existe una relación entre la difusión de contenidos digitales peligrosos y la normalización de conductas de riesgo en adolescentes.

## 3.1. Método Hipotético Deductivo

La investigación se fundamenta en el método hipotético deductivo, debido a que parte de una hipótesis relacionada con la influencia de la gamificación del delito y los retos virales en la conducta juvenil.

Este método permite analizar información teórica y contrastarla con datos obtenidos mediante encuestas aplicadas a adolescentes del cantón Riobamba. A través de este proceso se busca verificar la relación existente entre el consumo de contenidos virales y la participación o aceptación de conductas peligrosas difundidas en redes sociales.

## 3.2. Método Documental

El método documental permite recopilar información proveniente de normas jurídicas, doctrina, artículos científicos, investigaciones académicas y estudios relacionados con redes sociales, adolescencia y prevención digital.

La revisión bibliográfica resulta necesaria para comprender cómo la exposición constante a contenidos virales puede influir en la conducta de los adolescentes y cuáles son los mecanismos jurídicos existentes frente a esta problemática.

## 3.3. Tipo de Investigación

### 3.3.1. Investigación Descriptiva

La investigación es descriptiva porque busca identificar y analizar las características principales del fenómeno estudiado, especialmente la exposición de adolescentes a retos virales difundidos en redes sociales.

A través de este estudio se pretende conocer los tipos de contenidos observados por los adolescentes, las plataformas más utilizadas y la percepción que tienen frente a los riesgos digitales.

### 3.3.2. Investigación Aplicada

La investigación también posee un carácter aplicado, debido a que los resultados obtenidos servirán como base para proponer medidas preventivas, educativas y jurídicas orientadas a la protección de adolescentes frente a contenidos digitales peligrosos.

## 3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

### 3.4.1. La Encuesta

La encuesta constituye la principal técnica de recolección de información. Fue aplicada a adolescentes del cantón Riobamba mediante un cuestionario estructurado con preguntas cerradas y de opción múltiple.

A través de este instrumento se recopilaron datos relacionados con el uso de redes sociales, frecuencia de exposición a retos virales, influencia de creadores de contenido y percepción de riesgo frente a estas prácticas digitales.

### 3.4.2. Análisis Documental

El análisis documental permitió revisar normas nacionales, doctrina, investigaciones científicas y estudios relacionados con redes sociales, adolescencia y delitos digitales.

Esta técnica facilitó la construcción del marco teórico y legal de la investigación, permitiendo sustentar jurídicamente la problemática analizada.

## 3.5. Criterios de Inclusión y Exclusión

### 3.5.1. Criterios de Inclusión

Se consideraron los siguientes criterios:

- Adolescentes entre 12 y 18 años.
- Estudiantes de instituciones educativas del cantón Riobamba.
- Usuarios activos de redes sociales.
- Participación voluntaria en la investigación.

### 3.5.2. Criterios de Exclusión

Se excluyeron:

- Personas fuera del rango de edad establecido.
- Adolescentes que no residan en Riobamba.
- Participantes sin uso frecuente de redes sociales.
- Encuestas incompletas o inconsistentes.

## 3.6. Población y Muestra

| COMPOSICION | INSTRUMENTO | MUESTRA |
|---|---|---|

| | | |
|---|---|---|
| Estudiantes adolescentes de instituciones educativas del cantón Riobamba | Encuesta | 50 |
| **TOTAL** | | **50** |

Elaborado por: Vanessa Daniela Cruz Mora

### 3.6.1. Población

La población de referencia está constituida por los adolescentes del cantón Riobamba con edades entre 12 y 18 años, matriculados en instituciones educativas públicas y particulares. Esta población supera los 500 estudiantes, lo cual hace necesario determinar una muestra representativa.

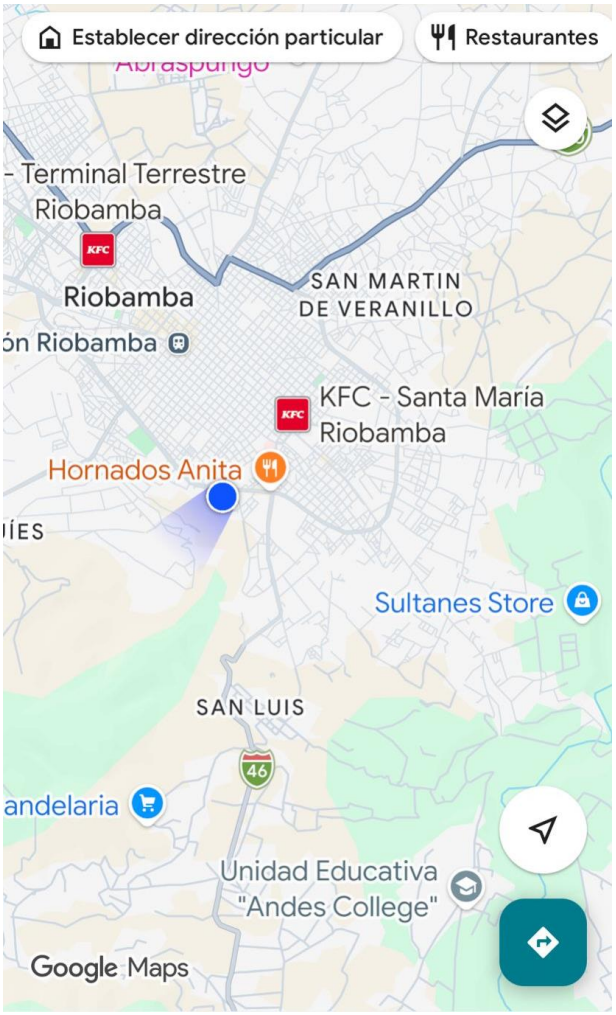
### 3.6.2. Muestra

Con base en el tamaño poblacional, se definió una muestra de **50 participantes**, seleccionados mediante un muestreo intencional. Esta cantidad permite obtener una representación adecuada para estudios descriptivos y facilita el análisis de las tendencias principales del fenómeno.

La muestra incluyó estudiantes de distintos niveles educativos, edades, géneros y centros escolares, garantizando diversidad y representatividad.

### 3.7. Localización geográfica del estudio




La presente investigación se desarrolló en el cantón Riobamba, capital de la provincia de Chimborazo, ubicado en la región Sierra central de la República del Ecuador (Google Maps. 2025). El cantón se caracteriza por contar con una importante población estudiantil y un creciente acceso a dispositivos móviles e internet, factores que han incrementado el uso de redes sociales entre adolescentes.

El estudio fue ejecutado en instituciones educativas que se ubican tanto en zonas urbanas como en aquellos sectores periféricos pertenecientes a dicho cantón; en este caso la elección de

esta localidad va directamente relacionada con la problemática investigada ya que la constante exposición de los adolescentes a plataformas digitales como TikTok, Instagram, Facebook y YouTube en las que circulan retos virales y contenidos digitales que pueden influir en la conducta juvenil.

En el ámbito social y tecnológico actual del cantón Riobamba permite analizar de manera más próxima cómo la viralización de contenidos en redes sociales puede generar conductas de riesgo, presión social e imitación entre adolescentes de 12 a 18 años.

# CAPITULO IV-RESULTADOS Y DISCUSION

## 4.1. Resultados

### 4.1.1. Resultados obtenidos e interpretación de las encuestas aplicadas a adolescentes del cantón Riobamba

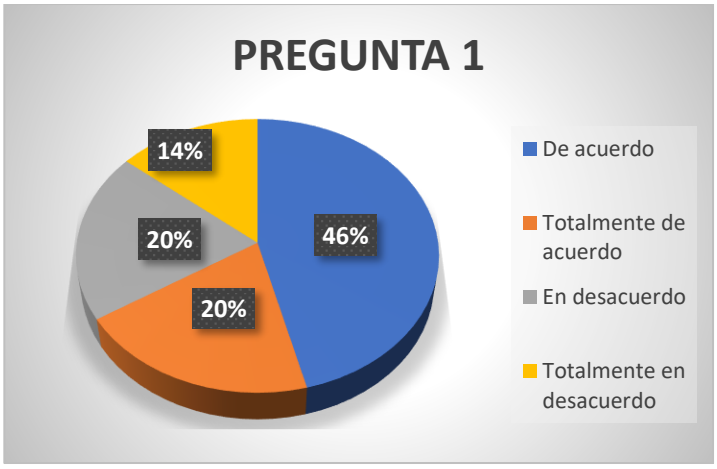
**Pregunta 1**

1.- Considera usted que se encuentra expuesto(a) con frecuencia a retos virales o “challenges” en redes sociales?

**Tabla No. 1**

| **Variable** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| De acuerdo | 23 | 46% |
| Totalmente de acuerdo | 10 | 20% |
| En desacuerdo | 10 | 20% |
| Totalmente en desacuerdo | 7 | 14% |
| **Total** | **50** | **100%** |

**Gráfico No. 1**




**Fuente:** Encuestas aplicadas a adolescentes de instituciones educativas del cantón Riobamba

**Elaborado por:** Vanessa Daniela Cruz Mora

**INTERPRETACION:** Los resultados muestran que **el 66% (46% de acuerdo y 20% totalmente de acuerdo)** considera que está frecuentemente expuesto(a) a retos virales en redes sociales. Esto evidencia que la presencia de "challenges" es cotidiana para la mayoría de los encuestados. En contraste, solo **el 34%** manifiesta no estar expuesto. Esto sugiere que los retos virales constituyen un elemento habitual del entorno digital que influye en la interacción diaria de los jóvenes.

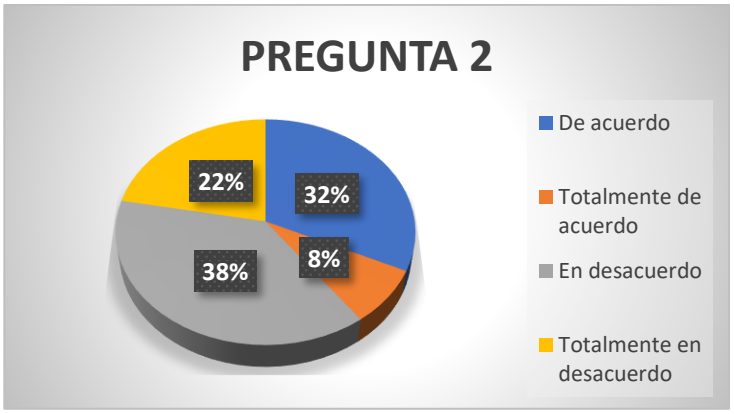
**Pregunta 2**

**2.- Usted ha sentido interés en participar en retos virales que ve en redes sociales como TikTok, ¿Facebook, Instagram o YouTube?**

**Tabla No. 2**

| Variable | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| De acuerdo | 16 | 32% |
| Totalmente de acuerdo | 4 | 8% |
| En desacuerdo | 19 | 38% |
| Totalmente en desacuerdo | 11 | 22% |
| **Total** | **50** | **100%** |

**Gráfico No. 2**




**Fuente:** Encuestas aplicadas a adolescentes de instituciones educativas del cantón Riobamba

**Elaborado por:** Vanessa Daniela Cruz Mora

**INTERPRETACION:** El 40% (32% de acuerdo y 8% totalmente de acuerdo) ha manifestado una inclinación a participar en retos virales, mientras que un 60% declaran no estar

interesados. Lo que se han podido observar, nos indica que, si bien la mayoría mantiene una posición de desinterés, una porción importante de los jóvenes sí muestran una cierta atracción por estos tipos de contenidos, lo que podría relacionarse con temas relativos a modas, presión social o entretenimiento.

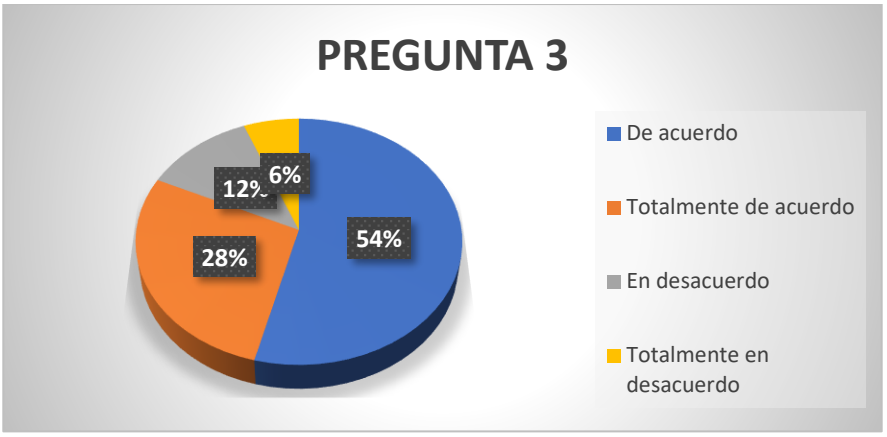
**Pregunta 3**

**3.- Usted considera que muchos retos virales funcionan como una gamificación como el uso de premios, likes, niveles, ¿y competitividad, que incentiva comportamientos de riesgo?**

**Tabla No. 3**

| **Variable** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| De acuerdo | 27 | 54% |
| Totalmente de acuerdo | 14 | 28% |
| En desacuerdo | 6 | 12% |
| Totalmente en desacuerdo | 3 | 6% |
| **Total** | **50** | **100%** |

**Gráfico No. 3**




**Fuente:** Encuestas aplicadas a adolescentes de instituciones educativas del cantón Riobamba

**Elaborado por:** Vanessa Daniela Cruz Mora

**INTERPRETACION:** Un **82%** (54% de acuerdo y 28% totalmente de acuerdo) opina que gran parte de los retos virales están fuertemente cargados de elementos que refuerzan, mediante la competencia, los niveles o los likes, las conductas de riesgo, sólo un 18% discrepa. Eso nos indica que hay en la mayoría de las personas la percepción de que la estructura lúdica de los retos contribuye a dotarlo de un mayor atractivo y por tanto a propiciar conductas peligrosas, sobre todo en jóvenes.

**Pregunta 4**

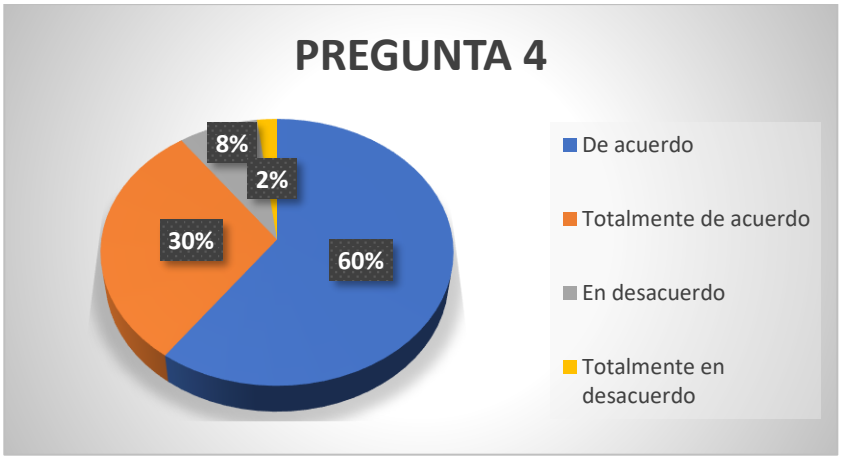
**4.- ¿Estima usted que los retos virales pueden presionar a los jóvenes a realizar acciones que normalmente no harían, incluyendo conductas que podrían ser ilícitas?**

**Tabla No.4**

| Variable | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| De acuerdo | 30 | 60% |

| | | |
|---|---|---|
| Totalmente de acuerdo | 15 | 30% |
| En desacuerdo | 4 | 8% |
| Totalmente en desacuerdo | 1 | 2% |
| **Total** | **50** | **100%** |

**Gráfico No. 4**




**Fuente:** Encuestas aplicadas a adolescentes de instituciones educativas del cantón Riobamba

**Elaborado por:** Vanessa Daniela Cruz Mora

**INTERPRETACION:** El **90%** (60% de acuerdo y 30% totalmente de acuerdo) piensa que los retos virales podrían llevar a los adolescentes a hacer algo que quizás normalmente no harían y que posiblemente sea ilegal. El porcentaje de gente que dice que no (10%). Este valor nos demuestra que existe una percepción social del riesgo muy fuerte, así como de su predominancia negativa respecto a las conductas de los adolescentes.

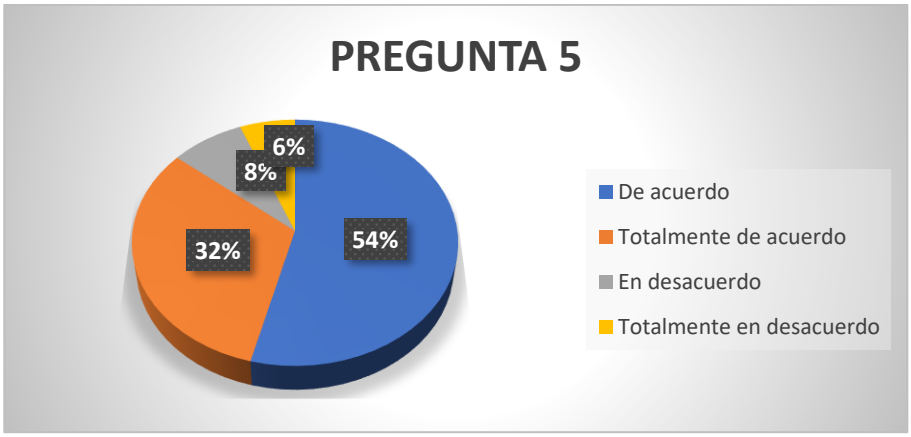
**Pregunta 5**

**5.- ¿Cree usted que la búsqueda de "likes", reconocimiento o seguidores, es una razón principal por la que algunos jóvenes aceptan retos peligrosos?**

**Tabla No. 5**

| Variable | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| De acuerdo | 27 | 54% |
| Totalmente de acuerdo | 16 | 32% |
| En desacuerdo | 4 | 8% |
| Totalmente en desacuerdo | 3 | 6% |
| **Total** | **50** | **100%** |

**Gráfico No. 5**




**Fuente:** Encuestas aplicadas a adolescentes de instituciones educativas del cantón Riobamba

**Elaborado por:** Vanessa Daniela Cruz Mora

**INTERPRETACION:** El 86% (54% de acuerdo y 32% totalmente de acuerdo) considera que la búsqueda de likes, reconocimiento o seguidores es una razón principal por la

cual algunos jóvenes aceptan retos peligrosos. Solo un 14% lo niega. Esto confirma que **la validación social digital es uno de los motores más significativos que impulsa la participación en retos virales**, incluso cuando estos implican riesgo.

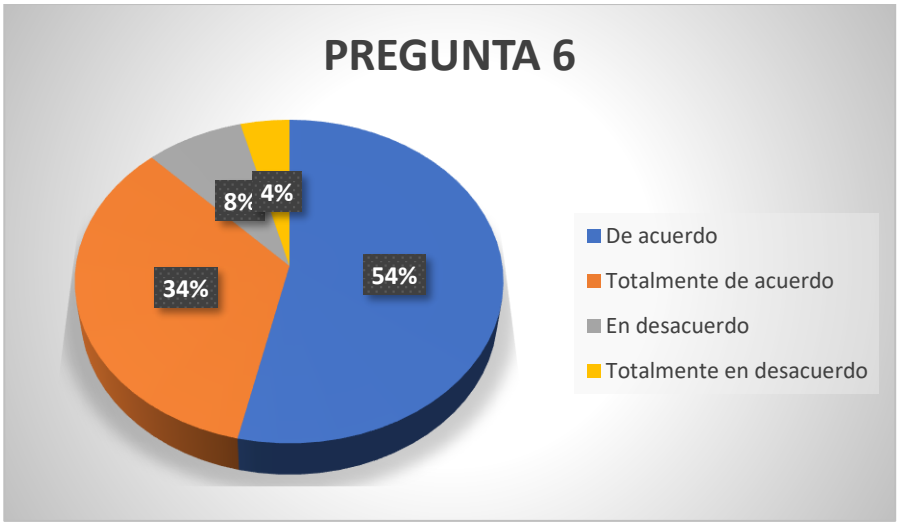
**Pregunta 6**

**6.- ¿Considera usted que las plataformas digitales como TikTok, YouTube e Instagram, deberían tener mayor responsabilidad por controlar retos virales que induzcan conductas delictivas?**

**Tabla No. 6**

| **Variable** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| De acuerdo | 27 | 53% |
| Totalmente de acuerdo | 17 | 34% |
| En desacuerdo | 4 | 8% |
| Totalmente en desacuerdo | 2 | 4% |
| **Total** | **50** | **100%** |

**Gráfico No. 6**




**Fuente:** Encuestas aplicadas a adolescentes de instituciones educativas del cantón Riobamba

**Elaborado por:** Vanessa Daniela Cruz Mora

**INTERPRETACION:** El **87%** (53% de acuerdo y 34% totalmente de acuerdo) piensa que plataformas como TikTok, YouTube e Instagram deberían asumir mayor responsabilidad y control sobre retos que induzcan conductas delictivas. El desacuerdo es mínimo (12%). Esto refleja una **demanda social clara de regulación y control**, señalando que los usuarios consideran insuficientes las medidas actuales de moderación.

**Pregunta 7**

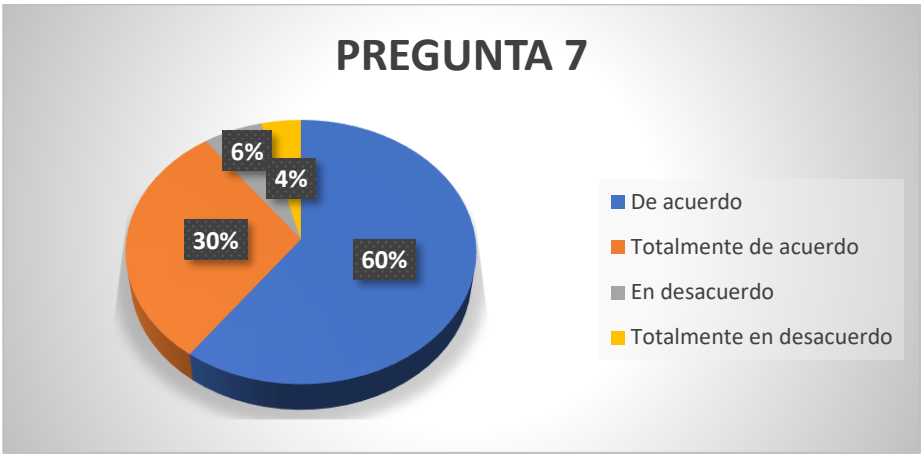
**7.- ¿Considera usted que los creadores de contenido como influencers, tiktokers, youtubers, deben ser legalmente responsables cuando promueven retos que inducen conductas ilícitas entre menores?**

**Tabla No. 7**

| Variable | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|

| | | |
|---|---|---|
| De acuerdo | 30 | 60% |
| Totalmente de acuerdo | 15 | 30% |
| En desacuerdo | 3 | 6% |
| Totalmente en desacuerdo | 2 | 4% |
| **Total** | **50** | **100%** |

**Gráfico No. 7**




**Fuente:** Encuestas aplicadas a adolescentes de instituciones educativas del cantón Riobamba

**Elaborado por:** Vanessa Daniela Cruz Mora

**INTERPRETACION**: El 90% (60% de acuerdo y 30% totalmente de acuerdo) opina que los influencers y creadores tienen una responsabilidad legal cuando promuevan retos que llevan a los menores a realizar ciertas conductas ilegales, mientras que únicamente un 10% está en desacuerdo. Esto pone de manifiesto que hay una percepción de que los creadores tienen un papel activo en la difusión de conductas de riesgo y que deben afrontar responsabilidades legales cuando estas conductas llegan a afectar a los jóvenes.

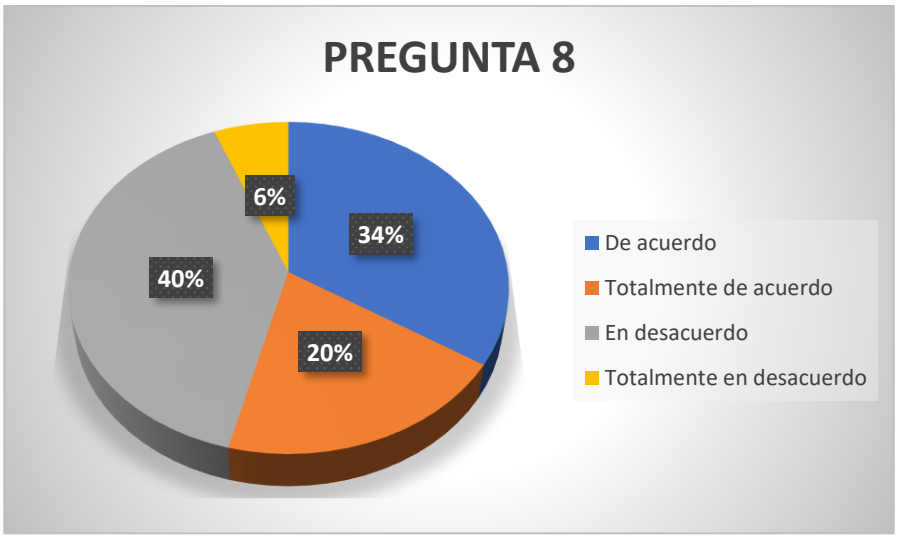
**Pregunta 8**

**8.- Considera usted que tiene suficiente información sobre las posibles consecuencias legales de participar en retos virales que puedan constituir delitos en Ecuador?**

**Tabla No. 8**

| Variable | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| De acuerdo | 17 | 34% |
| Totalmente de acuerdo | 10 | 20% |
| En desacuerdo | 20 | 40% |
| Totalmente en desacuerdo | 3 | 6% |
| **Total** | **50** | **100%** |

**Gráfico No. 8**




**Fuente:** Encuestas aplicadas a adolescentes de instituciones educativas del cantón Riobamba

**Elaborado por:** Vanessa Daniela Cruz Mora

**INTERPRETACION**: Los resultados evidencian un equilibrio entre las respuestas, pero con tendencia a la escasez de información: un 54% indica que no cuentan con información suficiente, mientras que un 46% opina que sí la posee. Este resultado pone de manifiesto la existencia de un déficit real de información sobre las consecuencias legales que puede llevar la participación en retos virales, materializando así una potencial vulnerabilidad de los jóvenes ante comportamientos de riesgo o delictivos.

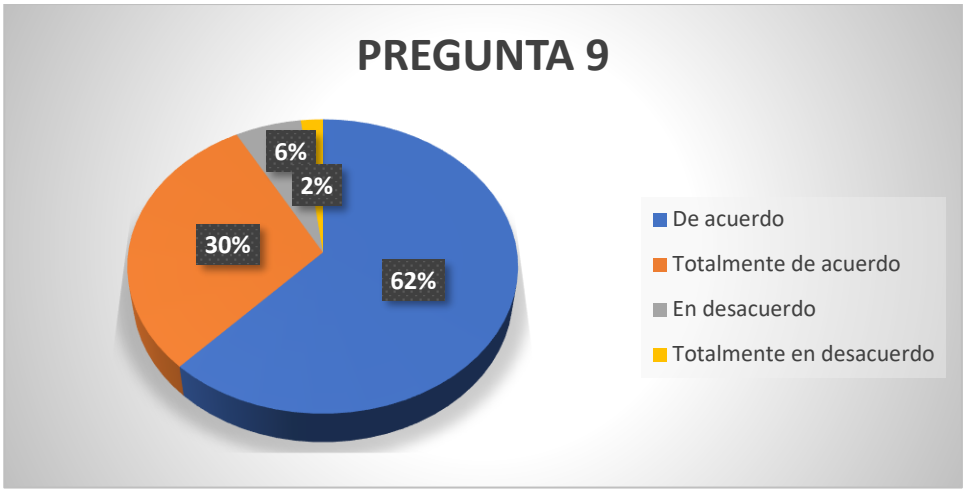
**Pregunta 9**

**9.- Usted percibe que existen vacíos jurídicos o insuficiente regulación respecto a la responsabilidad de plataformas y creadores frente a retos virales peligrosos?**

**Tabla No. 9**

| **Variable** | **Frecuencia** | **Porcentaje** |
|---|---|---|
| De acuerdo | 31 | 62% |
| Totalmente de acuerdo | 15 | 30% |
| En desacuerdo | 3 | 6% |
| Totalmente en desacuerdo | 1 | 2% |
| **Total** | **50** | **100%** |

**Gráfico No. 9**




**Fuente:** Encuestas aplicadas a adolescentes de instituciones educativas del cantón Riobamba

**Elaborado por:** Vanessa Daniela Cruz Mora

**INTERPRETACION**: El **92%** (62% de acuerdo y 30% totalmente de acuerdo) percibe vacíos jurídicos o falta de regulación respecto a la responsabilidad de plataformas y creadores. Solo el 8% expresa desacuerdo. Esto señala una **preocupación social generalizada respecto a la insuficiencia del marco normativo actual**, lo que respalda la necesidad de reformas legales o políticas más claras.

**Pregunta 10**

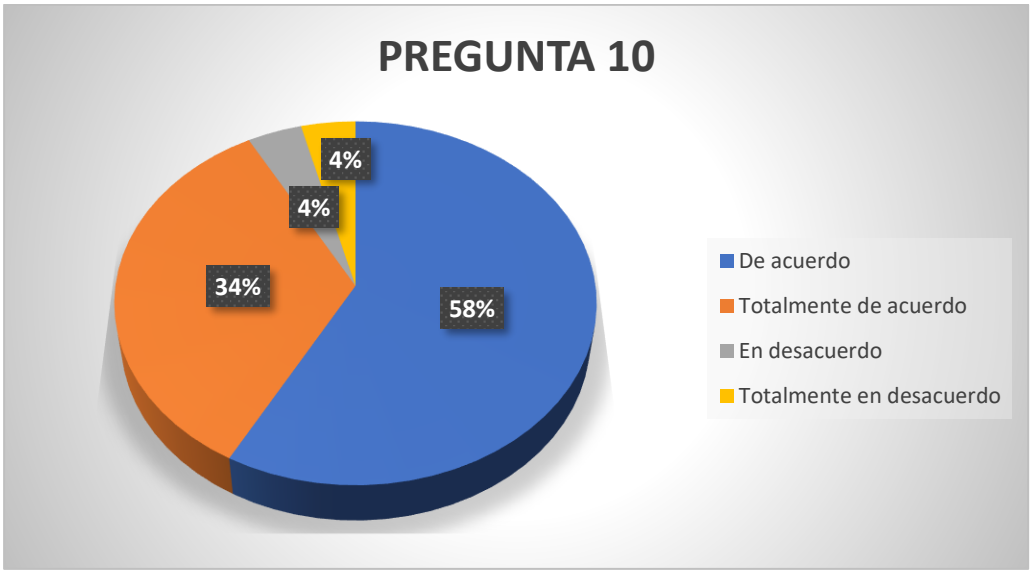
**10.- ¿Apoya iniciativas educativas en su institución o comunidad, para informar a los jóvenes sobre los riesgos legales y personales de los retos virales peligrosos?**

**Tabla No. 10**

| Variable | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| De acuerdo | 29 | 58% |
| Totalmente de acuerdo | 17 | 34% |

| | | |
|---|---|---|
| En desacuerdo | 2 | 4% |
| Totalmente en desacuerdo | 2 | 4% |
| **Total** | **50** | **100%** |

**Gráfico No. 10**




**Fuente:** Encuestas aplicadas a adolescentes de instituciones educativas del cantón Riobamba

**Elaborado por:** Vanessa Daniela Cruz Mora

**INTERPRETACION**: El **92%** (58% de acuerdo y 34% totalmente de acuerdo) apoya iniciativas educativas sobre riesgos legales y personales de los retos virales. Solo el 8% se opone. Esta gran aceptación muestra que **la comunidad reconoce la importancia de la educación preventiva**, especialmente en instituciones donde los jóvenes son población vulnerable frente a estos fenómenos digitales.

### 4.2. Discusión

A partir de la información obtenida ha sido posible establecer de qué forma los retos virales, así como la gamificación del delito, eran de uso cotidiano para muchos adolescentes del cantón Riobamba, de tal forma que los datos obtenidos indican que las redes sociales no son únicamente espacios de diversión, sino también antecedentes donde pueden comprobarse también prácticas peligrosas delictivas que terminan siendo construidas como comportamientos normales para los jóvenes. Uno de los aspectos más importantes constatados es el elevado nivel de exposición al que se encuentran sometidos los adolescentes a los retos virales que han sido expuestos a través de redes sociales TikTok, Instagram, Facebook y YouTube. Casi el 90% de los encuestados muestra una exposición alta, pudiendo así sustentarse que los retos virales son parte del habitual entorno de imágenes y vídeos que rodean la cultura digital juvenil. Esta situación se conjuga con lo mencionado por Álvarez (2021), al sostener que las gamificaciones utilizan para su funcionamiento ciertos mecanismos de reconocimiento, recompensa y aprobación social (como pueden ser comentarios, likes o número de visualizaciones) que ofrecen interés para los jóvenes en actividades digitales.

Muchos adolescentes perciben los retos virales como un juego o competencia donde las interacciones (likes, comentarios y visualizaciones) funcionan como recompensas sociales lo cual resulta altamente preocupante ya que la estructura lúdica de estos contenidos disminuye la percepción del peligro y hace que muchas conductas riesgosas se noten como simples actividades de entretenimiento. González (2025) sostiene que este tipo de dinámicas modifica la forma en que los jóvenes interpretan el riesgo, haciendo que muchas acciones peligrosas pierdan gravedad dentro del entorno digital.

Los resultados obtenidos también prueban que existe una fuerte presión social dentro de las redes sociales ya que gran parte de los adolescentes considera que los retos virales pueden influir en acciones que normalmente no harían. En varios casos el deseo de pertenecer a un grupo, evitar el rechazo o conseguir reconocimiento termina teniendo mayor peso que la prudencia. Esta situación coincide con lo expuesto por Martín (2024), quien señala que los estímulos constantes presentes en redes sociales afectan la capacidad de análisis crítico en adolescentes.

Se pudo observar una preocupación generalizada respecto sobre la falta de regulación acerca de contenidos peligrosos difundidos mediante plataformas digitales; ya que la mayoría de los encuestados considera que existen vacíos jurídicos acerca de la responsabilidad de plataformas digitales y creadores de contenido en cuanto a los retos virales que afectan a menores de edad. Esto va acorde con el estudio de Núñez y Bonilla (2024) quienes indica que las plataformas digitales no deberían limitarse únicamente a eliminar contenidos después de una denuncia, sino ser preventivos.

La influencia que tienen influencers, youtubers y tiktokers sobre la conducta juvenil es otro punto relevante ya que muchos adolescentes consideran que los creadores de contenido deberían asumir consecuencias legales cuando promueven retos peligrosos o conductas ilícitas. Esto demuestra que los propios jóvenes se dejan llevar por el impacto que tienen las figuras digitales dentro de sus decisiones y comportamientos cotidianos. Urbina (2024) también señala que los emisores de contenido (influencers) tienen una capacidad importante para normalizar prácticas riesgosas dentro de comunidades juveniles.

Tal vez el dato más preocupante es que varios adolescentes consideran no tener suficiente información sobre las consecuencias legales de participar en retos virales peligrosos; esta

situación evidencia debilidades preventivas tanto en el ámbito educativo como institucional ya que muchos jóvenes participan en dinámicas digitales sin conocer completamente los riesgos físicos, psicológicos o jurídicos que pueden existir detrás de estos contenidos.

Como hemos visto los resultados obtenidos en la presente investigación permiten indicar que los retos virales y la gamificación del delito son una problemática que va más allá del simple entretenimiento digital debido a la relación existente entre la exposición constante a contenidos virales y la normalización de conductas de riesgo entre adolescentes del cantón Riobamba.

Por ello se vuelve necesaria la implementación de mecanismos integrales de prevención que involucren tanto a las instituciones educativas, familias, autoridades y plataformas digitales con el fin de fortalecer la educación tecnológica y la protección jurídica de los menores dentro de entornos virtuales.

# CAPÍTULO V-CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

## 5.1. Conclusiones

Se concluye que los adolescentes del cantón Riobamba se encuentran expuestos de manera constante a retos virales difundidos mediante plataformas digitales como TikTok e Instagram, contenidos que promueven conductas peligrosas y prácticas asociadas a la gamificación del delito. La investigación evidenció que estas dinámicas digitales forman parte frecuente del entorno juvenil y generan influencia directa en el comportamiento de los adolescentes.

La gamificación del delito es un mecanismo de incentivo social dentro de las redes sociales ya que elementos como los “me gusta”, seguidores, comentarios y reconocimiento digital fomentan la participación de los adolescentes en retos virales. Estas dinámicas provocan que algunas conductas riesgosas sean percibidas como actividades de entretenimiento, minimizando la percepción de sus consecuencias físicas, psicológicas y jurídicas.

En el Ecuador su ordenamiento jurídico presenta vacíos normativos respecto a la responsabilidad jurídica de plataformas digitales y los creadores de contenido en cuanto a la difusión de retos virales que incentivan conductas peligrosas o ilícitas en adolescentes. Se identificó que la normativa vigente no regula de forma específica los mecanismos de control, prevención y sanción relacionados con la viralización de contenidos nocivos en entornos digitales como redes sociales.

## 5.2. Recomendaciones

Se recomienda fortalecer la educación digital dentro de las instituciones educativas del cantón Riobamba mediante programas y talleres orientados al uso responsable de redes sociales, identificación de retos virales peligrosos y comprensión de los riesgos jurídicos, psicológicos y sociales que pueden derivarse de este tipo de contenidos digitales.

Se sugiere que los padres de familia y los representantes legales realicen un mayor acompañamiento y control del uso de las plataformas digitales por parte de los adolescentes, propiciando la creación de espacios de comunicación y orientación con el objetivo de evitar que se produzcan dinámicas virales dañinas o conductas de riesgo propias del ciberespacio.

Se sugiere que el Estado ecuatoriano favorezca la elaboración de mecanismos normativos y políticas públicas que regulen de manera más exhaustiva la responsabilidad jurídica de las plataformas digitales y los creadores de contenido ante la difusión de retos virales que puedan llegar a perjudicar la integridad física, psicológica o emocional de las niñas, de los niños y de los adolescentes.

Se recomienda fortalecer la participación conjunta entre instituciones educativas, autoridades públicas y organismos de protección de derechos, con la finalidad de desarrollar mecanismos preventivos, protocolos de actuación y sistemas de denuncia frente a contenidos digitales nocivos que circulan en redes sociales.

## BIBLIOGRAFÍA


Acevedo, D. (2024). Adolescencia y Redes Sociales: Entre Riesgos y Oportunidades. . *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8*(2), 6241-6257. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11045

Agustinoy, A., & Monclús, J. (2021). *Aspectos legales de las redes sociales.* . Wolters Kluwer España. https://doi.org/https://www.aranzadilaley.es/MK/PDF/Aspectos-legales-de-las-redes-sociales-3Ed/publication.pdf

Álvarez, L. (2021). *Desarrollo de una herramienta para plan de concienciación en ciberseguridad basada en gamificación.* ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA Y SISTEMAS DE TELECOMUNICACIÓN. https://doi.org/https://oa.upm.es/70726/1/TFG_LUIS_ALVAREZ_ORIA.pdf

Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador.* Quito: Registro Oficial.

Asamblea Nacional del Ecuador. (2004). *Ley Orgánica De Transparencia Y Acceso A La Información Publica LOTAIP*. Registro Oficial.

Asamblea Nacional del Ecuador. (2021). *Codigo Organico Integral Penal.* Quito: Registro Oficial Ecuador.

Asamblea Nacional del Ecuador. (2021). *Ley Orgánica de Protección de Datos Personales* . Quito: Registro Oficial Ecuador.

Asamblea Nacional del Ecuador. (2022). *Código de la Niñez y Adolescencia (CNA).* Registro Oficial. https://doi.org/https://biblioteca.defensoria.gob.ec/handle/37000/3365

Avila, F., & Rincón, P. (2023). Inclusión de la formación en prevención y atención de delitos informáticos en la educación policial. . *Revista educación, 47*(2), 483-511. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v47i2.53905

Chaves, M. (2023). Enseñanza activa: la gamificación sorpresiva como estrategia pedagógica. En J. Martínez, & M. Mayor, *La comunicación en el aprendizaje jurídico,* (págs. 129-136.). ARANZADI.

Conde, M. (2024). Explorando las tendencias y tácticas de control en internet: un análisis global de los bloqueos y censura en redes sociales. . *Revista de Comunicación de la SEECI, 57*, 1-19. https://doi.org/https://doi.org/10.15198/seeci.2024.57.e870

Cristina Yelena Pacheco Aguayo, M. A. (2023). El riesgo de adicción a las redes sociales en la conducta de los adolescentes. *Revista PSIDIAL: Psicología y Diálogo de Saberes*. https://revistas.utm.edu.ec/index.php/psicologia/article/view/6390?utm_source=chatgpt.com

Galan, A. (2025). Manipulaciones bursátiles, redes sociales y desinformación. El "Caso Gamestop" como piedra de toque del delito del art. 284.1. 2º del Código Penal. . *Revista penal, 55*, 112-127. https://doi.org/https://doi.org/10.36151/RP.55.08

García, C. (2023). Entre el debate jurídico y la gamificación. Aprender Jugando a valorar las instituciones de control penal. *Ciclos de mejora en el aula. Curso 2022-23, 1*(1), 429-442. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12795/9788447225408.028

Garcia, M. (2021). ¿ A qué nos referimos con «gamificación»?. En J. Picó, V. Pérez, C. Navarro, & E. Cerrato, *La enseñanza del Derecho en tiempos de crisis: Nuevos retos docentes del Derecho Procesal* (pág. 238). Libreria Bosch.

González, I. (2025). Persuasión algorítmica y adicción tecnológica: las nuevas tabaqueras. *Revista de Victimología/Journal of Victimology, 19*, 43-76. https://doi.org/10.12827/RVJV.19.02

Herreros, V. (2024). *Menores, redes sociales y protección de datos.* Universidad de Valladolid. https://doi.org/https://uvadoc.uva.es/handle/10324/76167

Igareda, N. (2022). El discurso de odio anti-género en las redes sociales como violenciacontra las mujeres y como discurso de odio. . *Derechos y Libertades, 47*(2), 97-122. https://doi.org/https://www.torrossa.com/en/resources/an/5276737

López, F. (2022). Delimitación de factores para la prevención del delito: aproximación a una solución de carácter tecnológico basada en la participación ciudadana. . *REC. Revista Electrónica de Criminología, 6*, 1-16. https://doi.org/https://doi.org/10.30827/rec.6.33207

López, J. (2024). *Responsabilidad penal en redes sociales sobre contenidos de instigación al suicidio (Doctoral dissertation. Sede Ambato).* Universidad Católica del Ecuador. https://doi.org/https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/44712

López, R. (2023). *Gamificación virtual en la enseñanza y aprendizaje del Derecho Procesal.* Universidad de Granada . https://doi.org/https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/81542/Memoria%20Final.%20PID%20B%C3%A1sicos%20I.%20N%C2%BA22-100.%20Gamificaci%C3%B3n%20virtual%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20y%20aprendizaje%20del%20Derecho%20Procesal..pdf?sequence=1&isAllowed=y

Martín, A. (2024). *GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE PREVENCIÓN DE PHISING.* Universidad Rey Juan Carlos. https://doi.org/https://hdl.handle.net/10115/38000

Martínez, J. (2025). Hacia un nuevo paradigma de protección de los menores en Internet: las normas protectoras de segunda generación. *Revista para el análisis del derecho, 1*, 406-431. https://doi.org/10.31009/InDret.2025.i1.12

Nashiki, A. G. (2025). Desafíos y retos virales peligrosos en estudiantes de educación media superior en México. *REVISTA PERUANA DE INVESTIGACION EDUCATIVA*. https://revistas.siep.org.pe/index.php/RPIE/article/view/502?utm_source=chatgpt.com

Navarro, J., & Ramón, F. (2021). GAME ODS: La gamificación a través del diseño de una actividad lúdica aplicable en el ámbito jurídico para la concienciación social. *Revista de Educación y Derecho (Online)*(23), 1-34. https://doi.org/https://doi.org/10.1344/REYD2021.23.34445

Núñez, D., & Bonilla, D. (2024). Núñez-Ribadeneyra, R. A., & Bonilla-Morejón, D. M. (2024). Responsabilidad legal de las plataformas digitales en la difusión de información falsa. *Innova Science Journal, 2*(1), 41-57. https://doi.org/10.63618/omd/isj/v2/n1/32

Ortiz, M. (2024). *Innovación docente y Derecho Civil: ejemplos de gamificación como método de aprendizaje.* Universidad Miguel Hernandez. https://doi.org/https://dspace.umh.es/handle/11000/34024

Pacheco, M., & Valdivieso, M. (2024). El riesgo de adicción a las redes sociales en la conducta de los adolescentes. *PSIDIAL: Psicología y Diálogo de Saberes, 3*, 95-110. https://doi.org/10.33936/psidial.v1iEspecial.6390

Palop, M. (2021). La mediación y la gamificación en el delito de violencia de género. *Justicia Revista de Derecho Procesal , 1*(1), 223-248.

https://doi.org/https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/17530/La%20mediaci%C3%B3n%20y%20la%20gamificaci%C3%B3n.pdf?sequence=1

Paredes, G., Sánchez, N., & Valenzuela, G. (2021). *De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales (No. 11)*. . Dykinson.

Pozo, R. (2022). *Gamificación en CyberSeguridad.* Universidad de Valladolid. https://doi.org/https://uvadoc.uva.es/handle/10324/57441

Ramos, L. (2021). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del derecho penal. . En M. Molero, *Innovación docente e investigación en ciencias sociales, económicas y jurídicas: nuevos enfoques en la metodología docente* (págs. 951-959.). Dykinson.

Roldán, M., Arrojo, S., Marco, M., Expósito, C., Castro, A., Santirso, F., & ... Lila, M. (2023). Gamificación en Ciencias Sociales: Evaluación del conocimiento y las actitudes del alumnado hacia las herramientas de gamificación. *In-Red 2023-IX Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red , 1*, 1433-1442. https://doi.org/https://doi.org/10.4995/INRED2023.2023.16676

Saavedra, B. (2023). Ciberseguridad en América Latina: Retos, Preocupaciones y Oportunidades. En E. Ellis, & P. Vera, *Desafíos y Amenazas a la Seguridad en América Latina* (Vol. 2, págs. 193-219). https://ceeep.mil.pe/wp-content/uploads/2023/03/ciber-seguridad-america-latina.pdf

Santisteban, M. (2024). *La moderación de contenidos en el derecho de la unión europea.* Universidad del País Vasco / Euskara Herriko Unibertsitatea.

https://doi.org/https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/69586/Tesis_Mario_Santisteban_Galarza.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sebastián., H. P. (2021). Factores protectores y de riesgo en el uso de redes sociales en adolescentes. Cuenca, Ecuador. http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11212

Solán, M. (2022). *Análisis del cumplimiento de la normativa sobre protección de datos de la web del Grupo Los Cabezudos.* Universidad Zaragoza. https://doi.org/https://zaguan.unizar.es/record/125633/files/TAZ-TFG-2022-1380.pdf?version=1

Suárez, C. (2025). *Gamificación para el desarrollo de habilidades cognitivas en Ciberseguridad (Master's thesis).* Universidad Politécnica Salesiana. https://doi.org/https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/30593

Tacuri, I. (2021). *Acoso por medio de las tecnologías en las redes sociales durante tiempos de pandemia en Ecuador, una revisión sistemática (Bachelor's thesis).* UPS. https://doi.org/https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20242

Tiviano, S., Moreira, M., Muñoz, S., D' Achiardi, M., & Naranjo, J. (2025). Gamificación en la educación básica: Efectos en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en la Escuela'Nevado Chimborazo'de la ciudad de Guaranda . *Código Científico Revista De Investigación, 6*(1), 1938–1957. https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/n1/986

Urbina, J. (2024). *Uso de las técnicas de gamificación en el aprendizaje de las habilidades para protegerse de ataques de ingeniería social por parte de un público lego en temas de ciberseguridad.* Pontificia Universidad Católica del Perú. https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12404/29298

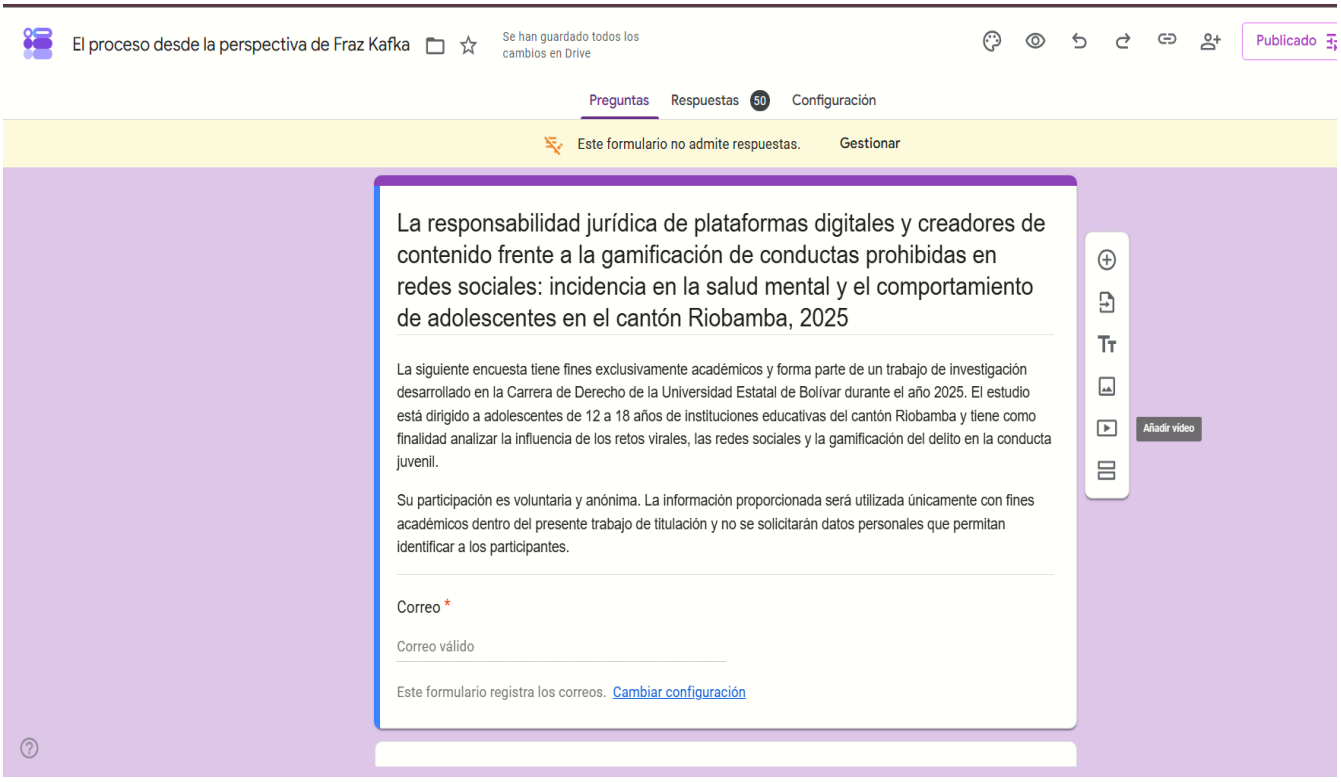
Vargas, H., & Usma, F. (2024). Gamificación: Estrategia preventiva de ciberseguridad para sexting y grooming. . *Revista Logos Ciencia & Tecnología, 16*(2), 95-117. https://doi.org/https://doi.org/10.22335/rlct.v16i2.1919

Vilatuña, A. (2024). *Medidas de reparación ante el cometimiento del ciberacoso entre adolescentes del distrito metropolitano de Quito, periodo 2023 (Doctoral dissertation).* Universidad Central del Ecuador. https://doi.org/https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/806d1ee1-ebe4-4871-8a9b-471332618087/content

# ANEXOS






El proceso desde la perspectiva de Fraz Kafka
Se han guardado todos los cambios en Drive
Publicado
Preguntas
Respuestas 50
Configuración
Este formulario no admite respuestas.
Gestionar
La responsabilidad jurídica de plataformas digitales y creadores de contenido frente a la gamificación de conductas prohibidas en redes sociales: incidencia en la salud mental y el comportamiento de adolescentes en el cantón Riobamba, 2025
La siguiente encuesta tiene fines exclusivamente académicos y forma parte de un trabajo de investigación desarrollado en la Carrera de Derecho de la Universidad Estatal de Bolívar durante el año 2025. El estudio está dirigido a adolescentes de 12 a 18 años de instituciones educativas del cantón Riobamba y tiene como finalidad analizar la influencia de los retos virales, las redes sociales y la gamificación del delito en la conducta juvenil.
Su participación es voluntaria y anónima. La información proporcionada será utilizada únicamente con fines académicos dentro del presente trabajo de titulación y no se solicitarán datos personales que permitan identificar a los participantes.
Correo *
Correo válido
Este formulario registra los correos. Cambiar configuración
Añadir vídeo

ENCUESTA

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda

Compartir

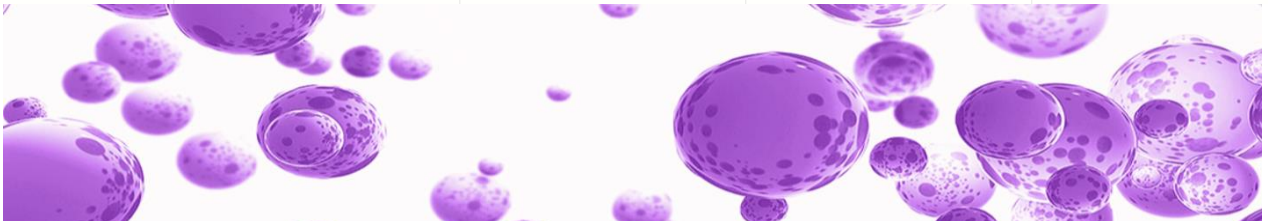
| | A | B | C | D | E | F | G |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | Dirección de correo electrónico | 1.- Considera usted que se encuentra expues | 2.- Usted ha sentido interés en participar en r | 3.- Usted considera que muchos retos virales | 4.- Estima usted que los retos virales pueden | 5 .- Cree usted que la búsqueda de "likes", rec |
| 20 | 23/11/2025 12:00:29 | miryammizquero@hotmail.com | De acuerdo | Totalmente en desacuerdo | Totalmente de acuerdo | Totalmente de acuerdo | De acuerdo |
| 21 | 23/11/2025 12:03:52 | erick.abril@ueb.edu.ec | En desacuerdo | Totalmente de acuerdo | Totalmente de acuerdo | Totalmente de acuerdo | De acuerdo |
| 22 | 23/11/2025 12:13:39 | paty_2_cruz@hotmail.com | Totalmente en desacuerdo | Totalmente en desacuerdo | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo |
| 23 | 23/11/2025 12:27:57 | ferpilcolopez@gmail.com | Totalmente en desacuerdo | Totalmente en desacuerdo | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo |
| 24 | 23/11/2025 12:31:11 | guachoevelyn4@gmail.com | Totalmente de acuerdo | En desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo | Totalmente en desacuerdo |
| 25 | 23/11/2025 12:32:47 | katirila1998@gmail.com | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| 26 | 23/11/2025 13:16:03 | liliabethzabe@gmail.com | De acuerdo | En desacuerdo | De acuerdo | De acuerdo | En desacuerdo |
| 27 | 23/11/2025 13:18:55 | liliabethzabe@gmail.com | De acuerdo | En desacuerdo | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo |
| 28 | 23/11/2025 13:42:53 | kherly.saltos@ueb.edu.ec | De acuerdo | Totalmente en desacuerdo | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo |
| 29 | 23/11/2025 13:43:19 | ercarrillo@mailes.ueb.edu.ec | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| 30 | 23/11/2025 13:43:30 | amira.garces@ueb.edu.ec | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo |
| 31 | 23/11/2025 13:45:05 | caropa12m@gmail.com | De acuerdo | Totalmente en desacuerdo | De acuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| 32 | 23/11/2025 13:47:43 | ancaliz@mailes.ueb.edu.ec | De acuerdo | En desacuerdo | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo |
| 33 | 23/11/2025 13:53:45 | robertosantacruzm@gmail.com | De acuerdo | En desacuerdo | Totalmente de acuerdo | Totalmente de acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| 34 | 23/11/2025 14:53:32 | maicolariassmj@gmail.com | Totalmente en desacuerdo | Totalmente en desacuerdo | De acuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| 35 | 23/11/2025 14:54:14 | delifer2002@gmail.com | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo |
| 36 | 23/11/2025 15:19:09 | aracelydamian2002@gmail.com | De acuerdo | En desacuerdo | En desacuerdo | En desacuerdo | En desacuerdo |
| 37 | 23/11/2025 17:11:44 | vanessamoracruz8@gmail.com | Totalmente de acuerdo | | Totalmente de acuerdo | Totalmente de acuerdo | En desacuerdo |
| 38 | 23/11/2025 17:16:54 | bryanna.ulloa@ueb.edu.ec | Totalmente de acuerdo | En desacuerdo | Totalmente de acuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |

ENCUESTA

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda

Compartir

| | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | Dirección de correo electrónico | 1.- Considera usted que se encuentra expues | 2.- Usted ha sentido interés en participar en r | 3.- Usted considera que muchos retos virales | 4.- Estima usted que los retos virales puede |
| 39 | 23/11/2025 17:20:49 | sagbaicelarobles@gmail.com | En desacuerdo | Totalmente en desacuerdo | Totalmente en desacuerdo | Totalmente de acuerdo |
| 40 | 23/11/2025 17:23:08 | itati.sanchez@ueb.edu.ec | Totalmente de acuerdo | En desacuerdo | Totalmente de acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| 41 | 23/11/2025 17:24:44 | hemersonrequelme968@gmail.com | Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo | En desacuerdo | De acuerdo |
| 42 | 23/11/2025 17:25:53 | norehidy.cabezas@ueb.edu.ec | De acuerdo | De acuerdo | En desacuerdo | Totalmente de acuerdo |
| 43 | 29/11/2025 22:45:01 | deysi.punina@ueb.edu.ec | Totalmente de acuerdo | Totalmente de acuerdo | Totalmente de acuerdo | En desacuerdo |
| 44 | 29/11/2025 22:53:47 | lesvillacres788@gmail.com | En desacuerdo | En desacuerdo | De acuerdo | De acuerdo |
| 45 | 29/11/2025 23:02:13 | luis.pungana@ueb.edu.ec | De acuerdo | Totalmente de acuerdo | Totalmente de acuerdo | De acuerdo |
| 46 | 29/11/2025 23:03:09 | veronica.yumiceba@ueb.edu.ec | Totalmente de acuerdo | En desacuerdo | De acuerdo | De acuerdo |
| 47 | 29/11/2025 23:05:05 | cristhian.tacle@ueb.edu.ec | Totalmente de acuerdo | Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo | De acuerdo |
| 48 | 30/11/2025 1:03:38 | gisselabarcenes65@gmail.com | De acuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo | En desacuerdo |
| 49 | 30/11/2025 6:21:16 | juliana.jimenez@ueb.edu.ec | En desacuerdo | De acuerdo | De acuerdo | De acuerdo |
| 50 | 30/11/2025 6:48:06 | gilmar.robles@ueb.edu.ec | De acuerdo | En desacuerdo | De acuerdo | De acuerdo |
| 51 | 30/11/2025 7:05:16 | ana.gomez@ueb.edu.ec | En desacuerdo | De acuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |



**La responsabilidad jurídica de plataformas digitales y creadores de contenido frente a la gamificación de conductas prohibidas en redes sociales: incidencia en la salud mental y el comportamiento de adolescentes en el cantón Riobamba, 2025**

La siguiente encuesta tiene fines exclusivamente académicos y forma parte de un trabajo de investigación desarrollado en la Carrera de Derecho de la Universidad Estatal de Bolívar durante el año 2025. El estudio está dirigido a adolescentes de 12 a 18 años de instituciones educativas del cantón Riobamba y tiene como finalidad analizar la influencia de los retos virales, las redes sociales y la gamificación del delito en la conducta juvenil.

Su participación es voluntaria y anónima. La información proporcionada será utilizada únicamente con fines académicos dentro del presente trabajo de titulación y no se solicitarán datos personales que permitan identificar a los participantes.

* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo*

***Objetivo**: Recopilar información sobre la exposición de los jóvenes a retos virales en redes sociales y su percepción sobre la gamificación del delito y la responsabilidad de plataformas digitales y creadores de contenido en el cantón Riobamba, año 2025.*

***Instrucciones para el encuestado:** Lea bien cada pregunta, revise las opciones de respuesta y seleccione una sola opción por pregunta. Responda de acuerdo con su experiencia y realidad personal, marcando su respuesta según la opción que elija*

1.- Considera usted que se encuentra expuesto(a) con frecuencia a retos virales o **"challenges"** en redes sociales?

- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

2.- Usted ha sentido interés en participar en retos virales que ve en redes sociales como **TikTok, Facebook, Intragram o YouTobe**?

- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

3.- Usted considera que muchos retos virales funcionan como una ***gamificación*** como el uso de premios, likes, niveles, ¿y competitividad, que incentiva comportamientos de riesgo?

- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

4.- ¿Estima usted que los retos virales pueden presionar a los jóvenes a realizar acciones que normalmente no harían, incluyendo conductas que podrían ser ilícitas?

- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

5.- ¿Cree usted que la búsqueda de "likes", reconocimiento o seguidores, es una razón principal por la que algunos jóvenes aceptan retos peligrosos?

- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

6.- Las plataformas digitales como **TikTok, YouTube e Instagram**, deberían tener mayor responsabilidad por controlar retos virales que induzcan conductas delictivas.

- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

7.- ¿Considera usted que los creadores de contenido como influencers, tiktokers, youtubers, deben ser legalmente responsables cuando promueven retos que inducen conductas ilícitas entre menores?

- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

8.- Considera usted que tiene suficiente información sobre las posibles consecuencias legales de participar en retos virales que puedan constituir delitos en Ecuador?

- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

9.- Usted percibe que existen vacíos jurídicos o insuficiente regulación respecto a la responsabilidad de plataformas y creadores frente a retos virales peligrosos?

- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

10.- ¿Apoya iniciativas educativas en su institución o comunidad, para informar a los jóvenes sobre los riesgos legales y personales de los retos virales peligrosos?

- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo


Enviar