

UNIVERSIDAD PRIVADA SAN CARLOS

FACULTAD DE CIENCIAS

ESCUELA PROFESIONAL DE DERECHO



TESIS

**LA LEY DE DELITOS INFORMÁTICOS FRENTE A LA VIOLENCIA CIBERNÉTICA
EN PROTECCIÓN DE NIÑOS Y ADOLESCENTES EN LA PROVINCIA DE SAN**

ROMÁN

PRESENTADA POR:

GABI MAGALY TICONA ALDUDE

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

ABOGADO

PUNO-PERÚ

2026



Repositorio Institucional ALCIRA by Universidad Privada San Carlos is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



9.06%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 19 MAY 2026, 4:28 PM

Originality & Authorship Report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
2.17%

● CHANGED TEXT
6.88%

Report #33228529

GABI MAGALY TICONA ALDUDE // LA LEY DE DELITOS INFORMÁTICOS FRENTE A LA VIOLENCIA CIBERNÉTICA EN PROTECCIÓN DE NIÑOS Y ADOLESCENTES EN LA PROVINCIA DE SAN ROMÁN RESUMEN La presente investigación nos ha motivado a plantear desde un enfoque diferente en el que se tiene el objetivo de analizar la eficacia de la Ley N° 30096 “Ley de Delitos Informáticos”, frente a la protección de la violencia cibernética que afectan a niños, adolescentes y jóvenes que tienden a exponerse a diferentes tipos de violencia cibernética que generan graves afectaciones psicológicas, emocionales y sociales en las víctimas. El estudio se desarrolló en el distrito de juliaca, considerando que se desarrolló una investigación tipo básico, pura o fundamental, con nivel de investigación descriptiva-jurídica. Para la recolección de información se emplearon técnicas de análisis documental, normativo y doctrinario, utilizando instrumentos de fichas bibliográficas, fichas de análisis normativo y cuadros comparativos. Los resultados evidencian que en la actualidad el incremento de violencia cibernética va en aumento, asimismo la constante exposición de menores de edad y jóvenes en las plataformas digitales o redes sociales están expuestos a una violencia psicológica como lo es el acoso o humillaciones por medio de las tecnologías de la información y comunicación. En consecuencia la presente investigación permite visibilizar la existencia de violencia cibernética y analizar la eficacia de la presente

UNIVERSIDAD PRIVADA SAN CARLOS

FACULTAD DE CIENCIAS

ESCUELA PROFESIONAL DE DERECHO

TESIS

LA LEY DE DELITOS INFORMÁTICOS FRENTE A LA VIOLENCIA CIBERNÉTICA EN PROTECCIÓN DE NIÑOS Y ADOLESCENTES EN LA PROVINCIA DE SAN ROMÁN

PRESENTADA POR:

GABI MAGALY TICONA ALDUDE

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

ABOGADO

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE

:

Mtra. NATALY SILVIA GARCIA VILCA

PRIMER MIEMBRO

:

M.Sc. DENILSON MEDINA SANCHEZ

SEGUNDO MIEMBRO

:

M.Sc. KORINA ASQUI GOMEZ

ASESOR DE TESIS

:

Mg. MARTIN WILLIAM HUISA HUAHUASONCCO

Área: Ciencias sociales.

Sub área: Derecho.

Línea de investigación: Derecho Penal

Puno, 29 de mayo del 2026.

DEDICATORIA

A Dios por ser mi guía y acompañarme en el transcurso de mi formación profesional, brindándome paciencia y sabiduría para culminar con éxito mis metas.

A mis padres que con su apoyo permanente lograron que cristalice este logro profesional.

AGRADECIMIENTOS

A toda mi familia, por haberme apoyado en el transcurso de mi etapa estudiantil en la universidad.

A la Universidad Privada San Carlos, por brindarme la oportunidad de formarme como profesional de las ciencias jurídicas.

A la Escuela Profesional de Derecho, por albergar en sus aulas durante mi formación profesional.

A mi asesor de tesis MSc. MARTIN WILLIAM HUISA HUAHUASONCO, por su decidido respaldo durante la formulación de mi trabajo de investigación.

A mis maestros quienes me impartieron los conocimientos necesarios para aplicarlos en favor de la justicia y de una mejor convivencia ciudadana.

A mis amigas de estudios con quienes compartimos seis años de experiencias de vida, imborrables e inmejorables.

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	1
AGRADECIMIENTOS	2
ÍNDICE GENERAL	3
ÍNDICE DE ANEXOS	6
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, ANTECEDENTES Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1.1. PROBLEMA GENERAL	12
1.1.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	12
1.2. ANTECEDENTES	12
1.2.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES	12
1.2.2. ANTECEDENTES NACIONALES	14
1.2.3. ANTECEDENTES LOCALES	15
1.3. JUSTIFICACIÓN	16
1.4. OBJETIVOS	16
1.4.1. OBJETIVO GENERAL	16
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO, CONCEPTUAL E HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. MARCO TEÓRICO	17
2.1.1. CONCEPTO DE VIOLENCIA CIBERNÉTICO	17
2.1.2. TIPOS DE VIOLENCIA CIBERNÉTICO	18

2.1.3. IMPACTO PSICOLÓGICO EN NIÑOS Y ADOLESCENTES	21
2.1.4. REDES SOCIALES	21
2.1.5. TIPOS DE REDES SOCIALES	21
2.1.6. REDES SOCIALES MÁS UTILIZADAS	23
2.1.7. RIESGOS EN LA RED	23
2.1.8. LEGISLACIÓN PERUANA	25
2.2. MARCO CONCEPTUAL	34
2.2.1. BRECHA NORMATIVA	34
2.2.2. CIBERACOSO	34
2.2.3. DELITO INFORMÁTICO	34
2.2.4. GROOMING	35
2.2.5. HATER	35
2.2.6. INFLUENCERS	35
2.2.7. NIÑOS, ADOLESCENTES Y JÓVENES EN ENTORNOS DIGITALES	
NIÑOS:	36
2.2.8. RIESGOS DIGITALES	36
2.2.9. SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD DIGITAL	36
2.2.10. VIOLENCIA PSICOLÓGICA	36
2.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	36
2.3.1. HIPÓTESIS GENERAL	36
2.3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	36
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
3.1. ZONA DE ESTUDIO DE LA INVESTIGACIÓN	38
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN	38
3.2.1. POBLACIÓN	38
3.2.2. MUESTRA	38
3.3. METODOS Y TECNICAS UTILIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN	38

3.3.1. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	38
3.3.2. TÉCNICAS UTILIZADAS EN LA INVESTIGACIÓN	39
3.4. INSTRUMENTOS UTILIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN	40
3.5. ENFOQUE DE ESTUDIO DE LA INVESTIGACIÓN	40
3.6. TIPO DE INVESTIGACIÓN APLICADA	40
3.7. DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA DE LA INVESTIGACIÓN	41
3.8. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	42
CAPÍTULO IV	
EXPOSICION Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS	
4.1. RESULTADO SOBRE EL ANÁLISIS DE LA LEY DE DELITOS INFORMÁTICOS EN LA PROTECCIÓN DE NIÑOS Y ADOLESCENTES FRENTE A LA VIOLENCIA CIBERNÉTICA	43
4.2. RESULTADOS SOBRE LOS TIPOS DE VIOLENCIA DIGITAL QUE AFECTAN A LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES FRENTE A LA VIOLENCIA CIBERNÉTICA.	47
4.3. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS ENCONTRADOS EN LA INVESTIGACIÓN EN FUNCIÓN DE LOS OBJETIVOS PLANTEADOS EN LA INVESTIGACIÓN.	51
CONCLUSIONES	58
RECOMENDACIONES	60
BIBLIOGRAFÍA	61
ANEXOS	65

ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 01: Matriz de consistencia.	66
Anexo 02: Ficha bibliográfica	67
Anexo 03: Ficha de análisis de norma	75

RESUMEN

La presente investigación nos ha motivado a plantear desde un enfoque diferente en el que se tiene el objetivo de analizar la eficacia de la Ley N° 30096 “Ley de Delitos Informáticos”, frente a la protección de la violencia cibernética que afectan a niños, adolescentes y jóvenes que tienden a exponerse a diferentes tipos de violencia cibernética que generan graves afectaciones psicológicas, emocionales y sociales en las víctimas. El estudio se desarrolló en el distrito de Juliaca, considerando que se desarrolló una investigación tipo básico, pura o fundamental, con nivel de investigación descriptiva- jurídica. Para la recolección de información se emplearon técnicas de análisis documental, normativo y doctrinario, utilizando instrumentos de fichas bibliográficas, fichas de análisis normativo y cuadros comparativos. Los resultados evidencian que en la actualidad el incremento de violencia cibernética va en aumento, asimismo la constante exposición de menores de edad y jóvenes en las plataformas digitales o redes sociales están expuestos a una violencia psicológica como lo es el acoso o humillaciones por medio de las tecnologías de la información y comunicación. En consecuencia la presente investigación permite visibilizar la existencia de violencia cibernética y analizar la eficacia de la presente Ley N.° 30096 “Ley de Delitos Informáticos”.

Palabras clave: Ciberacoso, Delitos informáticos, Grooming, Ley 30096, Violencia cibernética.

ABSTRACT

This research has motivated us to approach the issue from a different perspective, aiming to analyze the effectiveness of Law No. 30096, the "Law on Computer Crimes," in protecting children, adolescents, and young adults from cyber violence. These individuals are often exposed to various forms of cyber violence that cause serious psychological, emotional, and social harm to their victims. The study was conducted in the district of Juliaca, employing a basic, pure, or fundamental research approach at a descriptive-legal level. Data collection techniques included documentary, normative, and doctrinal analysis, utilizing bibliographic records, normative analysis forms, and comparative charts. The results demonstrate that cyber violence is currently on the rise. Furthermore, the constant exposure of minors and young adults to digital platforms and social networks exposes them to psychological violence such as harassment and humiliation through information and communication technologies. Therefore, this research highlights the existence of cyber violence and analyzes the effectiveness of Law No. 30096, the "Law on Computer Crimes."

Keywords: Cyberbullying, Computer crimes, Grooming, Law 30096, Cyber violence.

INTRODUCCIÓN

Actualmente el constantemente desarrollo y evolución de plataformas digitales que están continuamente actualizándose como las redes sociales (facebook, tik tok, instagram, whatsapp, youtube entre otras aplicaciones) impactan progresivamente en nuestra formación, nuestra manera de pensar, de actuar o vida cotidiana; asimismo tenemos la otra cara de la moneda en el cual el hostigamiento por redes sociales incluyendo ocasionan insultos, humillaciones o burlas que afectan gravemente tanto a jóvenes y menores de edad. Desde tiempos antiguos la violencia física o psicológica ha estado presente ya sea ejercida a niños, jóvenes, adultos mayores o las mujeres, actualmente en constante cambio y evolución de la tecnología ha ocasionado la violencia cibernética que comprende conductas realizadas a través de medios digitales que buscan dañar, intimidar o controlar a una persona afectando su integridad psicológica y emocional, esto se manifiesta en Ciberacoso, Grooming, Sextorsión, Difusión no consentida y Suplantación de identidad, asimismo el ciberdelincuente no necesariamente puede ser personas conocidas o personas que están dentro de nuestro círculo social puesto que pueden ser personas desconocidas que actúan detrás de una pantalla.

En el contexto peruano, el estado ha promulgado la Ley N.º 30096 – Ley de Delitos Informáticos, con el objetivo de prevenir y sancionar las conductas ilícitas cometidas a través de sistemas informáticos, no obstante el constante avance de tecnologías y la complejidad de las interacciones digitales han generado cuestionamientos sobre la eficacia frente a las nuevas formas de violencia cibernética.

En ese sentido la presente investigación se justifica en la necesidad de analizar desde un enfoque de perspectiva jurídica y académica con el propósito de dar a conocer y visibilizar este fenómeno como un problema jurídico y social; asimismo, es relevante la violencia cibernética en el cuerpo normativo legal en el Perú.

El presente trabajo se encuentra estructurado en cuatro capítulos. El Capítulo I desarrolla el planteamiento del problema, antecedentes internacionales, nacionales y locales, justificación y objetivos de la investigación. El Capítulo II consta del marco teórico, conceptual e hipótesis

de la investigación. El Capítulo III está conformado por la metodología de la investigación que forma parte la zona de estudio de la investigación, población y muestra de estudio de investigación, métodos y técnicas utilizadas en la investigación, instrumentos utilizados en la investigación, enfoque de estudio de la investigación, tipo de investigación aplicada, delimitación geográfica de la investigación y operacionalización de variables. El Capítulo IV presenta sobre la exposición y análisis de los resultados, seguidamente de las conclusiones, recomendaciones, bibliografías y los anexos que han sido considerados.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, ANTECEDENTES Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la última década, el uso de tecnologías digitales ha crecido exponencialmente entre los niños, adolescentes y jóvenes en el Perú. el acceso temprano en niños a internet, dispositivos móviles y redes sociales ha generado nuevas dinámicas de interacción que si bien ofrecen contenidos educativos y sociales, también se exponen a la violencia cibernética, este fenómeno no solo afecta emocionalmente si no psicológicamente, su seguridad personal, desarrollo social frente a una sociedad.

Hoy en día a nivel nacional se ha visto un crecimiento notable en los accesos masivos a internet y el uso intensivo de redes sociales como facebook, instagram, youtube, twitter, tik tok, whatsapp, telegram, messenger, twitch entre otras aplicaciones, asimismo hoy en día se normaliza la violencia cibernética de tal manera en que no le damos la debida importancia necesaria puesto que los agresores tienen la valentía para acosar detrás de las pantallas.

Asimismo los niños, adolescentes y jóvenes peruanos están expuestos al ciberbullying, grooming, sextorsion, difusion no consentida de imágenes íntimas y suplantación de identidad en redes sociales, aunque la Ley 30096, Ley de Delitos Informáticos, promulgada en 2013 con el objetivo de prevenir y sancionar las conductas ilícitas cometidas a través de las tecnologías de la información no resulta plenamente eficaz para proteger a los adolescentes frente a la violencia cibernética debido a los vacíos normativos y limitaciones institucionales, esècialmente en redes como facebook, tik tok e instagram, donde se observa una mayor incidencia de agresiones textuales.

Por otro lado la violencia cibernética tiene diferentes lados como desde el ciberacoso hasta la suplantación de identidad en el cual la policía carece de unidades especializadas para la investigación en provincias, del mismo modo la Ley 30096, Ley de Delitos Informáticos sólo regula ciertos delitos informáticos, pero no desarrolla la violencia cibernética contra menores o jóvenes en el permanezcan en una situación de alta vulnerabilidad digital, en consecuencias que incluyen depresión, ansiedad, aislamiento social, daño a la reputación e intentos de suicidio.

Por lo tanto existe una brecha entre la legislación vigente y la evolución acelerada de la violencia cibernética en el cual la capacidad real del estado peruano para proteger a la población es deficiente.

Como consecuencia de este problema se plantea las siguientes interrogantes en la presente investigación, las cuales son:

1.1.1. PROBLEMA GENERAL

- ¿Cómo la Ley de Delitos Informáticos contribuye en la protección de los niños y adolescentes frente a la violencia cibernética?

1.1.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Cuáles son los tipos de violencia digital que afectan a los niños frente a la violencia cibernética?
- ¿Cuáles son los tipos de violencia digital que afectan a los adolescentes frente a la violencia cibernética?

1.2. ANTECEDENTES

La presente investigación se basa y relaciona con las siguientes investigaciones (tesis y artículos).

1.2.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Tal como indica ESCALERA (2020), en su trabajo de investigación titulado “Análisis de la violencia cibernética en las preparatorias pertenecientes a la Universidad Autónoma de Nuevo León del municipio de Monterrey”, en el cual indica lo siguiente: Las redes sociales cibernéticas son el lugar donde ocurren todas las ciberagresiones ya que proporcionan los

medios idóneos para detonar el acto. El proceso de violencia cibernética empieza a partir de las motivaciones internas del agresor que en ocasiones es un agresor victimizado. Para que el cyberbullying tenga un impacto considerable en la víctima tiene que tener carácter colectivo, entendiéndose para esto que el universo cibernético de la víctima ha sido afectado frente a todos los individuos de su red social. (Pag. 19)

Diversos autores como MENDOZA, MORALES & MARTÍNEZ (2021), en su estudio denominado: “¿ El alumnado que participa en violencia escolar, también participa en episodios de agresión cibernética?”, coinciden lo siguiente: La necesidad de comprender mejor el fenómeno de la ciber-agresión se hace urgente debido al impacto psicológico y social de quienes participan, por lo que la realización de estudios focalizados que permitan diseminar el involucramiento en agresiones cara a cara y virtuales, así como los diferentes roles en un ambiente y otro, identificando la naturaleza del fenómeno, permitirá sin duda alguna, tener elementos científicos suficientes que proveen de información para el desarrollo de estrategias eficaces de prevención y atención del fenómeno.(Pág. 97)

Asimismo el autor SALGADO (2022), “La problemática en la regulación jurídica ante la violencia cibernética en las redes sociales en el Ecuador”, sostiene que: La violencia cibernética o ciberacoso, no es más que el conjunto de acciones realizadas a través del uso del internet, las redes sociales, las plataformas de mensajería, o los teléfonos móviles, con el objeto de intimidar, amenazar, causar, provocar, humillar, atentar contra la intimidad de la víctima, de su familia o sus conocidos. (Pag. 17)

Investigadores como NAGA & CATINDIG (2022), en su investigación denominada “Explorando la ciberviolencia contra mujeres y niñas en Filipinas a través de Mining Online News. Comunicar”, sostienen que: La violencia contra mujeres y niñas no es un fenómeno reciente. Lo novedoso radica en el aumento de casos que enfrentan millones de mujeres y niñas en los que se exponen continuamente al peligro al utilizar tecnologías de la información y comunicación y el constante uso de las redes sociales provoca comentarios malintencionados que posteriormente llega a convertirse en una violencia cibernética en el cual no se tiene un rostro o una persona sino más bien un perfil.

De acuerdo con LUNA (2023), en su estudio llamado “Visibilización y prevención de la violencia cibernética en niñas de Buenos Aires, Jopala, Puebla”, que nos menciona lo siguiente: La violencia cibernética en niñas es un fenómeno preocupante que ha ido en aumento en la era digital. A medida que las tecnologías de la información y la comunicación avanzan. También lo hacen los riesgos asociados, y las niñas no son inmunes a las amenazas en línea. Es crucial reconocer que la violencia cibernética puede manifestarse de diversas formas, como el acoso, la intimidación, el sexting no consensuado y la exposición a contenidos inapropiados”(pág. 56).

1.2.2. ANTECEDENTES NACIONALES

Autores como ROBLES y RAMOS (2023), en su publicación titulada “Ciberacoso sexual en Perú, la amenaza sin rostro” concluye lo siguiente: La lucha contra el ciberacoso con propósito sexual debe realizarse en primer lugar desde una vertiente preventiva, porque es fundamental que los menores, padres y profesores sean conscientes de los riesgos de internet y del ciberacoso en particular. Pero, desgraciadamente, siempre va a haber una persona acosada, por lo que es necesario que este tipo de conductas tengan un encaje adecuado en la legislación penal y que jueces, fiscales y policías puedan contar con los instrumentos necesarios para investigar este tipo de conductas criminales, para lo que es imprescindible una buena formación, mejorar la colaboración internacional y poder utilizar con todas las garantías la figura del agente encubierto a lo largo de una investigación a través de internet.(Pag. 42)

Del mismo modo el autor RAMOS (2024), en su trabajo de investigación titulado “El abuso cibernético como una forma de violencia psicológica en Huancavelica durante los años 2022-2023”, concluye que: El abuso cibernético constituye una forma de violencia psicológica porque existe afectación de derechos en torno a la dignidad, al bienestar, a la salud mental, a la autoestima, la depresión, síntomas psicossomáticos, alteraciones del sueño, abuso de sustancias, desequilibrio psicosocial, malestar emocional, enojo, hostilidad, etc. (pág. 101)

Por otra parte el autor LIMA (2025), en su aporte académico titulado “Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que existe la necesidad de incorporar el ciberacoso en la Ley N° 30364 con el objetivo de salvaguardar los derechos fundamentales cibernéticos en Huancavelica estudiado durante los años 2024 y 2025”, en el cual concluye que. La carencia de una normativa específica dentro del marco legal vigente deja un vacío en la protección de las víctimas, lo que genera una mayor vulnerabilidad frente a las agresiones digitales. A través del análisis estadístico realizado, se ha determinado que la mayoría de los encuestados reconoce la urgencia de establecer una regulación más clara y efectiva que permita prevenir, sancionar y atender los casos de ciberacoso, garantizando así la seguridad digital de los ciudadanos, especialmente de los sectores más vulnerables como mujeres, niños y adolescentes. (pág. 117)

1.2.3. ANTECEDENTES LOCALES

Según ESPINOZA (2017), en su investigación titulada como “Derecho Penal Informático: Deslegitimación del poder punitivo en la Sociedad de Control”, indica que: Sobre la Aplicación Espacial de la ley, los Delitos Informáticos son transnacionales, cuando la acción se ejecuta en un país y el resultado en otro país, y cuando la transferencia de datos se da en redes informáticas internacionales. (pág. 176)

Asimismo para LUPACA (2020), en su investigación titulada cómo “Rol de los intermediarios de internet en la lucha contra el delito de suplantación de identidad en Perú, 2020”, concluye lo siguiente: Se ha identificado que el rol de los intermediarios de Internet es fundamental por cuanto se enfoca en la generación de la seguridad digital, aunque se ha evidenciado la carencia de herramientas para la lucha contra el delito de suplantación de identidad en el Perú; por lo que, se debería generar un mecanismo en los cuales se gestione un equilibrio entre los derechos fundamentales con la seguridad digital.(pág. 79)

De acuerdo con MUÑOZ (2018), en su estudio denominado “Protección penal de la intimidad personal en las redes sociales”, señala lo siguiente: Se estableció que las redes sociales, al ser aplicaciones que permiten circular datos de todo tipo por la red, revisten una especial importancia en cuanto al manejo de datos que contengan intimidad personal, debido a que

estas aplicaciones hacen que la información que se almacena y transmite ya no sea de disposición de su titular, y en casos como la de la red social Facebook se llega a transferir la titularidad de la información a la plataforma que los aloja. En otras palabras, la violación de la vida personal en redes sociales conlleva a un mayor daño a las clásicas formas de violación de la intimidad personal y que actualmente se hacen prácticamente irreparables. (Pág. 106)

1.3. JUSTIFICACIÓN

El motivo por lo que nos llevó a realizar la siguiente investigación fue para dar a conocer como la evolución de la tecnología y las plataformas digitales han generado el mal uso por parte de los ciberdelincuentes, puesto que los delitos informáticos siguen incrementando al pasar los años. Hoy en día los niños, adolescentes, jóvenes y adultos tienen un mayor acceso a internet y plataformas digitales en el que están expuestos a varias formas de violencia, asimismo a estafas, esto puede generar graves impactos psicológicos y sociales en la persona que ha sido víctima, motivo por el cual la siguiente investigación beneficiara a las personas a conocer sobre la violencia cibernética que no solo se presente de una forma sino de diferentes formas. Asimismo el estudio permitirá sugerir mejoras en la Policía Nacional del Perú (PNP), proponer reformas legislativas en protección de las personas más vulnerables y sensibilizar a las familias sobre el uso de los dispositivos móviles o tecnologías con acceso al internet.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

- Analizar la Ley de Delitos Informáticos en la protección de niños y adolescentes frente a la violencia cibernética.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Describir los tipos de violencia digital que afectan a los niños frente a la violencia cibernética.
- Describir los tipos de violencia digital que afectan a los adolescentes frente a la violencia cibernética.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO, CONCEPTUAL E HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. CONCEPTO DE VIOLENCIA CIBERNÉTICO

De acuerdo con el autor Qin (2023) indica que:

Las redes sociales son plataformas digitales que facilitan las conexiones entre millones de usuarios de todas las partes del planeta. En ella, se puede compartir cualquier tipo de contenido. En los últimos años, estas plataformas han supuesto un cambio en nuestra forma de comunicarnos. No es difícil imaginar estar desconectados de estas redes ya que nos han facilitado en muchos aspectos nuestra forma de vida; Se cita un dicho de Marcos McKinnon: “la tecnología y las redes sociales han traído el poder a la gente”; Es decir, nos han permitido que nos comuniquemos de una forma más fluida incluso internacionalmente. Sin embargo, el uso inadecuado puede tener consecuencias negativas. Por ejemplo, se difunden mentiras o publican fotografías vergonzosas; se envían mensajes hirientes o amenazas; se hacen pasar por la víctima y envían mensajes agresivos en nombre de dicha persona. En este sentido, le llamamos delitos cibernéticos; no obstante, existen muchos tipos de delitos cibernéticos como difusión de abuso sexual infantil, hacking, suplantación de identidad, etc. Dicho estudio, se enfoca a violencia cibernética, o bien cyberbullying del sector social: amenazas, difamación y coacción, donde la gente emprende acoso o intimidación a través de las tecnologías digitales como las redes sociales, las plataformas de juegos, de mensajería o los teléfonos móviles. Este comportamiento se repite y se busca aterrorizar, enfadar o humillar a otras personas pudiendo tener consecuencias sobre efectos psicológicos, físicos o sexuales. (Pág. 25)

2.1.2. TIPOS DE VIOLENCIA CIBERNÉTICO

2.1.2.1. Ciberacoso

Segun Sánchez, Crespo, Aguilar, Bueno, Aleixandre & Valderrama (2016), que lleva como título “Los adolescentes y el ciberacoso”, en el cual nos da a conocer que el ciberacoso entre los menores de edad ha escalado a un punto en el que actualmente el uso malintencionado de las tecnologías y aplicaciones para dañar emocionalmente y psicológicamente, esta conducta se caracteriza por ser deliberada y no accidental puesto que las acciones como insultar, hostigar, acosar, amenazar, etc., a un compañero o otros individuos de manera reiterada con mensajes a través de los medios digitales con el propósito de causar daño a la víctima.

Autores como Robles & Ramos (2023), en su publicación titulada “Ciberacoso sexual en Perú, la amenaza sin rostro” concluye lo siguiente:

El ciberacoso es un episodio agresivo llevado a cabo de manera repetitiva y constante por una persona sobre una víctima la cual se encuentra indefensa, este acoso es ocasionado mediante herramientas tecnológicas de la información. Sabemos que antes que evolucione el acoso a ciberacoso, los hechos se hacían sólo físicamente, es decir, mediante un careo, en el que existían los insultos, amenazas y burlas, donde probablemente acababa en agresiones físicas, el cual era el fin del acosador; sin embargo, al desarrollar su forma tecnológica, o sea el ciberacoso, la agresión física en muchos casos no se dan, más el impacto psicológico suele ser mayor. Un concepto muy cercano es el de cyberbullying, que algunos lo diferencian del ciberacoso en función a la edad de la víctima y el agresor, restringiendo el término de cyberbullying únicamente a los casos en el que el acoso se realice entre menores utilizando para ello los medios tecnológicos. (p. 33)

En este estudio nos adherimos al autor Robles y Ramos porque el ciberacoso vendría a ser una nueva forma de violencia que si bien no genera un daño físico afecta de manera psicológica ya que implica a hacer daño con insultos, humillaciones, acosos y incluso puede llevar a la víctima al suicidio, esto mediante herramientas tecnológicas, asimismo no se sabe con certesa quien esta detras de un perfil de cuenta.

2.1.2.2. Grooming

Según Santillán, Vinueza, Benavides & Benavides (2020), en su estudio denominado “El child grooming o acoso sexual a menores por internet y la prueba informática”, refiere que: El término Child grooming es una frase proveniente de la lengua inglesa, la cual se puede entender cómo el hecho de que a una persona menor de edad se le realiza persecución a través de medios informáticos, cuando el único objetivo es ganarse la amistad y poder acceder sexual o eróticamente a la víctima. (p. 06)

2.1.2.3. Sextorsion

Para Buompadre (2017), en publicación titulada “Sexting, Pornovenganza, Sextorsion...¿ o Que?”, nos da a conocer que el intercambio de imágenes o videos de carácter íntimo a través de las tecnologías de la información y comunicación como las redes sociales o de mensajería como whatsapp, messenger, telegram y demás aplicaciones entre adolescentes y jóvenes es una práctica cada vez más común asimismo en constante aumento. No obstante lo que inicia como un juego o una expresión de confianza puede transformarse en situaciones problemáticas y perjudiciales puesto que este tipo de contenidos pueden escapar fácilmente del control de quien los envía o de los que comparten las imágenes y videos, del mismo modo esto puede tener un impacto profundo en la víctima ya que los riesgos asociados al sexting tienden a tener consecuencias negativas a nivel personal, social e incluso legal.

2.1.2.4. Difusión no consentida de imágenes íntimas

Para PALAZZI (2016), en su aporte académico titulado: “Difusión no autorizada de imágenes íntimas (revenge porn)”, señala que: Consiste en la publicación no autorizada de imágenes o videos privados, generalmente conteniendo imágenes íntimas, que una persona (generalmente la ex pareja por sí o a través terceros) publica por venganza luego de terminar la relación. De allí el término revenge porn. El término no es el más preciso para definir la cuestión pero es el más difundido. La palabra inglesa porn que se traduce como porno o pornografía, está asociado a lo obsceno, pero las imágenes íntimas o privadas no necesariamente deben ser calificadas como obscenas. La palabra revenge se traduce como

venganza. Siguiendo estas ideas en España se lo ha denominado "porno por despecho".
(pág. 04)

Según VARGAS (2025), según el estudio identificado como "Take it Down Act: un análisis crítico de su rol contra la difusión no consentida de imágenes y deepfakes", concluye indicando lo siguiente: La lucha contra la difusión de este material también es tecnológica. Por ello, es vital fomentar la inversión en herramientas que detecten con más precisión imágenes íntimas no consentidas, especialmente las creadas con IA. Dada la naturaleza global de internet, la cooperación internacional es igualmente esencial para abordar la difusión de contenido entre diferentes plataformas y países.(pág. 53)

2.1.2.5. Suplantación de Identidad Digital

De acuerdo con Borghello & Temperini (2012), en su artículo titulado "Suplantación de Identidad Digital como delito informático en Argentina", concluye lo siguiente: La identidad digital, entendida como el conjunto de rasgos y características particulares que una persona expresa a través de internet, forma parte inescindible de la identidad personal de cada sujeto, en su faz dinámica, y más precisamente en su aspecto psicológico, social y moral. Como se ha podido observar a lo largo del trabajo realizado, esta identidad digital está en situación de crisis, debido a los duros embates por parte de los ciberdelincuentes dedicados al robo y suplantación de identidades digitales. Entre las raíces de este delito, se encuentra una gran facilidad en la captación ilegítima de datos de identificación personal, inexistencia de legislación en la materia, falta de controles adecuados por parte de las entidades, así como los bajos niveles de educación en los usuarios de los servicios en internet, educación que es inversamente proporcional al nivel de uso de las redes sociales y telefonía móvil.

2.1.2.6. Exposición a contenidos inapropiados

Según Garitaonandia, Karrera, Jiménez y Larrañaga (2020) indica que: Los contenidos potencialmente dañinos con los que más contacto tienen los menores son claramente las imágenes gore o violentas y los mensajes de odio contra ciertos grupos de personas (de otras razas, religión, nacionalidad o sexualidad).

2.1.3. IMPACTO PSICOLÓGICO EN NIÑOS Y ADOLESCENTES

No podemos obviar que los niños y adolescentes son los más vulnerables en la red digital donde el agresor tiene una máscara y un apodo como identificación tal como indica el autor Melamud & Waisman (2019), en su estudio denominado: “Pantallas: discordancias entre las recomendaciones y el uso real” , indica lo siguiente: Los riesgos potenciales del uso de pantallas en los menores van desde recibir publicidad comercial hasta la exposición a contenidos de violencia o pornográficos. Al participar en las redes, pueden brindar información inadecuada, ser sometidos a bullying o acoso, o a agresiones sexuales y, a su vez, pueden ser actores de estas mismas acciones.

De acuerdo con UNICEF (2024), establece que afecta de gran medida a las víctimas puesto que sufren a nivel psicológico y emocional que pueden perdurar a futuro, asimismo la violencia en línea genera ansiedad, depresión, baja autoestima, pesadillas y pensamientos suicidas.

2.1.4. REDES SOCIALES

Investigadores como Islas & Ricaurte (2013), en su obra titulada “Investigar las redes sociales. Comunicación total en la sociedad de la ubicuidad”, nos indican que actualmente las redes sociales virtuales son sistemas conformados por individuos o actores que se conocen, conectan e interactúan en los entornos digitales asimismo los vínculos se construyen a través del intercambio de información, opiniones, gustos y conocimientos del mismo modo como el primer contacto, el seguimiento y los posibles reencuentros entre los participantes.

2.1.5. TIPOS DE REDES SOCIALES

Según TAMBOLEO (2021), en su publicación titulada “Medios sociales o redes sociales: conceptualización y metodología para sociología en español”, señala lo siguiente:

Redes sociales primarias: Las redes sociales íntimas, de primer círculo o primarias están conformadas por las interacciones significativas e íntimas de las personas, en esta primera maya tenemos a familia, a la familia extensa, familia política o familia ampliada; a los amigos

(con una definición cerrada de amistad); y los tutores o guías significativos a lo largo de nuestra vida. Son fundamentales en el proceso de socialización que definimos después.

Redes sociales secundarias: Las redes sociales de segundo círculo, no íntimas o secundarias, no son determinantes en los procesos de socialización en las etapas de desarrollo individual, pero pueden tener influencia socializadora en momentos de la vida adulta. Estas redes las forman las organizaciones políticas, religiosas, educativas, y grupos de ocio. Otros grupos son objeto de discusión para la clasificación como las relaciones de vecindad, y la red que se forme será primaria, secundaria o terciaria según la relación que se forme, la fluidez y continuidad de la relación, y las funciones que desarrolle esa red.

Redes sociales terciarias. Las redes sociales terciarias son las más difusas, las más informales (menos rituales sociales) y las menos interconectadas. Sin embargo, la emergencia de los medios sociales les ha dado una nueva herramienta para que puedan sobrevivir en el tiempo. Son un ejemplo aquellos núcleos que ya se han disuelto (excompañeros del colegio o excolegas de trabajo). La familia sanguínea con la que no se tiene un contacto ni fluido ni íntimo, no ejercerá funciones sociales en el individuo, y por lo tanto será una red social terciaria.

Por otra parte el autor Salgado (2022), en su trabajo de investigación denominado “La problemática en la regulación jurídica ante la violencia cibernética en las redes sociales en el Ecuador”, indica que son dos grandes grupos:

a.- **Redes Sociales Horizontales:** Son aquellas redes sociales de índole general ya que cualquier usuario puede ingresar y participar en ellas además de no tener características comunes entre estas están Facebook, Instagram o Twitter.

b.- **Redes Sociales Verticales** En este tipo de redes los usuarios buscan o mantienen información en común y sirven para uno o varios objetivos concretos especialmente de nivel profesional como buscar empleo, viajes, networking entre otras en este grupo podemos encontrar redes como: LinkedIn, Tripadvisor, Spotify, Vimeo entre otras más. (pág. 42)

En ese sentido se puede decir que los tipos de redes sociales se puede clasificar a las aplicaciones utilizadas como Facebook, Instagram o Twitter y demás aplicaciones que se

encuentra fáciles de descargar mediante play store, asimismo se puede apreciar que no necesariamente solo los amigos cercanos o familiares son los que se tienen agregados en su perfil puesto que es fácil aceptar solicitudes de amistad sin saber quien se encuentra detrás de las pantallas.

2.1.6. REDES SOCIALES MÁS UTILIZADAS

Según SALGADO (2022), en su investigación denominado: “La problemática en la regulación jurídica ante la violencia cibernética en las redes sociales en el Ecuador”, sostiene que actualmente las redes más utilizadas son: Facebook, WhatsApp, Youtube, Instagram, TikTok, Twitter, LinkedIn, Tinder y Badoo. (pag. 44)

Asimismo el Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones (OSIPTEL) presentó los resultados de su última Encuesta Residencial de Servicios de Telecomunicaciones (ERESTEL) 2023, donde indica que a nivel nacional ha incrementado el uso del internet, del mismo modo señala que el uso de redes sociales, mensajería instantánea ha incrementado al 95.4 % en el año 2023 a comparación que obtuvo un 93,1% en el año 2019 desde una conexión móvil.

En cambio el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) a través de encuestas realizadas con los resultados de la Encuesta Nacional de Hogares (ENAHOGAR) en el cual indica que el 74.8 % de la población de entre niños de 06 años a más hacen uso del internet, por consiguiente se puede afirmar que el acceso de internet no es limitado puesto que se puede ingresar fácilmente.

2.1.7. RIESGOS EN LA RED

Autores como Robles y Ramos (2023), en su publicación titulada “Ciberacoso sexual en Perú, la amenaza sin rostro”, indica lo siguiente: Estar conectado en redes del internet a través del uso de diferentes dispositivos digitales, aprovechando las tecnologías de la información y la comunicación, representa riesgos que pueden perjudicar y dañar a las demás personas, siendo una modalidad el ciberacoso, pero existiendo también otras como el cyberbullying, más estudiado desde un punto de vista psicológico y educativo y el

grooming o child grooming centrado más en los estudios legales como una de las principales modalidades delictivas por medios informáticos.

Segun Fernández (2022), en su libro titulado cómo “Los menores e internet. Riesgos y derechos”, indica que: El adulto suele ganarse la confianza del menor obteniendo información del mismo internet. Al hacer un rastreo de todo tipo de datos e imágenes colgadas en las redes el adulto acosador puede hacerse generar un perfil falso, haciéndose pasar por alguien de su entorno o con los mismos intereses, aficiones o amistades. así, el menor cree en la identidad que el adulto declare tener y poco a poco tras ganarse su confianza va siendo cada vez más exigente en sus peticiones(imágenes, etc) hasta el punto de tener suficiente información íntima del menor y poder amenazarle para que le de mas imagenes o conseguir un encuentro directo. (pag. 20)

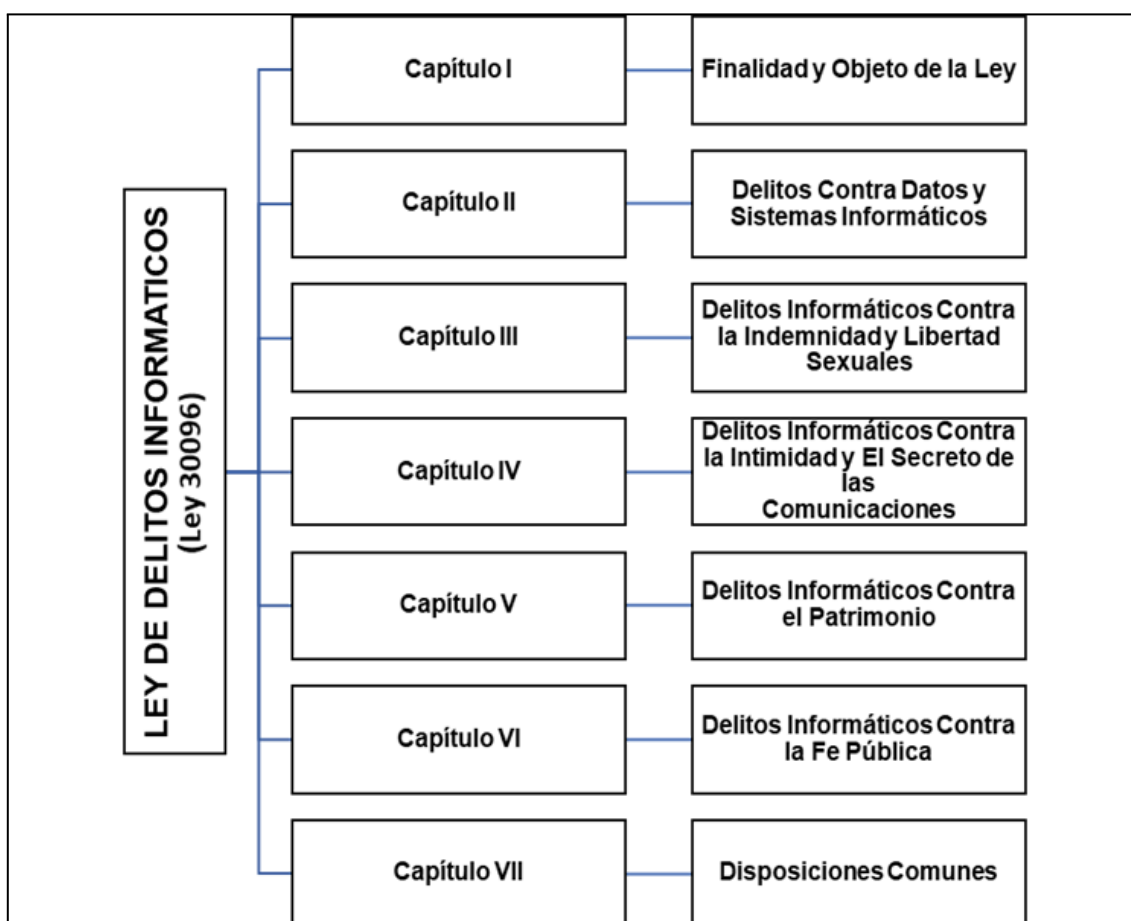
Por lo tanto niños, adolescentes y jóvenes, se encuentran en una situación de vulnerabilidad, puesto que las consecuencias del uso temprano e intensivo en niños y adolescentes puede generar consecuencias negativas, ya que actualmente están expuestos a contenidos inadecuados como discursos de odio, incitación a los juegos de violencia entre otros contenidos inadecuados en nuestros dispositivos; asimismo, a traves de las redes sociales tambien se puede contactar con desconocidos, sucesos en las cuales representan un riesgo significato como el secuestro, trata de personas, explotacion sexual.

En caso del ciberacoso se puede identificar puesto que la agresión consta de insultos, hostigamientos u ofensas repetitivas a través de las plataformas digitales que sucede en cualquier momento y cualquier espacio, asimismo puede ser difundida en las redes sociales a una gran cantidad de personas, del mismo modo las víctimas no conocen al agresor debido a que el ciberdelincuente no siempre usa su nombre y apellido, de igual formas siempre están en constante anonimato.

Por otra parte los jóvenes o adultos no están exentos sobre estos peligros puesto que actualmente pueden ser víctimas de estafas que se pueden realizar por medios de plataformas digitales.

2.1.8. LEGISLACIÓN PERUANA

Si bien la LEY N° 30096 “Ley de Delitos Informáticos”, indica que tiene la finalidad de prevenir y sancionar toda conducta ilícita que son cometidas mediante herramientas tecnológicas como computadoras, laptops, tabletas y teléfonos celulares, mediante el cual hace uso de internet y redes sociales para cometer violencia o agresiones cibernéticas tanto a niños, jóvenes y adultos, asimismo garantiza una lucha eficaz contra la ciberdelincuencia. Asimismo se puede observar como se estructura en el siguiente cuadro:



Asimismo la LEY N° 30096 “Ley de Delitos Informáticos”, contempla delitos como acceso ilícito a sistemas informáticos, atentados contra datos y sistemas informáticos, fraude informático, interceptación de datos, delitos informáticos contra el patrimonio, asimismo se enfocara especialmente en delitos como suplancion de identidad digital y delitos vinculados con la pornografía infantil y proposiciones sexuales a menores de edad mediante medios tecnológicos.

DELITOS INFORMÁTICOS CONTRA LA INDEMNIDAD Y LIBERTAD SEXUALES

Artículo 5°	Elementos objetivos					
	Sujeto activo	Sujeto pasivo	Conducta típica	Medio utilizado	Objeto material	Resultado
Proposiciones a niños, niñas y adolescentes con fines sexuales por medios tecnológicos.	Cualquier persona	Niño, niña o adolescente	Contacta, propone o solicitar actos de contenidos o sexual	Internet, redes sociales, aplicaciones o medios tecnológicos	Integridad e indemnidad sexual del menor de edad	Puesta en peligro o afectación de la libertad sexual del menor

En este tipo penal sanciona a la persona que utiliza herramientas tecnológicas, internet, redes sociales o cualquier otra aplicación con el propósito de contactar y realizar propuestas de carácter sexual a los niños, niñas y adolescentes, poniendo en riesgo su desarrollo integral, la indemnidad y libertad sexual del menor de edad. Asimismo en este tipo de delito existe como elemento subjetivo el dolo puesto que el autor del delito actúa con intención de obtener un acercamiento o finalidad sexual, del mismo modo se prepara creando perfiles falsos en redes sociales. Por otro lado la sanción penal no será no menor de tres ni mayor de seis años y la pena de inhabilitación conforme a los numerales 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 y 11 del artículo 36 del Código Penal.

Artículo 5-A		Elementos objetivos				
	Sujeto activo	Sujeto pasivo	Conducta típica	Medio utilizado	Objeto material	Resultado
Chantaj sexual con materiales elaborados o modificados por medios digitales o tecnológicos s	Cualquier persona	Cualquier persona afectada por el chantaje	Amenazar, coaccionar o chantajear utilizando material sexual digital	Herramientas digitales, Inteligencia artificial, redes sociales o medios tecnológicos s	Imágenes, fotos, videos, audios	Afectación de la libertad o dignidad de la víctima

En cambio en este tipo penal se sanciona cuando se utilizan imágenes, audios, videos o cualquier material de contenido sexual que haya sido elaborado o alterado mediante herramientas digitales como la IA para amenazar, coaccionar o chantajear a otra persona con la finalidad de obtener algún beneficio o someter a alguna conducta, en este tipo de delito también existe el dolo puesto que el autor actúa conscientemente con la intención de hacer daño utilizando material sexual generado incluso si el contenido no es auténtico. El autor del delito será reprimido con pena privativa de la libertad no menor de dos ni mayor de cuatro años e inhabilitación, según corresponda, conforme a los incisos 5, 9, 10 y 11 del artículo 36 del Código Penal, en cambio la pena será no menor de tres ni mayor de cinco años e inhabilitación, cuando la víctima es menor de 18 años, cuando han sido convivientes o conyuges y cuando la víctima es amenazada con la difusión de imágenes en las que aparece o participa.

DELITOS INFORMÁTICOS CONTRA LA FE PÚBLICA

Artículo 9º		Elementos objetivos				
	Sujeto activo	Sujeto pasivo	Conducta típica	Medio utilizado	Objeto material	Resultado
Suplantación de identidad	Cualquier persona	Titular de la identidad suplantada	Hacerse pasar por otra persona	Internet, redes sociales o plataformas digitales o sistemas informáticos	Identidad digital, datos personales o perfiles electrónicos	Perjuicio, riesgo o afectación a la víctima

Será sancionada con pena privativa de libertad no menor de tres ni mayor de cinco años la persona que mediante el uso de redes sociales suplanta la identidad de otra afectando la reputación y seguridad en entornos digitales, asimismo existe dolo ya que el autor actúa con conocimiento y voluntad utilizando indebidamente la identidad ajena. Por otro lado la pena incrementa a no menor de seis ni mayor de nueve años cuando se suplante a una persona menor de 18 años y resulte algún perjuicio, material, moral o de cualquier otra índole.

DELITOS CONTRA LA LIBERTAD

Artículo	Elementos objetivos					
o 151-A						
	Sujeto activo	Sujeto pasivo	Conducta típica	Medio utilizado	Objeto material	Resultado
Acoso	Cualquier persona	Persona afectada por el hostigamiento o	vigilar, perseguir, hostigar, asediar o contactar reiteradamente	Presencial, llamadas, mensajes por Internet, redes sociales o medios digitales	Libertad personal, integridad psicológica y la seguridad de la persona.	Miedo, ansiedad o alteración de la vida cotidiana

En este tipo penal el acoso está sancionado con una pena privativa de la libertad no menor de uno ni mayor de cuatro años, cuando el autor del delito de manera reiterada vigila, persigue, hostiga o busca establecer contacto por cualquier medio con una persona sin su consentimiento. Asimismo existe dolo por parte del autor puesto que lo realiza conscientemente estos actos repetitivos de persecución o hostigamiento a la víctima, del mismo modo la pena privativa de la libertad será no menor de cuatro ni mayor de siete años, cuando la víctima es menor de edad, adulto mayor, en estado de gestación o con discapacidad, asimismo si la víctima y el autor del delito tienen una relación de convivientes o cónyuges, del mismo modo si tienen vínculo parental consanguíneo o por afinidad, si la víctima habita en el mismo domicilio en condición de dependencia o subordinación con el

agente o cuando la conducta se lleva a cabo en el marco de una relación laboral, educativa o formativa de la víctima.

DELITOS CONTRA LA LIBERTAD

Artículo	Elementos objetivos					
154-B						
	Sujeto activo	Sujeto pasivo	Conducta típica	Medio utilizado	Objeto material	Resultado
Difusión de imágenes, materiales audiovisuales o audios con contenido sexual.	Cualquier persona	Persona afectada por la difusión	Difundir, publicar, compartir o divulgar contenido sexual sin autorización	Internet, redes sociales, plataforma s digitales o cualquier medio de difusión	Imágenes, videos, audio o material íntimo de sexual.	Afectación a la intimidad, dignidad o reputación de la víctima

En cambio en este tipo penal se configura el delito cuando la persona difunde, publica, comparte o divulga imágenes, videos, audios o cualquier material de contenido sexual mediante cualquier medio de otra persona sin su consentimiento, afectando y vulnerando la privacidad y la integridad moral de la víctima será sancionado con una pena privativa de libertad no menor de dos ni mayor de cinco años y con treinta a ciento veinte días-multa. Por otro lado, se agrava la pena cuando la víctima tiene una relación de convivientes o cónyuges y cuando se utilice las redes sociales para generar una difusión masiva, esto será sancionado con una pena privativa de libertad será no menor de tres ni mayor de seis años y de ciento ochenta a trescientos sesenta y cinco días-multa. Asimismo la pena se incrementa

a no menor de seis ni mayor de diez años y con veinte a trescientos sesenta y cinco días-multa, cuando la víctima sea menor de 18 años y cuando la víctima es menor de 14 años la pena incrementa a no menor de diez ni mayor de quince años y con cincuenta a trescientos sesenta y cinco días-multa. El autor del delito actúa voluntariamente con conocimiento de que el material íntimo se difunde sin el consentimiento de la víctima por lo que existe dolo.

DELITOS CONTRA LA LIBERTAD

Artículo	Elementos objetivos					
176-B						
	Sujeto activo	Sujeto pasivo	Conducta típica	Medio utilizado	Objeto material	Resultado
Acoso sexual.	Cualquier persona	Persona afectada por las conductas sexuales no consentidas	Realizar insinuaciones, propuestas sexuales, mensajes o actos de contenido sexual no deseados.	Verbal, físico, escrito, virtual o tecnológico	Libertad e integridad sexual de la víctima	Intimidación, humillación, hostilidad o afectación emocional

Se configura el delito cuando el autor de manera reiterada o insistente realiza conductas como comentarios e insinuaciones de carácter sexual por cualquier medio sin el consentimiento de la víctima generando intimidación, humillación u hostilidad en la víctima, afectando su libertad sexual y dignidad humana, el autor actúa conscientemente realizando

conducta de contenido sexual hacia la víctima, la pena que se aplica es no menor de tres ni mayor de cinco años e inhabilitación. Por otra parte la pena incrementa cuando la persona es adulta mayor, en estado de gestación, con discapacidad, son o han sido convivientes o cónyuges, tienen vínculo parental hasta el cuarto grado de consanguinidad o segundo de afinidad, cuando habita en el mismo domicilio, cuando la víctima se encuentra en condición de dependencia o subordinación con respecto al agente, cuando se tiene una relación laboral, educativa o formativa de la víctima y cuando la víctima es menor de edad la pena privativa de la libertad será no menor de cuatro ni mayor de ocho años e inhabilitación, según corresponda, conforme a los incisos 5, 9, 10 y 11 del artículo 36.

DELITOS CONTRA LA LIBERTAD

Artículo	Elementos objetivos					
176-C						
	Sujeto activo	Sujeto pasivo	Conducta típica	Medio utilizado	Objeto material	Resultado
Chantaje sexual	Cualquier persona	Persona víctima del chantaje	Amenazar, intimidar o coaccionar utilizando contenido sexual	Redes sociales, mensajes, internet, llamadas, o cualquier medio tecnológico o.	Imágenes, videos, audios o información íntima de contenido sexual.	Afectación de la libertad personal y sexual, la dignidad humana

El delito de chantaje sexual se configura cuando una persona amenaza con divulgar imágenes, audios, videos o información de contenido sexual, con la finalidad de obligarla a realizar determinados actos o someterla a su voluntad, afectando así su libertad, dignidad e integridad psicológica de la víctima. Asimismo existe dolo puesto que el autor del delito actúa conscientemente y voluntariamente con la intención de presionar, controlar y obtener algo a cambio de la víctima. Por otro lado el denunciado puede ser reprimido con pena privativa de la libertad no menor de dos ni mayor de cuatro años. Asimismo la pena incrementa cuando la víctima es amenazada por el agente con divulgar los contenidos sexuales donde aparece o participa la víctima, esto con una pena privativa de libertad no menor de tres ni mayor de cinco años e inhabilitación conforme a los incisos 5, 9, 10 y 11 del artículo 36.

DELITOS CONTRA LA LIBERTAD

Artículo	Elementos objetivos					
183-B	Sujeto activo	Sujeto pasivo	Conducta típica	Medio utilizado	Objeto material	Resultado
Proposiciones a personas, niños, niñas y adolescentes con fines sexuales	Cualquier persona	Niño, niña y adolescente	contactar, proponer o solicitar actos de naturaleza sexual	Internet, redes sociales, aplicación de mensajería y juegos online	indemnidad y libertad sexual del menor	puesta en peligro o afectación de la seguridad sexual del menor

Sanciona a toda persona que trata de establecer contacto con un menor de edad por medio de internet, aplicaciones de mensajería, redes sociales e inclusive juegos online, posteriormente el agente formula propuesta de carácter sexual, asimismo el autor actúa conscientemente para obtener un acercamiento o finalidad sexual solicitando fotografías íntimas, el autor del delito será sancionada con una pena no menor de tres ni mayor de seis años cuando sea mayor de 14 y menor de 18 años, en cambio la pena incrementa a una pena privativa de libertad no menor de seis ni mayor de nueve años cuando es menor de 14 años, asimismo se inhabilita conforme al artículo 36, incisos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 y 11.

2.2. MARCO CONCEPTUAL

2.2.1. BRECHA NORMATIVA

Es la diferencia entre la realidad social o tecnológica y la capacidad de una ley para responder adecuadamente a esos cambios. En violencia cibernética, la brecha normativa se evidencia cuando las leyes no contemplan modalidades modernas de daño digital que afectan a menores y jóvenes.

2.2.2. CIBERACOSO

De acuerdo con la UNICEF, el ciberacoso constituye una forma de violencia digital que vulnera los derechos fundamentales como la dignidad, la integridad psicológica, el honor, la intimidad y el libre desarrollo de una persona, esta conducta se realiza a través de medios electrónicos como celulares, computadoras portátiles, asimismo se utilizan aplicaciones de redes sociales o mensajería con la finalidad de dañar, intimidar e inclusive amenazar a otra persona. En caso de los menores de edad adquiere una especial y mayor relevancia jurídica esto debido para la protección que se debe brindar a los niños, niñas y adolescentes.

2.2.3. DELITO INFORMÁTICO

Según Villavicencio (2014) en su artículo titulado como “Delitos Informáticos”, señala que los delitos informáticos son crímenes que se relacionan con las herramientas digitales como las computadoras, el uso del internet o tecnología, asimismo el autor precisa que dichos instrumentos no constituyen la causa del delito más estos instrumentos o medios ayudan y facilitan a cometer delitos como el acceso ilícito a sistemas, fraude informático, robo de

datos, suplantación de datos, suplantación de identidad, manipulación indebida de información digital afectando bienes jurídicos protegidos como la información, la privacidad, la seguridad informática y el patrimonio económico, como consecuencia surge esta modalidad de delito y se desarrolla e incrementa de acuerdo a la expansión del uso de las tecnologías de la información.

2.2.4. GROOMING

Es un proceso mediante el cual un adulto contacta y manipula a un menor de edad a través de internet con la finalidad de obtener favores sexuales, generar una relación de confianza o abusar sexualmente de él. Este proceso suele desarrollarse en etapas: Contacto inicial Construcción de confianza Manipulación emocional Solicitudes sexuales explícitas Coacción, amenazas o chantaje El grooming constituye una de las formas más peligrosas de violencia cibernética, ya que combina manipulación psicológica y abuso sexual. Los agresores suelen utilizar perfiles falsos, mentiras sobre su edad e identidades inventadas para acercarse a las víctimas.

2.2.5. HATER

Un **hater** es una persona que expresa de manera reiterada sentimientos de odio, rechazo, hostilidad, críticas destructivas o comentarios ofensivos hacia otra persona, grupo, institución o contenido, principalmente a través de plataformas digitales. Los haters suelen actuar desde el anonimato o usando perfiles falsos, lo cual facilita la agresión sin asumir responsabilidad.

2.2.6. INFLUENCERS

Un influencer es una persona que, gracias a su presencia, visibilidad y credibilidad en plataformas digitales (como Instagram, TikTok, YouTube, Facebook, Twitch o X), tiene la capacidad de influir en las opiniones, actitudes, comportamientos o decisiones de su audiencia. Su influencia se basa en la confianza, el carisma, la autenticidad y la interacción constante con su comunidad.

2.2.7. NIÑOS, ADOLESCENTES Y JÓVENES EN ENTORNOS DIGITALES NIÑOS:

El desarrollo emocional y cognitivo de estos grupos determina su reacción frente a amenazas digitales y su capacidad para denunciar. A la edad de 0 a 11 años tiene una alta vulnerabilidad, poca conciencia del riesgo digital por otra parte los adolescentes de 12 a 17 años tienen una mayor exposición a redes sociales, relaciones virtuales y riesgo de manipulación en cambio los jóvenes de entre los 18 a 29 años tienen mayor madurez pero siguen siendo vulnerables a delitos como difusión íntima no consentida, sextorsión o estafas.

2.2.8. RIESGOS DIGITALES

Son situaciones que ponen en peligro la seguridad, privacidad o integridad emocional de usuarios en internet. Para menores, los riesgos comunes son: contacto con desconocidos, manipulación emocional, exposición de datos personales, retos virales peligrosos, sexting no seguro, accesibilidad a contenidos dañinos.

2.2.9. SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD DIGITAL

Es la acción de usar información personal de otra persona (nombre, fotografía, perfiles) para hacerse pasar por ella con fines delictivos. Afecta a jóvenes y adolescentes en redes sociales, y puede ser el primer paso para ciberacoso o grooming.

2.2.10. VIOLENCIA PSICOLÓGICA

Es cualquier conducta, acción u omisión que provoca daño emocional, afecta la estabilidad mental, deteriora la autoestima o limita la libertad de una persona mediante mecanismos de intimidación, manipulación, humillación, control o amenaza. A diferencia de la violencia física, no deja marcas visibles, pero sus efectos pueden ser más profundos, prolongados y difíciles de identificar.

2.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

2.3.1. HIPÓTESIS GENERAL

- La Ley de Delitos Informáticos contribuye a la protección de los niños y adolescentes frente a la violencia cibernética.

2.3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS

- Existen diferentes tipos de violencia digital que afectan a los niños frente a la

violencia cibernética.

- Existen diferentes tipos de violencia digital que afectan a los ADOP frente a la violencia cibernética.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ZONA DE ESTUDIO DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación se realizará en el distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Departamento de Puno, esta provincia tiene una extensión de 2 277,63 kilómetros cuadrados y se encuentra ubicado al lado nor - oeste del Lago Titicaca, actualmente ocupa el 3,2% de la superficie territorial del Departamento de Puno, cuenta hasta la fecha con una población aproximada de 300,000 habitantes, su idioma oficial es el castellano.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

3.2.1. POBLACIÓN

La población de la presente investigación está constituida por las normas nacionales vigentes relacionadas con delitos informáticos especialmente la Ley N.º 30096 – Ley de Delitos Informáticos y el Código Penal Peruano.

3.2.2. MUESTRA

El trabajo de investigación se realizó y aplicó las muestras no probabilísticas, también llamadas muestras dirigidas, puesto que no se realiza ninguna ecuación para determinar la muestra, motivo por el cual solo se consideró como muestra de estudio lo siguiente:

- Ley N.º 30096 – Ley de Delitos Informáticos.
- Código Penal Peruano

3.3. METODOS Y TECNICAS UTILIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN

3.3.1. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Para el desarrollo de la presente investigación se emplearon los siguientes métodos científicos:

Método dogmático–jurídico.–Este método se utilizó para analizar el contenido normativo de la Ley N.º 30096, así como de otras disposiciones legales vinculadas a los delitos informáticos y a la protección de menores en entornos digitales. Mediante este método se interpretaron los tipos penales, principios jurídicos, alcances y limitaciones de la legislación vigente, permitiendo comprender su estructura y finalidad.

Método descriptivo.– El método descriptivo permitió identificar y describir las principales formas de violencia cibernética, tales como el ciberacoso, grooming, difusión no consentida de contenido íntimo y violencia psicológica digital. Este método fue fundamental para exponer las características del delito cibernético y su impacto en niños, adolescentes y jóvenes, sin intervenir ni modificar la realidad estudiada.

Método analítico.–Mediante el método analítico se descompuso el fenómeno de la violencia cibernética en sus distintos elementos, facilitando el estudio detallado de cada modalidad delictiva y su regulación legal. Este método permitió examinar las relaciones existentes entre las conductas delictivas y el marco normativo peruano.

3.3.2. TÉCNICAS UTILIZADAS EN LA INVESTIGACIÓN

Las técnicas empleadas para el presente trabajo de investigación fueron los siguientes:

Análisis documental.–Se utilizó esta técnica para revisar y examinar tesis, artículos científicos, libros, normas legales a nivel nacional e internacional, informes institucionales relacionados con el incremento del uso de redes sociales.

Revisión bibliográfica.–Consistió en la recopilación sistemática de fuentes nacionales e internacionales que abordan el fenómeno del delito cibernético y la protección de niños, adolescentes y jóvenes en entornos digitales.

Análisis normativo.–Esta técnica permitió analizar el contenido de la Ley N.º 30096 y otras normas relacionadas, identificando su alcance, aplicación y limitaciones frente a la violencia cibernética.

Fichaje.– Se emplearon fichas bibliográficas y fichas de análisis jurídico para organizar la información obtenida, facilitando su clasificación y posterior análisis.

Sistematización de información.- La información recopilada fue organizada mediante cuadros, matrices y esquemas temáticos, lo que permitió una mejor comprensión del fenómeno estudiado.

3.4. INSTRUMENTOS UTILIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN

- **Fichas bibliográficas**

La utilización de las fichas bibliográficas para el presente trabajo de investigación fue de gran utilidad para fortalecer la información relevante y necesaria como las fuentes consultadas, tales como libros, artículos científicos, tesis, informes institucionales y documentos oficiales referente al tema de investigación.

- **Fichas de análisis normativo**

Las fichas de análisis normativo fueron utilizadas para el estudio específico de la Ley N.º 30096 – Ley de Delitos Informáticos, así como de otras normas legales vinculadas a la protección de niños, adolescentes y jóvenes en entornos digitales. Este instrumento permitió descomponer cada norma en sus elementos esenciales, identificar su alcance, finalidad, tipificación y limitaciones.

3.5. ENFOQUE DE ESTUDIO DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación se ha realizado de forma íntegra bajo un enfoque metodológico cualitativo, puesto que se orienta al análisis e interpretación de los fenómenos jurídicos y sociales relacionados con la violencia cibernética en los niños adolescentes y jóvenes que son afectados de diversas formas, asimismo permite el estudio de conceptos, investigaciones académicas, contenidos normativos de otros países y contenidos normativos de la legislación peruana sobre los delitos informáticos, así como también de la violencia cibernética, esto con la finalidad de dar a conocer las características, modalidades y alcances del delito cibernético.

3.6. TIPO DE INVESTIGACIÓN APLICADA

La presente investigación corresponde al tipo de investigación básica, pura o fundamental, donde se va desarrollar doctrinas y teorías relevantes de nuevos enfoques teóricos en cuanto a los tipos de violencia que se aplica en el mundo tecnológico y digital. Con el

propósito de ampliar conocimientos respecto a los delitos cibernéticos. Por lo tanto, esta se encuentra en el segundo nivel que vendría a ser una investigación básica descriptiva-jurídica.

Según Nieto (2018), señala que: La investigación básica descriptiva es una investigación de segundo nivel, inicial, cuyo objetivo principal es recopilar datos e informaciones sobre las características, propiedades, aspectos o dimensiones de las personas, agentes e instituciones de los procesos sociales.

3.7. DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación que se expone fue bajo el enfoque de estudio cualitativo, motivo por el cual no fue necesario determinar la delimitación geográfica; en tal sentido se trabaja con normas legales que son parte del sistema jurídico nacional, sobre los delitos informáticos en específico sobre la violencia cibernética y la protección de personas menores de edad que son los más vulnerables en este tipo de situaciones.

3.8. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	METODOLOGÍA
Variables independiente	- Tipificación penal	- Delitos informáticos contra la indemnidad y libertad sexuales	- Tipo de investigación: Básica
Ley de Delitos Informáticos	- Medidas de protección	- Medidas de protección, rapidez de respuesta, normativa específica.	descriptivo-jurídica
	- Mecanismos legales	- Conductas no tipificadas y Ambigüedad del tipo penal	- Enfoque de la investigación: Enfoque cualitativo.
			- Diseño de investigación: No experimental.
			- Técnicas de recolección de datos: Análisis documental Revisión bibliográfica. Análisis normativo Fichaje Sistematización de información
Variables dependiente	- Violencia cibernética en niños	- Ciberacoso	
Violencia cibernética en niños y adolescentes	- Violencia cibernética en adolescentes	- Grooming - Exposición a contenidos inapropiados - Sextorsión - Difusión no consentida - Suplantación de identidad	- Instrumentos: Fichas bibliográficas. Ficha de análisis de norma.

CAPÍTULO IV

EXPOSICION Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. RESULTADO SOBRE EL ANÁLISIS DE LA LEY DE DELITOS INFORMÁTICOS EN LA PROTECCIÓN DE NIÑOS Y ADOLESCENTES FRENTE A LA VIOLENCIA CIBERNÉTICA

El alcance de la Ley 30096, Ley de Delitos Informáticos, resulta limitado frente a la complejidad del fenómeno de la violencia cibernética actual. Si bien algunas conductas pueden ser subsumidas en tipos penales existentes en la Ley de Delitos Informáticos o tipificados en el Código Penal Peruano, ello depende de las interpretaciones extensas, asimismo son muy escasos las jurisprudencias en relación con delitos cibernéticos lo que evidencia una brecha entre la norma y su aplicación a la realidad que en el que se está viviendo.

Asimismo se realiza un análisis normativo en el cual se identificó que la Ley 30096 en mención se encuentra orientada a la protección de sistemas informáticos y datos, regulando conductas como el acceso ilícito, fraude informático, suplantación de identidad e interceptación de comunicaciones, del mismo modo para prevenir que los estafadores no hagan uso indebido de los datos, sin embargo la ley no aborda de manera específica todas las formas de violencia cibernética o digital, lo que limita su aplicación efectiva frente a nuevas modalidades de agresión cibernética como el ciberacoso que afecta de manera psicológica, el sextorsión que consta en la extorsión y amenaza de difundir fotos o videos a cambio de lucrar o sacar otro beneficio en el cual tampoco se encuentra regulado o tipificado en un cuerpo normativo, asimismo la suplantaciones de identidad con fines de trata de

persona, no se encuentra regulado, especialmente cuando las víctimas son menores de edad tanto como niños y adolescentes.

A continuación se presenta un cuadro en relación a la tipificación de los delitos informáticos en referencia a la violencia cibernética dentro del cuerpo normativo que actualmente cuenta el estado peruano para la protección de los niños, adolescentes y jóvenes adultos.

TIPOS DE VIOLENCIA CIBERNÉTICO	LEY N° 30096 “LEY DE DELITOS INFORMÁTICOS”	CÓDIGO PENAL PERUANO
CIBERACOSO	No se encuentra tipificado	No se encuentra tipificado como tal, pero en el artículo 151-A se encuentra subsumido en el tipo penal del delito contra la libertad, en su modalidad de violación de la libertad personal, en su forma de acoso. Asimismo, el artículo 176-B se encuentra subsumido en el tipo penal del delito contra la libertad, en su modalidad de violación de la libertad sexual, en su forma de acoso sexual.

TIPOS DE VIOLENCIA CIBERNÉTICO	LEY N° 30096 “LEY DE DELITOS INFORMÁTICOS”	CÓDIGO PENAL PERUANO
GROOMING	Si bien no se encuentra tipificada como tal, pero se encuentra tipificado en el artículo 5 que se encuentra subsumido en el tipo penal de delitos informáticos contra indemnidad y libertad sexual, en su modalidad de proposiciones a niños, niñas y adolescentes con fines sexuales por medios tecnológicos.	No se encuentra tipificado como tal, pero en el artículo 183-B se encuentra subsumido en el tipo penal del delito contra la libertad, en su modalidad de ofensas al pudor público, en su forma de proposiciones a niños, niñas y adolescentes con fines sexuales.
SEXTORSIÓN	Si bien no se encuentra tipificada como tal, pero se encuentra tipificado en el artículo 5-A que se encuentra subsumido en el tipo penal de delitos informáticos contra indemnidad y libertad sexual, en su modalidad de chantaje sexual con materiales elaborados o modificados por medios digitales o tecnológicos.	No se encuentra tipificado como tal, pero en el artículo 176-C se encuentra subsumido en el tipo penal del delito contra la libertad, en su modalidad de violación de la libertad sexual, en su forma de chantaje sexual.

TIPOS DE VIOLENCIA CIBERNÉTICO	LEY N° 30096 “LEY DE DELITOS INFORMÁTICOS”	CÓDIGO PENAL PERUANO
DIFUSIÓN CONSENTIDA IMÁGENES ÍNTIMAS	NO No se encuentra tipificado	No se encuentra tipificado como tal, pero en el artículo 154-B se encuentra subsumido en el tipo penal del delito contra la libertad, en su modalidad de violación de la intimidad, en su forma de difusión de imágenes, materiales audiovisuales o audios con contenido sexual.
SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD DIGITAL	Se encuentra tipificado en el artículo 9 que se encuentra subsumido en el tipo penal de delitos informáticos contra la fe pública, en su modalidad de Suplantación de identidad.	No se encuentra tipificado
EXPOSICIÓN CONTENIDOS INAPROPIADOS	A No se encuentra tipificado	No se encuentra tipificado

Seguidamente en relación al análisis de los delitos informáticos contra la indemnidad y libertad sexual del artículo 5 y 5-A de la ley de delitos informáticos, reconoce la vulnerabilidad de los menores de edad frente al uso indebido de tecnologías digitales por parte de los ciberdelincuentes, asimismo demuestra que se centra en la existencia de proposición sexual y el chantaje sexual que son nuevas modalidades de violencia digital,

especialmente los adolescentes pueden estar más propensos al intercambio de contenido íntimo mediante las redes sociales en el cual puede tener consecuencias graves como la extorsión ya sea con el objetivo de tener relaciones sexuales o lucrar, asimismo la ley de delitos informáticos tiene un enfoque represivo y no contempla medidas preventivas para la protección de niños y adolescentes, lo que podría limitar su alcance práctico.

Del mismo modo se tiene los delitos informáticos contra la fe pública, en especial el artículo 9, en el cual la suplantación de identidad guarda una relación estrecha con la violencia cibernética puesto que se puede crear y borrar perfiles de cuentas una vez realizado conductas como el ciberacoso que no necesariamente es sexual sino también ocasiona un hostigamiento digital por personas que no se conocen su identidad. El análisis permite concluir que la Ley N.º 30096 “Ley de Delitos Informáticos” no aborda todas las formas de violencia cibernética o digital, asimismo no contempla medidas de prevención o protocolos para la protección de los niños y adolescentes.

Por otro lado, se tiene el Código Penal Peruano en el cual se vincula con delitos como el acoso (artículo 151-A), difusión de imágenes, materiales audiovisuales o audios con contenido sexual (artículo 154-B), chantaje sexual (artículo 176-C), acoso sexual (artículo 176-B), proposiciones a niños, niñas y adolescentes con fines sexuales (artículo 183-B), que si bien sanciona conductas como vigilar, perseguir, hostigar, buscar cercanías sin consentimiento, difundir, publica, comercializa imágenes, videos con contenido sexual que incluye de alguna u otra manera el uso de las tecnologías como medio comisivo.

4.2. RESULTADOS SOBRE LOS TIPOS DE VIOLENCIA DIGITAL QUE AFECTAN A LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES FRENTE A LA VIOLENCIA CIBERNÉTICA.

El análisis en los estudios previos indica que el ciberacoso es una forma de violencia cibernética ejercido por el acosador por medio de plataformas digitales, esto consiste en un primer momento con la publicación de videos y fotos que dan inicio con comentarios malintencionados que tienen la finalidad de ridiculizar, menospreciar, insultar humillar, comentarios de odio y hostigamientos esto con el propósito de arremeter contra la dignidad e integridad de un ser humano, estos hechos pueden ocurrir en a cualquier hora y en todas

partes, esto ocasiona una reacción en cadena puesto que no solo el acosador participa si no también algunos espectadores incentivan estos hechos. La víctima del ciberacoso puede estar en un estado vulnerable ya que necesita constantemente la aprobación de amigos o seguidores, por lo que a largo plazo puede ocasionar daños irreversibles a nivel psicológico y emocional, pues las consecuencias emocionales que padece la víctima es baja autoestima, ansiedad y en el peor de los casos puede llegar al suicidio. Este tipo de violencia suele normalizarse entre las plataformas digitales, al mismo tiempo dificulta la identificación de las personas que están detrás de las pantallas puesto que no necesariamente utilizan sus nombres, utilizan alias incluso tiene cuentas falsas para cometer este tipo de violencia. Asimismo a nivel global ante el desarrollo tecnológico se puede apreciar como Idols internacionales o influencer se suicidan por estar expuestos a personas que utilizan las aplicaciones, herramientas tecnológicas e internet para ofender, criticar de manera que destruye el estado emocional de la víctima hasta llevarlo al suicidio, muestran abiertamente el odio y la hostilidad para hacer daño.

El delito conocido como grooming consiste en actuar detrás de las redes sociales para poder atacar a los menores de edad, se trata de un delito enmascarado puesto que los mayores de edad crean una cuenta de usuario en el cual se hacen pasar como menores de edad para así lograr captar a niños y adolescentes entablando algún tipo de comunicación a través de gustos similares como música, juegos online o para intercambiar alguna información que tengan en común, asimismo el ciberdelincuente tiene la finalidad de entablar contacto por medio de celulares, computadoras y tablets con los menores de edad para así ganarse su confianza para fines sexuales. Este delito atenta contra la intimidad y libertad sexual en agravio de menores.

A manera de referencia tenemos el RECURSO CASACIÓN N.º 2564-2021/TUMBES, en el cual se da a conocer los hechos relatados por la menor de 14 años de edad quien indica que la contacto a través de la plataforma digital de Facebook en el cual el acusado le indicó ser un compañero de su madre, ante la insistencia del acusado aceptó la solicitud de amistad, por lo que posteriormente el acusado le prometía regalos para la menor es así que

se gana su confianza para realizar llamadas de manera insistente, asimismo indica que realizaban juegos de retos y castigos, asimismo le exige realizar actos íntimos motivo por el cual la citó en un hotel. Si bien en la casación antes mencionada, el delito a la que se subsume es en el artículo 183-B del Código Penal, incorporado por la Ley 30170, de diez de marzo de dos mil catorce, bajo el título: “Proposiciones sexuales a niños, niñas y adolescentes”, no podemos obviar que el modo de contacto fue las redes sociales, en estas situaciones en el cual los menores son vulnerables a la violencia.

Por otra parte en la página oficial del Poder Judicial del Perú, en la sección de noticias 2024 el juez especializado Guillermo Huamán Vargas advirtió que quien utiliza la modalidad del grooming podría ser condenado a una pena máxima de ocho años de prisión, esto de acuerdo con el artículo 5 de la Ley 30096, Ley de Delitos Informáticos, asimismo añadió que la pena se incrementa hasta en un tercio de la pena máxima en caso la persona que ha cometido dicho ilícito pertenece o es integrante de una organización criminal.

De igual forma tenemos otra forma de violencia cibernética que es el sextorsion, consiste cuando el (la) depredador(a) manipula a otra persona para que le envíe fotos o videos íntimos, incluso mediante una videollamada pudiendo ser seducida(o) para luego extorsionar o amenazar con difundir los contenidos audiovisuales o imágenes mediante internet esto a cambio de lucrar monetariamente. Se evidencia también que esta modalidad de violencia digital no se encuentra tipificada de manera expresa y específica en la Ley 30096, Ley de Delitos Informáticos, por otra parte en el Código Penal Peruano tampoco se encuentra tipificado y resulta necesario implementar modificaciones para integrar el sextorsion que vendría a ser un chantaje sexual para obtener ganancias, asimismo dificulta su tratamiento penal directo y genera vacíos normativos.

También tenemos la difusión no consentida de imágenes íntimas por redes sociales, esto afecta mayormente a adolescentes y jóvenes que sufren graves daños psicológicos y sociales, de la misma forma el agresor llegar a ser un conocido, enamorado, su pareja o expareja, esta modalidad de violencia digital no se encuentra tipificada de manera expresa y específica en la Ley 30096, Ley de Delitos Informáticos, sino más bien se encuentra

tipificada en el artículo 154-B.- Difusión de imágenes, materiales audiovisuales o audios con contenido sexual, del Código Penal Peruano, que se realiza de forma masiva por las redes sociales, asimismo en cadena puesto que si la persona que envió los videos, fotos o audios a otra persona, y que posteriormente lo borró no significa que la otra persona no haya compartido o publicado en las redes sociales, es por ello la dificultad que se tiene para borrar de manera definitiva los materiales audiovisuales, imágenes o audios de contenido sexual.

Respecto a la suplantación de Identidad Digital consiste en hacerse pasar por otra persona y perjudicarla de una forma material o moral, esto puede ocasionar estafas económicas afectar negativamente la reputación e imagen de la víctima, si bien este delito se encuentra tipificada en el artículo 9 de la Ley 30096, Ley de Delitos Informáticos, en el la suplantación de identidad se sanciona con una pena privativa de libertad no menor de tres ni mayor de cinco años, asimismo si le llega a suplantar la identidad de una persona menor de 18 años de edad será sancionado con una pena privativa de no menor de seis ni mayor de nueve años. Si bien en la actualidad la población tiene acceso a internet asimismo a las plataformas digitales o aplicaciones móviles para poder entretenerse o comunicarse, los ciberdelincuentes hacen mal uso de los medios digitales puesto que se puede evidenciar que hay aplicaciones que tienen acceso a la información con solo saber nuestro nombre o apellidos, una de las aplicaciones conocidas como ConsultaPeru se puede descargar mediante play store y posteriormente buscar a una persona por su nombre y apellido, incluso por el número de DNI, para luego dar datos como el número de DNI, apellidos, nombres, fecha de nacimiento, edad, sexo, su estado civil, ubigeo y en que departamento queda tu domicilio. Con esto se puede evidenciar que la era digital está muy avanzada, pero no necesariamente para el buen uso, puesto que cualquier persona tiene acceso a la información de otras personas y llegar a utilizar los datos para hacer un mal uso que vendría a ser la suplantación de identidad, que puede ser con varios fines como cometer fraude financiero, cometer acoso virtual, hacer grooming e incluso para la captación de niños, adolescentes y jóvenes con promesas de regalos o trabajos con fines de explotación sexual.

Por consiguiente se ha podido evidenciar que la violencia cibernética ha ido incrementando a nivel nacional tal como lo indican las publicaciones de diferentes entidades en sus plataformas oficiales como por ejemplo:

Según la organización no gubernamental ALDEAS INFANTILES SOS PERÚ, en su publicación de fecha 31 de agosto del 2023, indica que el 61% de niñas, niños y adolescentes de entre 10 a 17 años de edad han experimentado una forma de violencia cibernética como ciberacoso (ciberbullying), el 23% han practicado retos virales, el 12 % sufrió grooming y el 4% la sextorsión, asimismo es alarmante la cantidad de familias que desconocen los riesgos que pueden padecer en los menores de edad. El 86% de los progenitores desconocen que sus hijos han recibido solicitudes de amistad por personas desconocidas y sospechosas en plataformas digitales.

4.3. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS ENCONTRADOS EN LA INVESTIGACIÓN EN FUNCIÓN DE LOS OBJETIVOS PLANTEADOS EN LA INVESTIGACIÓN.

- **Analizar la Ley de Delitos Informáticos en la protección de niños y adolescentes frente a la violencia cibernética.**

El resultado del análisis normativo que se realizó a la Ley 30096 Ley de Delitos Informáticos, se demuestra que la ley en mención tiene como objetivo prevenir y sancionar conductas ilícitas que son cometidas mediante herramientas tecnológicas, plataformas digitales, asimismo tiene como finalidad garantizar la lucha contra la ciberdelincuencia. Es por ello que su alcance es muy limitado frente a la complejidad de la violencia cibernética actual, si bien algunas conductas ilícitas pueden subsumirse tipos penales existentes en el Código Penal Peruano esto mediante interpretaciones.

Si bien la responsabilidad de protección se debe abordar desde la familia, desde las instituciones educativas, por parte de entidades que velan el bienestar de niños y adolescentes esto no basta puesto que es necesario la protección legal y protección por parte de las plataformas digitales.

Según la UNICEF (2024), la lucha contra el ciberacoso no es igual en todos los países, pero sí hay avances especialmente en Europa como en el País de España, que han desarrollado

normativas específicas en contra el ciberacoso para abordar de manera directa el problema del ciberacoso y/o cyberbullying, del mismo modo existen mecanismos, recursos y formas de denunciar el cyberbullying.

Pudimos comprobar cómo otros países como Australia mediante la ley denominada Online Safety Amendment (Social Media Minimum Age) Bill 2024, prohibió el uso de redes sociales como facebook, snapchat, instagram, tik tok, youtube, threads, twitch, reddit y entre otras plataformas digitales puesto que se exponen a peligros en las redes sociales en medida de protección a los menores de 16 años de edad. Es decir que las plataformas de redes sociales implementen medidas razonables para restringir e impedir que los menores de edad tengan perfiles digitales, asimismo que se verifiquen si efectivamente los niños y adolescentes hayan cumplido la mayoría de edad para tener una cuenta de redes sociales, en caso contrario se incurre a una penalización de 30.000 unidades de penalización.

Además se toma como referencia el país de España dónde se han implementado disposiciones orientadas a la protección de los menores de edad tanto niños y adolescentes que son los grupos más vulnerables garantizando así la erradicación de toda forma de violencia y agresión ya sea física o psicológicamente en contra de los menores de edad, asimismo adoptan acciones preventivas para evitar toda situación de violencia y así poder garantizar mediante la “LEY DE PROTECCIÓN INTEGRAL A LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA FRENTE A LA VIOLENCIA - LEY ORGÁNICA 8/2021”, de fecha 4 de junio del 2021, la protección ante cualquier tipo de violencia incluso incluye el ciberacoso es decir la protección en los entornos digitales como el internet y las redes sociales, esto mediante medidas específicas, del mismo modo mejora la formación de los profesionales y la colaboración con los cuerpos de seguridad con el objetivo de eliminar cualquier tipo de violencia, esto contemplado dentro su marco normativo para su protección y prevención.

Asimismo se pueden ver a través de plataformas digitales como los influencer peruanos se exponen a peligros como la violencia digital como Pol Deportes que comienzan desde una edad temprana como creador de contenidos y asimismo sufren discriminación con comentarios despectivos hacia su persona ya sea a nivel nacional o internacional. Como tal

se ha podido demostrar que actualmente el estado peruano no cuenta con legislaciones que protejan a los menores de edad frente a la violencia digital.

Seguidamente tenemos a la defensoría del pueblo que es un organismo constitucionalmente autónomo, asimismo tiene una misión importante que es defender y proteger los derechos humanos y el bienestar social de las personas que se encuentran en una situación vulnerable.

Según el Vigésimo Octavo Informe Anual de la Defensoría del Pueblo, del año 2024 señala que la defensoría del pueblo ha realizado supervisiones a nivel nacional a las Defensorías Municipales de Niñas, Niños y Adolescentes (DEMUNA), en el cual se supervisó a 1891 municipalidades que se dividen en 196 provinciales y 1695 distritales, de las 1891 municipalidades 1461 estaban implementadas y 1436 en funcionamiento de las cuales 82 DEMUNAS no tenían un defensor o defensora responsable, a 435 DEMUNA se identificó que estaban bajo contrato de Locador de Servicio, solo 536 DEMUNA atendían casos de riesgo de desprotección familiar de niñas, niños y adolescentes, a 809 DEMUNA no recibieron asistencia técnica de la Dirección de Sistemas Locales y defensorías del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables(MIMP), 370 DEMUNA conformaron el Comité Municipal por los Derechos del Niño y del Adolescente (COMUDENNA), 718 DEMUNA creó su Consejo Consultivo de Niñas, Niños y Adolescentes (CCONNA) y menos de la mitad formalizó su creación por ordenanza municipal y solo 296 DEMUNA previó acciones frente a situaciones de emergencias/desastres debido a fenómenos naturales.

Tal como indica los informes evidencian que la DEMUNA tiene graves deficiencias estructurales, operativas y funcionales a nivel nacional, esto limita gravemente su capacidad de garantizar la protección de los derechos de niñas, niños y adolescentes, puesto que no cuentan con personal especializado y escasa asistencia técnica y acompañamiento institucional.

Seguidamente tenemos a la Policía Nacional del Perú, en específico la División de Investigación de Delitos de Alta Tecnología (DIVINDAT) que tiene el objetivo de prevenir,

combatir, investigar y denunciar los delitos informáticos que son cometidos a través de herramientas tecnológicas.

Asimismo se tiene en cuenta el Informe Defensorial N° 001-2023-DP/ADHPD, en el cual nos señalan que la División de Investigación de Delitos de Alta Tecnología (DIVINDAT), tiene competencia a nivel nacional dónde su sede principal se encuentra en la ciudad de Lima, esta unidad se encarga de investigar conductas ilícitas en especial delitos como explotación sexual de niñas, niños y adolescentes en entornos digitales, asimismo el trabajo realizado constituye un mecanismo de protección frente a las nuevas modalidades criminales que han ido evolucionando en gran medida con el uso constante de las tecnologías de la información y comunicación, dicha unidad solo cuenta con 122 efectivos policiales, de los cuales están integrados por oficiales y suboficiales.

En lo que respecta a los delitos que afectan a menores de edad indica que utilizan herramientas tecnológicas como el acceso a la Base de Datos Internacional de Explotación Sexual (ICSE) y al programa Child ProtectionSystem (CPS) para identificar a las víctimas y a los ciberdelincuentes.

Si bien existe una unidad policial especializada para investigar ciber delitos en el que cuenta con 145 efectivos, solo el 40% recibió una capacitación para investigar los casos de ciberdelincuencia asimismo siguiendo las reglas del código procesal penal, es decir casi la mitad sabe manejar adecuadamente este tipo de investigaciones por lo cual evidencia las limitaciones instituciones existentes en las investigaciones de los delitos cibernéticos, esto puede afectar de gran medida la eficacia en la obtención, preservación y valorización de la prueba digital.

Tal como señala el Informe Defensorial N° 001-2023-DP/ADHPD, resulta necesario incrementar efectivos policiales especializados en casos vinculados a los delitos informáticos esto con la finalidad de contar con el personal suficiente para atender la creciente demanda de casos, asimismo la necesidad de fortalecer la capacitación técnica y jurídica de los efectivos policiales respecto a los delitos informáticos puesto que el avance tecnológico e informático va a la par con la evolución de los delitos cibernéticos.

- **Describir los tipos de violencia digital que afectan a los niños frente a la violencia cibernética.**

Los resultados evidencian que la violencia cibernética ha incrementado por la cual constituye una problemática que afecta de manera particular a los menores de edad, lo cual coincide con los resultados mostrados de la organización no gubernamental ALDEAS INFANTILES SOS PERÚ, en su publicación de fecha 31 de agosto del 2023, en el cual indica que a nivel nacional los niños, niñas y adolescentes han sido víctimas de ciberacoso(ciberbullying), grooming, la sextorsion y retos virales por medios digitales. Asimismo los conceptos relacionados con los diferentes tipos de violencia en entornos digitales han sido analizados por autores como Sánchez, Crespo, Aguilar, Bueno, Aleixandre & Valderrama (2016), en su obra titulada “Los adolescentes y el ciberacoso”. En dicha investigación señala que el ciberacoso o ciberbullying ocurren cuando un usuario utiliza las tecnologías de la información y comunicación como las redes sociales, aplicaciones de mensajería o cualquier tipo de plataforma digital para dañar, insultar, humillar, amenazar o perjudicar a otro usuario de manera intencional puesto que es una conducta que se caracteriza por ser deliberada y repetitiva, esta acción puede ser realizada por uno o varios usuarios o individuos, asimismo esto ocasionado un daño emocional, psicológico o social a la víctima quien podría ser un niño, adolescentes e incluso jóvenes. (pág. 07).

Asimismo se tiene Grooming que según Santillán, Vinuesa, Benavides & Benavides (2020), en su estudio denominado “El child grooming o acoso sexual a menores por internet y la prueba informática”, refiere que: El término Child grooming es una frase proveniente de la lengua inglesa, la cual se puede entender cómo el hecho de que a una persona menor de edad se le realiza persecución a través de medios informáticos, cuando el único objetivo es ganarse la amistad y poder acceder sexual o eróticamente a la víctima. Estos tipos de violencia afectan el desarrollo emocional, psicológico y social de los niños puesto que son los más vulnerables en este tipo de situaciones.

- **Describir los tipos de violencia digital que afectan a los adolescentes frente a la violencia cibernética.**

Respecto a los adolescentes, el análisis evidenció que la violencia cibernética adopta formas más complejas y recurrentes, estas conductas generan graves consecuencias legales y sociales, no solo afectando la privacidad, seguridad y dignidad de los adolescentes sino también vulnerando sus derechos.

Asimismo el autor Buompadre (2017), en su publicación titulada “SEXTING, PORNOVENGANZA, SEXTORSION...¿ O QUE?”, advierte que actualmente la práctica del envío de imágenes o videos íntimos por parte de los usuarios es más frecuente puesto incluso los jóvenes constantemente hacen mal uso de las herramientas digitales como las tecnologías y redes sociales, primeramente esto inicia como una conducta de confianza, diversión o interés afectivo, asimismo esta práctica puede acarrear consecuencias terribles como en la difusión no autorizada de las imágenes o videos, chantajes, humillaciones, acoso o daños emocionales y sociales es por ello que el autor destaca estos riesgos y peligros que implican la práctica de sexting, especialmente entre los menores de edad como los adolescentes quienes son los más vulnerables en este tipo de situaciones puesto que afecta su autoestima y reputación.

Del mismo modo tenemos al autor VARGAS (2025), según el estudio identificado como “Take it Down Act: un análisis crítico de su rol contra la difusión no consentida de imágenes y deepfakes”, concluye indicando lo siguiente: La lucha contra la difusión de este material también es tecnológica. Por ello, es vital fomentar la inversión en herramientas que detecten con más precisión imágenes íntimas no consentidas, especialmente las creadas con IA. Dada la naturaleza global de internet, la cooperación internacional es igualmente esencial para abordar la difusión de contenido entre diferentes plataformas y países.(pág. 53)

Del misma manera los autores Garitaonandia, Karrera, Jiménez y Larrañaga (2020) indica que: Los contenidos potencialmente dañinos con los que más contacto tienen los menores son claramente las imágenes gore o violentas y los mensajes de odio contra ciertos grupos de personas (de otras razas, religión, nacionalidad o sexualidad).

Para culminar también se considera el Informe Defensorial N° 001-2023-DP/ADHPD, en el cual señala que la mayor parte de los casos registrados es el 72% de los casos fueron correspondiente al delito de fraude informático, el 20% está relacionado con la suplantación de identidad mientras el 4 % realiza el uso indebido de mecanismos y dispositivos informáticos, asimismo el 1% fue de atentados a la integridad de los datos y los sistemas informáticos. Del mismo modo se incluyen las proposiciones a niñas, niños y adolescentes con fines sexuales mediante medios tecnológicos o grooming en línea, así como también el acceso ilícito e interceptación de datos informáticos.

CONCLUSIONES

PRIMERO: Se concluye que la violencia cibernética es un fenómeno complejo que se encuentra en constante evolución o cambio, que afecta principalmente a los niños, adolescentes y jóvenes en el Perú, manifestándose a través de diversos delitos como ciberacoso, grooming, sextorcion, difusión no consentida de contenido íntimo y suplantación de identidad.

SEGUNDO: La violencia no necesariamente puede ejercerse de manera física o directa que ocasiona lesiones o la muerte, la violencia cibernética es prueba de ello, puesto que se ejerce con mensajes o comentarios maliciosos que tienen el objetivo de dañar a nivel emocional y psicológico generando ansiedad depresión, baja autoestima y pensamientos suicidas a la víctima, asimismo el agresor no necesariamente puede ser un conocido y puede tener una diversidad de perfiles para perpetrar el acoso continuo en el cual utiliza soportes tecnológicos. Por otra parte también tenemos a los espectadores que una cantidad puede participar activamente en el acoso cibernético.

TERCERO: Se ha logrado determinar que actualmente a nivel nacional ha incrementado los delitos cibernéticos esto en base a las estadísticas publicadas por parte del Instituto Nacional de Estadística e Informática INEI, Defensoría del Pueblo y Organizaciones no gubernamentales como Aldeas Infantiles SOS Perú.

CUARTO: Se concluye que la Ley N° 30096, Ley de Delitos Informáticos, es el principal cuerpo normativo para la regulación de delitos informáticos en el Perú que se centra mayormente en la protección de sistemas y datos, asimismo presenta limitaciones para la protección de los menores de edad, del mismo modo instituciones como la Policía Nacional del Perú en específico la DIVINDAT no cuentan con suficientes efectivos policiales que están

capacitados para luchar contra los delitos informáticos, por otra parte la DEMUNA también presenta limitaciones y deficiencias para garantizar protección.

RECOMENDACIONES

PRIMERO: Se recomienda fortalecer la difusión de información sobre los riesgos en torno a las plataformas digitales, con la finalidad de prevenir y reconocer las conductas que operan los ciberdelincuentes, asimismo promover la protección de los menores de edad y jóvenes en entornos digitales.

SEGUNDO: Fortalecer a la DIVINDAT-PNP con el incremento de efectivos policiales a fin de contar con el personal suficiente para atender la demanda de casos, asimismo deberían adquirir equipos informáticos y herramienta tecnológicas forenses así como también actualizaciones de software y hardware a fin de investigar los ciberdelitos, por otra parte se recomienda capacitar a los efectivos policiales o llevar cursos especializados.

TERCERO: Incorporar la violencia cibernética en todas sus modalidades en el marco legal de la Ley N° 30096, Ley de Delitos Informáticos. Asimismo establecer una normativa que tenga la finalidad de protección de los menores de edad esto con la colaboración de empresas tecnológicas.

CUARTO: Finalmente se recomienda a la sociedad fomentar la educación digital y el uso responsable de las tecnologías desde edades tempranas.

BIBLIOGRAFÍA

- Borghello, C., & Temperini, M. G. (2012). Suplantación de Identidad Digital como delito informático en Argentina. In X Simposio Argentino de Informática y Derecho (SID 2012)(XLI JAIIO, La Plata, 27 al 31 de agosto de 2012).
- Buompadre, J. E. (2017). SEXTING, PORNOVENGANZA, SEXTORSION...¿ O QUE?(a propósito de un proyecto legislativo tendiente a castigar la difusión de imágenes no consentidas de desnudez o videos de contenido sexual). Recuperado de <http://www.pensamientopenal.com.ar/doctrina/46005-sexting-pornovenganzasextorsionoproposito-proyecto-legislativo-tendiente-castigar>.
- Espinoza Coila, M. (2017). Derecho Penal Informático: Deslegitimación del poder punitivo en la Sociedad de Control.
- Fernández, C. F. (2022). Los menores e internet. Riesgos y derechos: Especial consideración de la nueva Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio de Protección Integral de la Infancia y la Adolescencia frente a la Violencia. JM Bosch.
- Garitaonandia Garnacho, C., Karrera Juarros, I., Jiménez Iglesias, E., & Larrañaga Aizpuru, N. (2020). Menores conectados y riesgos online: contenidos inadecuados, uso inapropiado de la información y uso excesivo de internet. Profesional de la información, 29(4).
- Islas, O., & Ricaurte, P. (2013). Investigar las redes sociales. Comunicación total en la sociedad de la ubicuidad. México DF, Tecnológico de Monterrey.
- Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia.
- Lima Marcañaupa, J. A. (2025). La necesidad de incorporar el ciberacoso en la ley 30364 para salvaguardar derechos fundamentales cibernéticos, Huancavelica 2024–2025.
- Luna Hernández, J. L. Visibilización y prevención de la violencia cibernética en niñas de Buenos Aires, Jopala, Puebla.

- Lupaca Quispe, Y. Rol de los intermediarios de internet en la lucha contra el delito de suplantación de identidad en Perú, 2020.
- Mendoza González, B., Morales Reynoso, T., & Martínez Gómez, G. (2021). ¿ El alumnado que participa en violencia escolar, también participa en episodios de agresión cibernética?. *Revista de Investigación Psicológica*, (26), 80-100.
- Molina, A. L. S., Ochoa, N. V. V., Salazar, C. F. B., & Salazar, J. C. B. (2020). El child grooming o acoso sexual a menores por internet y la prueba informática. *Revista Uniandes Episteme*, 7, 1311-1325.
- Molina, A. L. S., Ochoa, N. V. V., Salazar, C. F. B., & Salazar, J. C. B. (2020). El child grooming o acoso sexual a menores por internet y la prueba informática. *Revista Uniandes Episteme*, 7, 1311-1325.
- Naga, J. F., & Catindig, M. A. (2022). Explorando la ciberviolencia contra mujeres y niñas en Filipinas a través de Mining Online News. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, (70), 125-138.
- Nieto, E. (2018). Tipos de investigación. *Universidad Santo Domingo de Guzmán*, 2(1), 1-2.
- Palazzi, P. (2016). Difusión no autorizada de imágenes íntimas (revenge porn). *Revista El Derecho*, 1(1), 1-32.
- Parliament of Australia. (2024). Online Safety Amendment (Social Media Minimum Age) Bill 2024.
- Posada Ramos, J. J. (2025). Impacto del ciber acoso en la salud mental en los jóvenes de Nuevo León (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de Nuevo León).
- Qin, Y. (2023). La violencia cibernética: una comparación de diferentes estrategias de muestreo.
- Quispe, M., & Leonir, L. Protección penal de la intimidad personal en las redes sociales.
- Ramos Fernandez, M. (2024). El abuso cibernético como una forma de violencia psicológica en Huancavelica durante los años 2022-2023.
- Rubén, T. G. (2021). Medios sociales o redes sociales: conceptualización y metodología para sociología en español. *Revista Inclusiones*, 8(Especial), 354-369.

Salgado Terán, B. S. (2022). La problemática en la regulación jurídica ante la violencia cibernética en las redes sociales en el Ecuador.

Sánchez Pardo, L., Crespo Herrador, G., Aguilar-Moya, R., Bueno-Cañigral, F. J., Aleixandre-Benavent, R., & Valderrama-Zurián, J. C. (2016). Los adolescentes y el ciberacoso. Ayuntamiento de Valencia.

Silva, L. A. E. (2020). Análisis de la violencia cibernética en las preparatorias pertenecientes a la Universidad Autónoma de Nuevo León del municipio de Monterrey. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 4(2), 324-344.

Sotomayor, F. M. R., & Núñez, V. R. (2023). Ciberacoso sexual en Perú, la amenaza sin rostro. Informática y Derecho: Revista Iberoamericana de Derecho Informático (segunda época), (13), 29-44.

UNICEF . (17 de ABRIL de 2024). UNICEF
[.https://www.unicef.es/blog/educacion/ciberacoso-que-es-impacto-y-como-detenerlo](https://www.unicef.es/blog/educacion/ciberacoso-que-es-impacto-y-como-detenerlo)

UNICEF Comité Español. (2024, 17 de abril). Ciberacoso: qué es, impacto y cómo detenerlo. UNICEF España.
<https://www.unicef.es/blog/educacion/ciberacoso-que-es-impacto-y-como-detenerlo>

Vargas-Chaves, I. (2025). Take it Down Act: un análisis crítico de su rol contra la difusión no consentida de imágenes y deepfakes. Revista Criminalidad, 67(3), 39-55.
<https://revistacriminalidad.policia.gov.co:8000/index.php/revcriminalidad/article/view/729/1072>

Villavicencio Terreros, F. (2014). Delitos Informáticos. IUS ET VERITAS, 24(49), 284–304.
<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/iusetveritas/article/view/13630>
<https://sociedadtelecom.pe/2024/10/14/encuesta-residencial-de-servicios-de-telecomunicaciones-erestel-2023/#popup>
<https://www.inei.gob.pe/estadisticas/indice-tematico/tecnologias-de-la-informacion-y-telecomunicaciones/>
<https://lpderecho.pe/ley-delitos-informaticos-ley-30096/>

<https://lpderecho.pe/codigo-penal-peruano-actualizado/>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia.

MATRIZ DE CONSISTENCIA					
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE INDEPENDIENTE	INDICADORES	METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN
- ¿Cómo la Ley de Delitos Informáticos contribuye en la protección de los niños y adolescentes frente a la violencia cibernética?	- Analizar la Ley de Delitos Informáticos en la protección de niños y adolescentes frente a la violencia cibernética.	- La Ley de Delitos Informáticos contribuye a la protección de los niños y adolescentes frente a la violencia cibernética.	Ley de Delitos Informáticos.	- Delitos informáticos contra la indemnidad y libertad sexuales - Medidas de protección, rapidez de respuesta, normativa específica. - Conductas no tipificadas y Ambigüedad del tipo penal	- Tipo de investigación: Básica descriptivo-jurídica - Enfoque de la investigación: Enfoque cualitativo. - Diseño de investigación: No experimental. - Técnicas de recolección de datos: Análisis documental Revisión bibliográfica. Análisis normativo Fichaje Sistematización de información - Instrumentos: Fichas bibliográficas. Ficha de análisis de norma.
PROBLEMA ESPECÍFICO - ¿Cuáles son los tipos de violencia digital que afectan a los niños frente a la violencia cibernética? - ¿Cuáles son los tipos de violencia digital que afectan a los adolescentes frente a la violencia cibernética?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS - Describir los tipos de violencia digital que afectan a los niños frente a la violencia cibernética. - Describir los tipos de violencia digital que afectan a los adolescentes frente a la violencia cibernética.	HIPÓTESIS ESPECÍFICA - Existen diferentes tipos de violencia digital que afectan a los niños frente a la violencia cibernética. - Existen diferentes tipos de violencia digital que afectan a los niños frente a la violencia cibernética.	VARIABLE DEPENDIENTE Violencia cibernética en niños y adolescentes.	- Ciberacoso - Grooming - Exposición a contenidos inapropiados - Sextorsión - Difusión no consentida - Suplantación de identidad	

Anexo 02: Ficha bibliográfica

FICHA BIBLIOGRAFICA

Autor: Qin, Yinan Título: La violencia cibernética: una comparación de diferentes estrategias de muestreo. Año de Publicación: 2023-07	Lugar de Publicación: VNIVERSIDAD D SALAMANCA
Las redes sociales son plataformas digitales que facilitan las conexiones entre millones de usuarios de todas las partes del planeta. En ella, se puede compartir cualquier tipo de contenido. En los últimos años, estas plataformas han supuesto un cambio en nuestra forma de comunicarnos. No es difícil imaginar estar desconectados de estas redes ya que nos han facilitado en muchos aspectos nuestra forma de vida; Se cita un dicho de Marcos McKinnon: "la tecnología y las redes sociales han traído el poder a la gente"; Es decir, nos han permitido que nos comuniquemos de una forma más fluida incluso internacionalmente. Sin embargo, el uso inadecuado puede tener consecuencias negativas. Por ejemplo, se difunden mentiras o publican fotografías vergonzosas; se envían mensajes hirientes o amenazas; se hacen pasar por la víctima y envían mensajes agresivos en nombre de dicha persona. En este sentido, le llamamos delitos cibernéticos; no obstante, existen muchos tipos de delitos cibernéticos como difusión de abuso sexual infantil, hacking, suplantación de identidad, etc. Dicho estudio, se enfoca a violencia cibernética, o bien cyberbullying del sector social: amenazas, difamación y coacción, donde la gente emprende acoso o intimidación a través de las tecnologías digitales como las redes sociales, las plataformas de juegos, de mensajería o los teléfonos móviles. Este comportamiento se repite y se busca aterrorizar, enfadar o humillar a otras personas pudiendo tener consecuencias sobre efectos psicológicos, físicos o sexuales.	

FICHA BIBLIOGRAFICA

Autor: Robles y Ramos Título: Ciberacoso sexual en Perú, la amenaza sin rostro Año de Publicación: 2023	Editorial: Fundación de Cultura Universitaria
El ciberacoso es un episodio agresivo llevado a cabo de manera repetitiva y constante por una persona sobre una víctima la cual se encuentra indefensa, este acoso es ocasionado mediante herramientas tecnológicas de la información. Sabemos que antes que evolucione el acoso a ciberacoso, los hechos se hacían sólo físicamente, es decir, mediante un careo, en el que existían los insultos, amenazas y burlas, donde probablemente acababa en agresiones físicas, el cual era el fin del acosador; sin embargo, al desarrollar su forma tecnológica, o sea el ciberacoso, la agresión física en muchos casos no se dan, más el impacto psicológico suele ser mayor. Un concepto muy cercano es el de cyberbullying, que algunos lo diferencian del ciberacoso en función a la edad de la víctima y el agresor, restringiendo el término de cyberbullying únicamente a los casos en el que el acoso se realice entre menores utilizando para ello los medios tecnológicos.	

FICHA BIBLIOGRAFICA

Autor: Santillán, Vinuesa, Benavides & Benavides	Editorial: Universidad Regional Autónoma de los Andes - UNIANDES
Título: El <u>child</u> grooming o acoso sexual a menores por internet y la prueba informática	
Año de Publicación: 2020	
El término Child grooming es una frase proveniente de la lengua inglesa, la cual se puede entender cómo el hecho de que a una persona menor de edad se le realiza persecución a través de medios informáticos, cuando el único objetivo es ganarse la amistad y poder acceder sexual o eróticamente a la víctima.	

FICHA BIBLIOGRAFICA

Autor: PALAZZI	Lugar de Publicación:
Título: DIFUSION NO AUTORIZADA DE IMÁGENES INTIMAS (REVENGE PORN)	Editorial: Revista El Derecho
Año de Publicación: 2016	

Consiste en la publicación no autorizada de imágenes o videos privados, generalmente conteniendo imágenes íntimas, que una persona (generalmente la ex pareja por sí o a través terceros) publica por venganza luego de terminar la relación. De allí el término revenge porn. El término no es el más preciso para definir la cuestión, pero es el más difundido. La palabra inglesa porn que se traduce como porno o pornografía, está asociado a lo obsceno, pero las imágenes íntimas o privadas no necesariamente deben ser calificadas como obscenas. La palabra revenge se traduce como venganza. Siguiendo estas ideas en España se lo ha denominado "porno por despecho".

FICHA BIBLIOGRAFICA

Autor: Borghello & Temperini	Lugar de Publicación: Universidad
Título: Suplantación de Identidad Digital como delito informático en Argentina	Nacional de la Plata
Año de Publicación: 2012	

La identidad digital, entendida como el conjunto de rasgos y características particulares que una persona expresa a través de internet, forma parte inescindible de la identidad personal de cada sujeto, en su faz dinámica, y más precisamente en su aspecto psicológico, social y moral. Como se ha podido observar a lo largo del trabajo realizado, esta identidad digital está en situación de crisis, debido a los duros embates por parte de los ciberdelincuentes dedicados al robo y suplantación de identidades digitales. Entre las raíces de este delito, se encuentra una gran facilidad en la captación ilegítima de datos de identificación personal, inexistencia de legislación en la materia, falta de controles adecuados por parte de las entidades, así como los bajos niveles de educación en los usuarios de los servicios en internet, educación que es inversamente proporcional al nivel de uso de las redes sociales y telefonía móvil.

FICHA BIBLIOGRAFICA

Autor: Posada	Lugar de Publicación: Universidad
Titulo: Impacto del ciberacoso en la salud mental en los jóvenes de Nuevo León	Autónoma de Nuevo León
Año de Publicación: 2025	

El ciberacoso representa una amenaza significativa para la salud mental de los jóvenes, principalmente debido a su persistencia, anonimato y rápida expansión en el entorno digital. Su impacto psicológico se manifiesta en altos niveles de estrés, ansiedad y depresión, afectando negativamente su bienestar emocional y su desarrollo psicosocial. La facilidad con la que los agresores pueden ocultar su identidad y actuar impunemente agrava esta problemática, generando un entorno de inseguridad y vulnerabilidad en las plataformas digitales.

FICHA BIBLIOGRAFICA

Autor: Islas & Ricaurte	Lugar de Publicación: México D.F.
Título: Investigar las redes sociales comunicación total en la sociedad de la ubicuidad	Editorial: Razón y Palabra
Año de Publicación: 2013	
Las redes sociales virtuales se pueden definir como un conjunto de actores que se relacionan e interactúan de manera virtual. Los actores conectados son los nodos de las redes sociales virtuales. Algunas de las relaciones fundamentales son los flujos de información, el intercambio de opiniones y la generación de conocimiento. Para estudiar la formación y características de durabilidad son importantes las secuencias en las relaciones: contactos iniciales, seguimiento, reencuentro, etc.	

FICHA BIBLIOGRAFICA

Autor: Fernández	Lugar de Publicación: España
Título: Los menores e internet. Riesgos y derechos: Especial consideración de la nueva Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio de Protección Integral de la Infancia y la Adolescencia frente a la Violencia	Editorial: J.M Bosch
Año de Publicación: 2022	
El adulto suele ganarse la confianza del menor obteniendo información del mismo internet. Al hacer un rastreo de todo tipo de datos e imágenes colgadas en las redes el adulto acosador puede hacerse generar un perfil falso, haciéndose pasar por alguien de su entorno o con los mismos intereses, aficiones o amistades. así, el menor cree en la identidad que el adulto declare tener y poco a poco tras ganarse su confianza va siendo cada vez más exigente en sus peticiones (imágenes, etc.) hasta el punto de tener suficiente información íntima del menor y poder amenazarle para que le dé más imágenes o conseguir un encuentro directo.	

Anexo 03: Ficha de análisis de norma**FICHA DE ANÁLISIS DE NORMA****LEY N.º 30096 "Ley de Delitos Informáticos"**

Asimismo se realiza un análisis normativo en el cual se identificó que la Ley 30096 en mención se encuentra orientada a la protección de sistemas informáticos y datos, regulando conductas como el acceso ilícito, fraude informático, suplantación de identidad e interceptación de comunicaciones, del mismo modo para prevenir que los estafadores no hagan uso indebido de los datos, sin embargo se evidencio que la ley no desarrolla las formas de violencia cibernética, como el ciberacoso que afecta de manera psicológica, el sextorsión que consta en la extorsión y amenaza de difundir fotos o videos a cambio de lucrar o sacar otro beneficio en el cual tampoco se encuentra regulado o tipificado en un cuerpo normativo, asimismo la suplantaciones de identidad con fines de trata de persona, no se encuentra regulado, especialmente cuando las víctimas son menores de edad o incluso para jóvenes.