

**CONSUMO DE  
VIDEOJUEGOS PORNO**

Guía de prevención para padres,  
madres y educadores



*Ángel Luis Torres-Toukoumidis (Coordinador)*  
*Byron Steven Cuzco Calle (Autor)*

# CONSUMO DE VIDEOJUEGOS PORNO

Guía de prevención para padres,  
madres y educadores



2024

## CONSUMO DE VIDEOJUEGOS PORNO.

Guía de prevención para padres, madres y educadores

© *Ángel Luis Torres-Toukoumidis (Coordinador)*

*Byron Steven Cuzco Calle (Autor)*

1ra edición:

© Universidad Politécnica Salesiana  
Av. Turuhuayco 3-69 y Calle Vieja  
Cuenca-Ecuador  
P.B.X. (+593 7) 2050000  
mail: publicaciones@ups.edu.ec  
www.ups.edu.ec

CARRERA DE COMUNICACIÓN  
Grupo de Investigación  
Gamelab-UPS

Diseño, Diagramación  
e impresión:

Ediciones Abya-Yala  
Quito-Ecuador

ISBN UPS:

978-9978-XXXXXX

ISBN Digital:

978-9978-XXXXXX

DOI:

<https://doi.org/10.17163/abyaups.??>

Tiraje:

300 ejemplares

Impreso en Quito-Ecuador, septiembre de 2024

Publicación arbitrada de la Universidad Politécnica Salesiana

El contenido de este libro es de exclusiva responsabilidad  
de los autores.



## Índice

|  |           |
|--|-----------|
| Introducción .....   | 7         |
| Conceptualización .....  | 10        |
| Historia .....   | 12        |
| Características y clasificación .....                            | 17        |
| Productoras de los porn games .....                              | 28        |
| Steam: la mayor plataforma de juegos para adultos .....          | 29        |
| Diagnóstico .....  | 40        |
| <i>Conocimiento de los padres, madres y representantes</i> ..... | 43        |
| <i>Experiencia de los padres, madres y representantes</i> .....  | 44        |
| <i>Percepción del impacto</i> .....                              | 29        |
| Educomunicación como forma de prevención .....                   | 48        |
| ¿Qué dicen los expertos? .....                                   | 52        |
| Principales riesgos psicológicos y emocionales .....             | 53        |
| Señales de exposición .....                                      | 57        |
| Comunicación efectiva .....                                      | 60        |
| Estrategias preventivas dentro del ámbito escolar .....          | 61        |
| Estrategias preventivas dentro del hogar .....                   | 63        |
| Conclusiones .....   | 65        |
| Referencias bibliográficas .....                                 | 67        |
| <b>Anexos .....</b>  | <b>70</b> |
| <b>Sobre los autores .....</b>                                   | <b>75</b> |



## Introducción

En la actual era digital, la crianza de los hijos presenta desafíos únicos y complejos, especialmente en lo que respecta al acceso a contenidos inapropiados en línea. La facilidad con la que los menores pueden encontrar material pornográfico en internet (Torres-Toukoumidis y Figueroa Sacoto, 2023) y la creciente popularidad de los videojuegos (Torres-Toukoumidis *et al.*, 2019) han dado lugar a una intersección preocupante: los videojuegos pornográficos. Estos juegos, que combinan elementos interactivos con contenido sexual explícito, representan un riesgo significativo para el bienestar emocional y psicológico de los jóvenes.

El propósito de este libro es servir como una guía informativa para padres, madres y representantes legales, ayudándoles a comprender y prevenir la exposición de sus hijos a los videojuegos pornográficos, conocidos también como “porn games”. A medida que la tecnología avanza, también lo hace la capacidad de los adolescentes para acceder a contenidos que pueden ser perjudiciales para su desarrollo. Esta guía pretende ofrecer herramientas prácticas y basadas en investigaciones para apoyar a las familias en la protección de sus hijos. La combinación de videojuegos y pornografía no es una tendencia nueva. Desde la creación de “Softporn Adventure” en 1981, los desarrolladores han

explorado formas de integrar contenido sexual en los juegos. Sin embargo, la accesibilidad y sofisticación de estos juegos han aumentado significativamente en las últimas décadas. Hoy en día, es posible que los y las jóvenes se encuentren con estos juegos en plataformas populares sin siquiera buscarlos explícitamente.

Esta guía tiene varios objetivos clave. Primero, busca proporcionar información clara y comprensible sobre videojuegos pornográficos, su funcionamiento y su peligrosidad para los menores. Además, pretende ayudar a los padres a identificar señales de que sus hijos pueden estar expuestos a estos contenidos y ofrecer estrategias para prevenir dicho acceso. También explora los efectos negativos que estos juegos pueden tener en el desarrollo psicológico y emocional de los adolescentes, basándose en investigaciones y opiniones de expertos en el campo. Por último, ofrece una variedad de recursos y herramientas prácticas que los padres pueden utilizar para proteger a sus hijos, desde el control parental hasta técnicas de comunicación efectiva.

Los videojuegos pornográficos presentan desafíos únicos que requieren una respuesta informada y proactiva. A diferencia de otros tipos de contenido inapropiado, los porn games son interactivos y pueden involucrar al jugador en narrativas y escenarios que normalizan comportamientos sexuales inapropiados. Esto puede llevar a percepciones distorsionadas sobre



la sexualidad y las relaciones, afectando la autoestima y el desarrollo social de los jóvenes.

Para abordar este problema de manera efectiva, es esencial un enfoque integral que involucre tanto la educación en el hogar como en el entorno escolar. La guía destaca la importancia de la educomunicación, un enfoque que combina la educación y la comunicación para fomentar un aprendizaje crítico y consciente sobre el uso de la tecnología y los medios digitales. Además, se subraya la necesidad de colaboración entre padres, educadores y profesionales de la salud mental. Al trabajar juntos, es posible crear un entorno de apoyo que no solo proteja a los jóvenes de los riesgos asociados con los videojuegos pornográficos, sino que también promueva un desarrollo saludable y equilibrado en el mundo digital.

En resumen, este libro se presenta como una herramienta esencial para cualquier padre, madre o tutor preocupado por la exposición de sus hijos a los videojuegos pornográficos. A través de una combinación de educación, estrategias preventivas y recursos prácticos, esta guía busca empoderar a las familias para enfrentar los desafíos de la era digital y proteger el bienestar de los jóvenes. La prevención y la educación son fundamentales para garantizar que los menores puedan navegar por el mundo digital de manera segura y responsable.

## Conceptualización

En la actual era digital, surge una preocupación constante entre padres, madres y tutores, especialmente en lo que respecta a la crianza de sus hijos o tutelados. Esta preocupación se fundamenta en dos factores destacados. En primer lugar, como explican Schick *et al.* (2010), la accesibilidad sin precedentes a todo tipo de contenido en internet ha propiciado que la población, especialmente los adolescentes, acceda a contenido pornográfico desde temprana edad. En segundo lugar, se observa un crecimiento constante en la popularidad de los videojuegos, que, según Loayza (2010), tienen la capacidad de alejarnos de nuestro tiempo y espacio. Al sumergirse en esas otras realidades con las que uno puede identificarse, se pierde la percepción del tiempo y, en consecuencia, la conexión con la realidad cotidiana. Es en este punto donde dicha imaginación se entrelaza con el ámbito sexual, lo que da origen a la convergencia de dos fuerzas poderosas: la pornografía y los videojuegos.

Este trabajo propone la creación de una guía informativa dirigida a padres, madres y representantes legales sobre los porn games, con el objetivo de comunicar y prevenir la exposición temprana de menores a este tipo de contenido erótico, otorgándole continuidad a la guía preventiva de ciberpornografía

(Torres-Toukoumidis y Figueroa Sacoto, 2023). Además, se pretende abordar los posibles efectos negativos tanto a nivel mental como físico en la población juvenil. La guía proporcionará consejos y herramientas basadas en la recopilación de expertos en psicología clínica, educativa y general, para que los padres puedan apoyar adecuadamente la educación de sus hijos o representados.

Para definir los “porn games” o videojuegos para adultos, es esencial primero comprender la definición general de un videojuego. Según la Real Academia Española (RAE), un videojuego es un “juego electrónico interactivo, contenido en un disco u otro soporte informático, y que se practica con una videoconsola o sobre la pantalla de un televisor o un ordenador”. En contraste, la pornografía se refiere a materiales sexuales, como imágenes o vídeos, producidos de manera profesional con el objetivo de excitar sexualmente a los espectadores. Los porn games son una amalgama de estos dos conceptos, al ser videojuegos electrónicos que integran imágenes y contenidos de índole sexual, donde el jugador se convierte en el protagonista de las experiencias representadas.

De acuerdo con Lankoski y Välisalo (2023), este contenido puede incluir: sexo oral, sexo vaginal y anal, estimulación manual de los genitales con pies o manos, sexo en trío, incesto, masturbación, mic-

ción, dominación, sexo no consensual, azotes, sexo en grupo, juegos de roles sexuales y bondage. El sexo se representa entre un hombre y una mujer, dos o más mujeres, dos o más hombres, y entre un hombre y un personaje transgénero. Además, pueden involucrar criaturas fantásticas o sobrenaturales, tales como elfos, vampiros, hombres lobo, demonios y otros seres mitológicos o imaginarios.

## **Historia**

Tras revisar la información existente sobre los porn games, se han encontrado diversas investigaciones que arrojan luz sobre estos juegos eróticos. Se destaca que no son una novedad reciente, sino que existen desde hace décadas. Como mencionan Lankoski y Välisalo (2023), estos juegos no constituyen un género nuevo, ya que su origen se remonta a 1981 con la creación del juego titulado “Softporn Adventure”. En este juego, el jugador asume el papel de un hombre que debe conquistar o ganarse el afecto de tres mujeres, independientemente de las acciones que tome.

El juego es exclusivamente de texto, donde el jugador debe elegir entre varias opciones, utilizando su imaginación para transportarse a los distintos escenarios. Lo que más destacó de este juego fue su portada, que mostraba a tres mujeres desnudas y a un

camarero en un jacuzzi. El anuncio se consideró escandaloso en ese momento debido al grado de desnudez mostrado, lo que resultó en su posterior retirada del mercado, aunque logró una cantidad considerable de ventas para la época.

### **Ilustración 1**

#### *Portada de Softporn Adventure*



*Nota.* La Taberna de Grog. <https://bit.ly/4dtFyR7>

## Ilustración 2

### *Fragmento del juego Softporn Adventure*

```

I'M IN THE BACKROOM.
ITEMS IN SIGHT ARE: A BIG DUDE!, A TV
OTHER AREAS ARE: WEST AND UP
.....
WHAT SHALL I DO? PUSH BUTTON
A VOICE ASKS 'WHATS THE PASSWORD?' (ONE
WORD)
?BELLYBUTTON
THE CURTAIN PULLS BACK!!

WHAT SHALL I DO? E
I'M IN THE BACKROOM OF THE BAR. THERE'S
THIS BIG DUDE IN HERE WITH ME.
HE'S WEARING A BUTTON WITH ME. I SEE WHAT
IT'S ABOUT. MAYBE I SHOULD TAKE A
CLOSER LOOK AT HIM.
STATUES LEAD UP TO THE SECOND FLOOR.
THERE'S A TV IN THE CORNER ALSO.

WHAT SHALL I DO? *
    
```

*Nota.* Ultimate History of Video Games. <https://bit.ly/46A9NDM>

Asimismo, se destaca que en los años 80 hubo un crecimiento notable en la producción y popularidad de juegos de este estilo. Como menciona Jones (2005), estos juegos tuvieron mayor popularidad especialmente en Japón, donde uno de los ejemplos más claros fueron los juegos *Bishoujo*.<sup>1</sup> En 1982 apareció uno de los primeros juegos eróticos japoneses con imágenes sexualmente explícitas, llamado “Night Life”, el cual se comercializó con la idea de ayudar a mejorar la vida sexual de las parejas, incluyendo un catálogo de posiciones sexuales.

<sup>1</sup> Término estético japonés utilizado para referirse a jóvenes bonitas, usualmente en una edad colegial.

### Ilustración 3

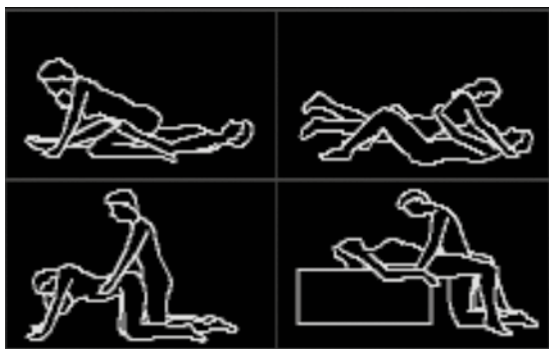
*Mujer presentada en el juego Planet of Lust*



*Nota.* Open Retro: <https://bit.ly/4freVpP>

### Ilustración 4

*Posiciones sexuales mostradas en el Juego Night Life*



*Nota.* GiantBomb: <https://bit.ly/3YxLBjF>

Posteriormente, en la década de los 90, los videojuegos comenzaron a centrarse más en la narrativa y no solo en la representación de pornografía. En esta época apareció “Shizuku”, el primer juego en incorporar contenido erótico dentro de una novela visual. Este juego destaca especialmente por incluir temas como derramamiento de sangre, violencia y humillaciones, todo enmarcado en una narrativa oscura. Es importante mencionar este título debido a la forma en que mezcla estos temas con la pornografía, lo que amplía el alcance y la complejidad de los videojuegos eróticos.

En la actualidad, el internet y el avance de la tecnología han permitido la inclusión de contenido sexual en juegos que no están originalmente diseñados para ello, gracias a los *mods*.<sup>2</sup> Un ejemplo de ello se observa en juegos como “Tomb Raider”, “Grand Theft Auto: San Andreas”, “The Elder Scrolls IV: Oblivion”, “The Elder Scrolls V: Skyrim” y “Tekken 7”, entre muchos otros.

---

2 En esencia, se trata de una modificación o adición realizada a un videojuego con el propósito de cambiar o mejorar algún aspecto del mismo. Estos cambios pueden abarcar desde ajustes visuales simples hasta la creación de nuevos escenarios, personajes, mecánicas de juego y otros elementos.



## Ilustración 5

*Tekken 7 con el Mod semidesnudo a los personajes*



*Nota.* Atomix. <https://bit.ly/3A9GwDT>

## Características y clasificación

Existen diversos tipos de porn games, y su clasificación puede variar según las características consideradas para su categorización. En este caso, se distinguirán por su jugabilidad, es decir, por las acciones y dinámicas que el videojuego abarca. Según Lankoski y Välisalo (2023), los géneros que pueden encontrarse en estos videojuegos incluyen:

Novelas Visuales, Simuladores de Citas, Rompe-  
cabezas, Juegos de Rol, Defensa de la Torre y Survival  
Horror/Supervivencia de Terror.

**Tabla 1***Clasificación de los porn games según su jugabilidad*

| <b>Clasificación</b> | <b>Definición</b>  | <b>Ejemplo</b>                 | <b>Resumen</b>   |
|----------------------|--|--------------------------------|--|
| Novelas visuales     | Son un género que se concentra en contar una historita y permitir al jugador experimentar tramas interesantes y detalladas. Pueden contener varios finales o simplemente seguir una historia de forma lineal, las elecciones que el jugador tome pueden tener un impacto en el progreso de la historia (Dillon Jessica, 2020). | Kindred Spirits<br>on the Roof | Cuenta la historia de una colegiala que conoce dos fantasmas que son pareja, que para poder descansar en paz deben consumir su amor y como murieron antes de perder su “virginidad” convencen a la protagonista para crear parejas lésbicas por toda la escuela. |

|                                  |   |                         |   |
|----------------------------------|---|-------------------------|---|
| <p><b>Simulador de citas</b></p> | <p>Según Navarro y Loriguillo (2015), este tipo de juego se define como una simulación centrada en la búsqueda de pareja. En términos simples, se puede describir como un juego de citas que a menudo incluye contenido erótico. Los diálogos suelen ser interpretados por actores de voz o presentados como texto en la pantalla. Generalmente carecen de animación y se desarrollan en fondos estáticos que solo cambian cuando el personaje se traslada a otra ubicación (Taylor, 2007).</p> | <p><b>Morenatsu</b></p> | <p>Después de varios años el protagonista es invitado a reencontrarse con compañeros de la escuela, siendo estos animales antropomórficos y lleno de escenas explícitas. Lanzado solamente en idioma japonés, sin embargo, la comunidad de jugadores hizo traducciones al inglés y español.</p> |
|----------------------------------|---|-------------------------|---|

|                            |  |                                       |  |
|----------------------------|--|---------------------------------------|--|
| <p><b>Rompecabezas</b></p> | <p>También conocido en inglés como Puzzle es un “juego que consiste en formar una figura o imagen definida uniendo o encajando diferentes piezas, en cada una de las que aparece una parte de esa figura” (Real Academia Española, 2022, definición 1). Con respecto al contenido pornográfico se establecen que la mayoría de los juegos de rompecabezas son bastante simples. En ellos se utiliza contenido para adultos como una especie de recompensa, pero esa recompensa está casi garantizada, el jugador no depende de sus habilidades por un largo periodo de tiempo.</p> | <p><b>Sex and the Furry Titty</b></p> | <p>El juego consiste en resolver tres desafíos combinando piezas del mismo color o figura. Cada nivel ofrece como recompensa 24 escenas animadas de sexo, completadas con voces y efectos. Cabe resaltar que en este título se mezclan escenas con animales antropomórficos.</p> |
|----------------------------|--|---------------------------------------|--|

|                                   |  |                               |  |
|-----------------------------------|--|-------------------------------|--|
| <p><b>Juegos de Rol (RPG)</b></p> | <p>Mackay (2017) define al juego de rol como un sistema episódico y participativo de creación de historias, que contiene diversas reglas para que los jugadores y el director de juego resuelvan las diferentes interacciones espontáneas de los personajes de ficción, la duración del juego puede variar (p.5). Es un hecho que el juego de roles puede tomar muchas formas, en este caso el erótico. Desde juegos de mesa y juegos de rol de acción real hasta sus contrapartes digitales, cualquier tipo de juego de rol tiene el potencial de volverse erótico. Tomado en su definición más vaga, el juego de roles erótico es una forma de juego de roles que involucra temas que implican deseo sexual (Brown, 2015).</p> | <p><b>Carnal Instinct</b></p> | <p>El juego se desarrolla en un mundo mitológico donde una antigua diosa regresa a su hogar ancestral. En este contexto, ocho semidioses luchan por el poder como señores de la guerra, cuyas conquistas bañan a la diosa con la sangre de los inocentes. El jugador ingresa al mundo de Sabu como esclavo, pero tendrá la oportunidad de forjar su propio destino y dar forma al mundo mismo en este reino habitado por dioses antiguos, criaturas míticas y una lujuria ilimitada.</p> |
|-----------------------------------|--|-------------------------------|--|

|                                   |  |  |   |
|-----------------------------------|--|--|---|
| <p><b>Defensa de la Torre</b></p> | <p>Sutoyo <i>et al.</i> (2015) establecen que estos juegos son de estrategia centrado en la asignación de recursos y la ubicación de las unidades (torres). Un juego de defensa de torres no pornográfico es el popular Clash Royale o Clash of Clans. Tiene una jugabilidad simple, lo que provoca una gran población de jugadores casuales. Empero, en este género se transforma en un videojuego para adultos cuando se utiliza segmentos que incluyen escenas de sexo o personajes de una forma explícita.</p> | <p><b>Beautiful Mystic Defenders</b></p> | <p>En este juego, el jugador asume el papel de salvador de las increíblemente hermosas damas del reino místico. Se debe construir torres estratégicamente, subir de nivel a las heroínas, obtener mejoras, derrotar hordas de monstruos y sumergirse en una cautivadora historia de amor.</p> |
|-----------------------------------|--|--|---|




|  |  |                          |   |
|--|--|--------------------------|---|
| <p><b>Survival Horror/<br/>Supervivencia de<br/>Terror</b></p> | <p>De acuerdo con Perron (2004), los juegos de supervivencia de terror siguen el mismo patrón, a nivel de trama existe un héroe/heroína que investiga una situación hostil o misteriosa, donde posteriormente queda atrapado y descubre eventos horribles o fenómenos paranormales. Se caracteriza porque el jugador debe encontrar pistas, reunir objetos y resolver rompecabezas, enfrentando a monstruos o criaturas espeluznantes.</p> | <p><b>Antophobia</b></p> | <p>A raíz de una pandemia mundial de origen vegetal, la protagonista ha permanecido escondida en su apartamento durante tres meses. Ahora, con sus suministros de agua agotados, se ve obligada a enfrentar el exterior. Puede curarse a sí mismo desnudándose y puede usar la ropa que encuentre el jugador. En caso de que este personaje sufra demasiado daño o su salud llegue a cero, los monstruos la violan.</p> |
|--|--|--------------------------|---|



Además de la clasificación basada en la jugabilidad, existe otra categorización dentro de los videojuegos que se realiza según la edad de los jugadores. Aunque esta clasificación no tiene una relación directa con los juegos pornográficos, es fundamental para determinar el contenido que un videojuego puede contener. Esta categorización por edades es crucial para garantizar que los jugadores reciban contenido apropiado para su grupo etario.

**Tabla 2**

*Clasificación ESRB de videojuegos*

| Clasificación  | Público  | Videojuegos (ejemplos)  |
|--|--|---|
|   | <p>Este contenido presenta una violencia mínima, caracterizada por elementos caricaturescos, lo que lo hace apto para todas las edades. Además, contiene un lenguaje moderado, adecuado para un público general.</p> | <p>POU, Super Mario Kart, Crash Bash, Pokémon Stadium, etc.</p> |
|   | <p>Contenido adecuado para personas de 10 años en adelante, con violencia caricaturesca y un lenguaje mínimamente provocativo.</p>   | <p>LEGO, Donkey Kong Jungle Beat, Kirby Star Allies, etc.</p>   |
|  | <p>El contenido es adecuado para personas de 13 años en adelante. Puede incluir violencia, humor grosero, cierta cantidad de sangre, apuestas o un lenguaje moderadamente fuerte.</p>                                | <p>Guitar Hero, Tekken 7, Need for Speed, etc.</p>              |

|  |   |   |
|--|---|---|
|   | <p>El contenido generalmente está destinado a personas de 17 años o mayores. Puede incluir violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual y lenguaje fuerte.</p>  | <p>Warframe, South Park, Grand Theft Auto (GTA), Doom, etc.</p>         |
|   | <p>Contenido especialmente dirigido a personas mayores de 18 años, con escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico, apuestas con dinero real y transacciones.</p>  | <p>Hatred, All Nude Cyber, Playboy: The Mansion Private Party, etc.</p> |
|  | <p>Por último, existen dos clasificaciones de RP, que corresponden a “Rating Pending”, lo cual en español significa “calificación pendiente”. Estas clasificaciones solo aparecen en publicidades y en accesos anticipados. Dentro de esta categoría, se distingue entre RP general y RP maduro, que está destinado a mayores de 17 años.</p> |   |

Nota. Entertainment Software Rating Board. <https://bit.ly/3YvVu16>

Existen otras clasificaciones conocidas como PEGI, que utilizan rangos de edades en lugar de letras, como hace la ESRB. Las categorías de PEGI son 3, 7, 12, 16 y 18 años. La diferencia principal entre estos dos sistemas radica en su cobertura geográfica: mientras que la ESRB se utiliza en América del Norte y América en general, el sistema PEGI se aplica en Europa.

## **Productoras de los porn games**

Las desarrolladoras de porn games mayormente el sitio web Patreon como medio principal para gestionar sus proyectos. Este sistema permite a los creadores de contenido financiar sus iniciativas con el respaldo y apoyo directo de la comunidad, lo que significa que gran parte de estas desarrolladoras son independientes. Como afirma Lankoski *et al.* (2023), los juegos que recibieron más financiamiento tenían mayores probabilidades de incluir representaciones de sexualidades diversas, que abarcaban actos sexuales homosexuales y actos sexuales con o entre personas no binarias. Entre los desarrolladores más conocidos se destacan tres en particular:

- NTL Media con más de 30 años de experiencia en la creación de videojuegos en 3D. Caracterizado por usar escenas explícitas de relaciones sexuales en alta calidad.

- Global Games Network donde resalta la libertad de movimiento ofreciendo una experiencia única para el jugador combinado con historias complejas y cautivadoras.
- DrPinkCake el cuál prefiere permanecer en anonimato, sin embargo, cuenta con más de quince mil miembros con suscripción en Patreon.

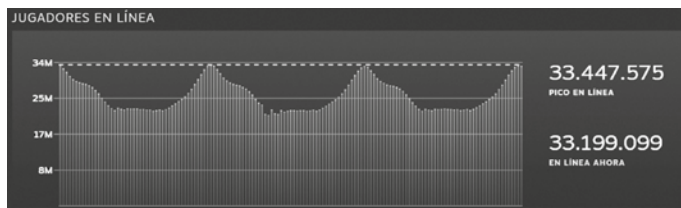
Desde el punto de vista de Lankoski y Dymek (2020), esta nueva modalidad de hacer videojuegos resulta ser innovadora para el desarrollador en específico, es un trabajo semiprofesional del lado del consumidor.

### **Steam: la mayor plataforma de juegos para adultos**

Con el paso del tiempo, en el mercado de los videojuegos se han consolidado diversas plataformas que ofrecen una amplia variedad de títulos. Entre estas plataformas destacan Epic Games, EA Play, Ubisoft, Amazon Games y, de particular importancia, Steam.

## Ilustración 6

### *Número de Jugadores en línea en Steam*



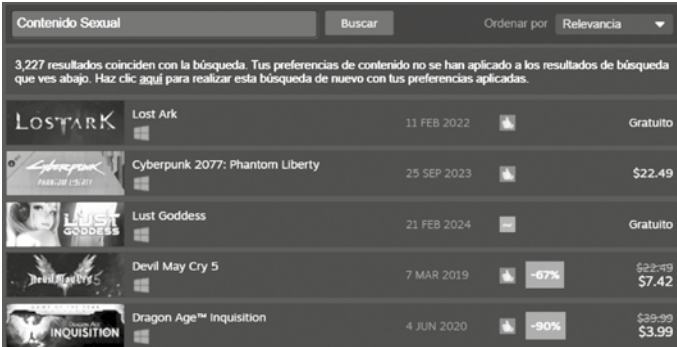
*Nota.* Steam. <https://bit.ly/4draamg>











Steam se ha consolidado como la plataforma líder en la distribución de videojuegos, reflejado en su vasta cantidad de usuarios activos, que supera los 33 millones de jugadores en línea. Este éxito se debe, en gran medida, a la extensa biblioteca de juegos que ofrece. Hasta 2021, contaba con más de 51 000 títulos, abarcando desde juegos independientes hasta grandes producciones, cubriendo una amplia variedad de géneros (Pérez, 2021).

Dentro de este extenso catálogo, también se incluyen los denominados porn games. A continuación, se presentarán tres gráficos que ilustran el considerable número de videojuegos para adultos disponibles en español de España y español de Hispanoamérica, categorizados mediante diferentes palabras clave.

## Ilustración 7

### Lista de videojuegos con “contenido sexual”



| Contenido Sexual  |                                 | Buscar      | Ordenar por   | Relevancia                   |
|---|---------------------------------|-------------|---|------------------------------|
| 3,227 resultados coinciden con la búsqueda. Tus preferencias de contenido no se han aplicado a los resultados de búsqueda que ves abajo. Haz clic aquí para realizar esta búsqueda de nuevo con tus preferencias aplicadas. |                                 |             |   |                              |
|    | Lost Ark                        | 11 FEB 2022 |  | Gratis                       |
|    | Cyberpunk 2077: Phantom Liberty | 25 SEP 2023 |  | \$22.49                      |
|    | Lust Goddess                    | 21 FEB 2024 |  | Gratis                       |
|    | Devil May Cry 5                 | 7 MAR 2019  |  | <del>\$22.49</del><br>\$7.42 |
|    | Dragon Age™ Inquisition         | 4 JUN 2020  |  | <del>\$39.99</del><br>\$3.99 |

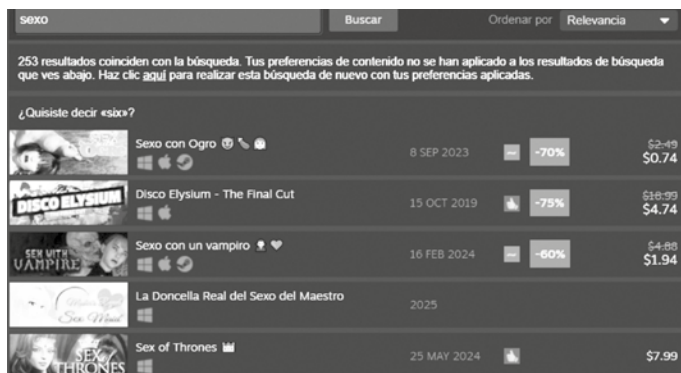
Nota. Steam. <https://bit.ly/3SBk9xs>

Al realizar una búsqueda sin filtros en Steam utilizando las palabras clave “contenido sexual”, se muestran numerosos videojuegos, alcanzando un total de 3227 títulos. Entre estos, se encuentra Lost Ark, un juego de rol y aventuras que aparece en los resultados debido al diseño de algunos personajes que pueden resultar extravagantes, como chicas con minifaldas o escotes pronunciados en un mundo mágico. Sin embargo, al continuar con la búsqueda, en el tercer lugar se encuentra el videojuego Lust Goddess, un juego de cartas cuya trama central consiste en formar un equipo de “mercenarias sexys”.

En este juego se presentan diversos personajes, mayormente femeninos, totalmente desnudos e incluyen escenas de sexo explícito, sin nombrar que está totalmente gratuito.

## Ilustración 8

*Lista de videojuegos con la palabra “sexo”*



*Nota.* Steam. <https://bit.ly/4d7WGfN>

En el segundo caso, al utilizar la palabra clave “sexo” en la búsqueda de Steam, se muestran 253 videojuegos. Desde el inicio, los resultados se enfocan directamente en la temática de la pornografía. La mayoría de estos videojuegos, si no todos, son de corta duración y se caracterizan por la gran cantidad de contenido sexual explícito que contienen. Este contenido sexual incluye personajes totalmente desnudos,



escenas de sexo heterosexual, homosexual, así como interacciones con criaturas mágicas, mitológicas o de estilo anime. Por lo general, estos juegos están modelados en 3D y presentan una historia superficial y banal.

Además, Steam cuenta con una categoría especial denominada “no apto para oficinas”, que incluye juegos con contenido para adultos. En esta categoría se reflejan aproximadamente 1129 juegos, lo que demuestra el gran número de videojuegos con contenido explícito que posee la plataforma.

## **Mods**

Como se mencionó brevemente en la historia de los “porn games”, existen las modificaciones, comúnmente conocidas como “mods”. De acuerdo con Fernández (2023), un Mod se define como una modificación o complemento aplicado a un videojuego con el objetivo de cambiar o mejorar ciertos aspectos del mismo. Los principales son los siguientes:

**Skins:** se refiere al cambio de apariencia de los personajes o elementos del juego.

## Ilustración 9

### *Mod de apariencia en Baldurs Gate 3*



Nota. <https://bit.ly/3Wx98hP>

## Ilustración 10

### *Mod de apariencia en personaje masculino Baldurs Gate 3*



Nota. <https://bit.ly/3Wx98hP>

**Creación de nuevos niveles:** implica la adición de nuevos apartados o niveles dentro del videojuego.

### **Ilustración 11**

*Project Mojave Mod de Fallout 4*



*Nota.* <https://bit.ly/3LWsLLv>

### **Ilustración 12**

*Capital Wasteland Mod de Fallout 3*





*Nota.* <https://bit.ly/3WPzY6m>

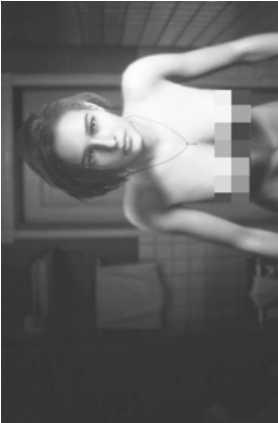

**Cambios drásticos:** muchos de estos mods realizan alteraciones tan significativas que pueden transformar el juego de manera radical, llegando a ser completamente diferente del original.

A continuación, se presentará una tabla con algunos ejemplos de mods que existen en varios videojuegos. Cabe destacar que estos videojuegos no son de carácter pornográfico; sin embargo, la implementación de ciertos mods puede cambiar esta característica, introduciendo contenido que altera la naturaleza original del juego.

**Tabla 3***Mods: ejemplos en videojuegos*

| Videojuego        | Mod   | ¿En qué consiste?   |
|-------------------|---|---|
| Street Fighter VI |  <p>Chunli Nude Mod</p> | Se enfoca en desnudar completamente al personaje Chun-Li, mostrándola así tanto en los menús del juego como durante sus enfrentamientos con otros peleadores. |

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>The Elder Scrolls V:<br/>Skyrim</p> |  <p>Female nude humanoid Khajiit</p> | <p>Consiste en transformar a tu personaje en un ser antropomórfico que exhibe prominentes senos femeninos, mostrando una figura completamente desnuda.</p>                 |
| <p>Marvel's<br/>Spider-Man</p>         |  <p>Peter nude Mod</p>               | <p>Como su nombre sugiere, este mod despoja al personaje principal, Peter Parker, de toda su ropa, excepto su máscara, mostrando completamente su miembro reproductor.</p> |

|                        |   |  |
|------------------------|---|--|
| <p>Resident Evil 3</p> |  <p>Jill Sexy Mod</p> | <p>Hace que la protagonista, Jill Valentine, esté completamente desnuda y añade algunas "físicas realistas" enfocado en los pechos de la protagonista.</p> |
| <p>Minecraft</p>       |  <p>Jenny Mod</p>     | <p>Este mod de Minecraft añade un personaje femenino llamado Jenny, con el cual se puede interactuar para tener actividad sexual de manera explícita.</p>  |

Si bien es cierto que la mayoría de estos mods modifican el aspecto físico de los personajes, existe una variedad considerable que, como mencionamos, altera la jugabilidad e introduce temas que abarcan desde la zoofilia<sup>3</sup> y la pedofilia<sup>4</sup> hasta el masoquismo y otras parafilias.<sup>5</sup>

## Diagnóstico

En el siguiente proyecto se plantea como objetivo general diseñar una guía destinada a padres, madres y representantes, para orientar sobre la exposición y el consumo de los porn games en los niños, niñas, jóvenes y adolescentes, que se derivan en los siguientes objetivos específicos: realizar un diagnóstico sobre la percepción de los padres, madres y representantes sobre los porn games; establecer características, propiedades, tipologías sobre los porn games; proporcionar las estrategias de prevención vinculado hacia padres madres o representantes sobre los porn games.

Para la primera sección, se les preguntó a 303 madres y padres acerca de su nivel de su conocimiento con respecto a los juegos pornográficos y la experiencia con sus hijos/hijas; el segundo tema abordó la relación

---

3 Relación sexual de personas con animales.

4 Atracción erótica o sexual que una persona adulta tiene hacia niños.

5 Desviación sexual.



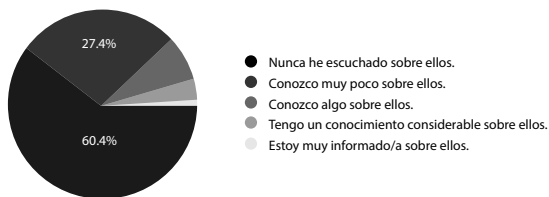
y experiencias de los progenitores con otros progenitores. El tercer tema exploró si creen que estos juegos pueden afectar negativamente a sus hijos. Para cada tema se formularon varias preguntas, cuyos resultados reflejaron lo siguiente:

De acuerdo con los datos, se encuestó a 193 mujeres y 110 hombres, de los cuales el 84,2 % vive en zonas urbanas y el 15,8 % en zonas rurales. En cuanto a la cantidad de hijos, el 75,9 % tiene entre uno y dos niños, el 22,1 % tiene entre tres y cuatro niños, y el 2 % tiene más de cuatro niños. Además, el 50,2 % de los padres tiene entre veinticinco y cuarenta y cuatro años; el 34,3 % tiene entre cuarenta y cinco y sesenta y cuatro años; el 9,9 % tiene menos de veinticinco años, y el 5,6 % tiene sesenta y cinco años o más. Para profundizar el diagnóstico se expondrán los resultados obtenidos:

## Gráfico 1

### *Conocimiento de los padres, madres y representantes*

5. ¿Cuánto conoce sobre los “Porn Games” o videojuegos para adultos?  
303 respuestas



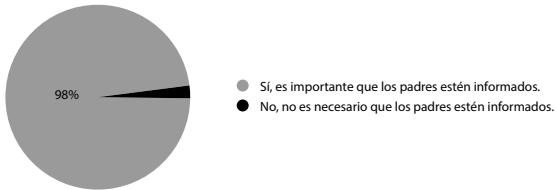
En la figura 1, el 60,4 % de los progenitores afirma que nunca ha escuchado sobre estos videojuegos, el 27,4 % tiene algún conocimiento sobre ellos, y solo el 1 % de los encuestados está muy informado al respecto.

## Gráfico 2

### *Importancia de estar informado sobre los porn games*

6. ¿Considera que los padres deberían estar informados sobre el contenido de los "Porn Games"?

303 respuestas



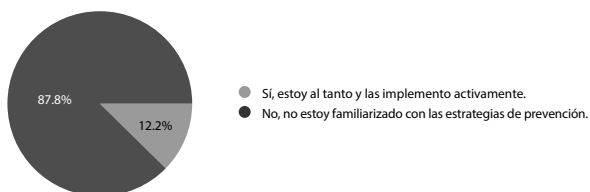
En la figura 2, el 98 % de progenitores encuestados afirma que es importante que estén informados sobre el contenido de los porn games, mientras que solo el 2 % considera que no es necesario que estén informados al respecto.

### Gráfico 3

#### *Conocimiento de las estrategias de prevención del contenido inapropiado*

13. ¿Estás al tanto de las estrategias de prevención que se pueden implementar para proteger a los niños, niñas y adolescentes del contenido inapropiado en los “Porn Games”?

303 respuestas



En la figura 3, el 98 % de los progenitores encuestados afirma que es importante que estén informados sobre el contenido de los porn games, mientras que solo el 2 % considera que no es necesario que estén informados al respecto.

Con base en todos estos datos recolectados, es evidente que existe un problema significativo: el desconocimiento sobre los porn games. La falta de conocimiento sobre cómo funcionan y cómo prevenir el acceso de los hijos a estos juegos permite que el problema persista sin ser reconocido.

## *Experiencia de los padres, madres y representantes*

### **Gráfico 4**

#### *Conversaciones entre progenitores e hijos*

8. ¿Ha tenido conversaciones con sus hijos sobre los riesgos asociados con los “Porn Games” o videojuegos para adultos?

303 respuestas



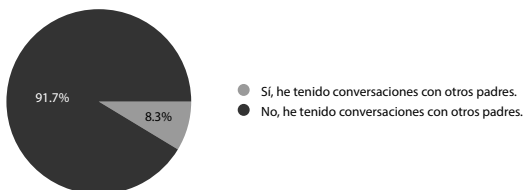
En cuanto a la experiencia de los progenitores sobre si han tenido conversaciones con sus hijos/hijas acerca de este tema, el 84,8 % afirma que no, mientras que el 15,2 % dice que sí ha hablado al respecto.

## Gráfico 5

### *Conversaciones entre progenitores*

9. ¿Ha tenido conversaciones con otros padres sobre cómo abordar el tema de los “Porn Games” con sus hijos?

303 respuestas



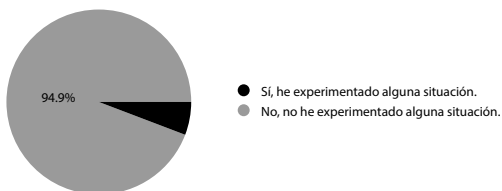
Referente a la comunicación con otros progenitores, el 91,7 % dice que no ha tenido conversaciones sobre los juegos pornográficos, mientras que el 8,3 % sí ha hablado del tema.

## Gráfico 6

### *Experiencias con los porn games*

12. ¿Has experimentado alguna situación en la que tu hijo, hija o representado haya estado expuesto a los “Porn Games”?

303 respuestas



El 94,4 % de los encuestados dice que no ha experimentado ninguna situación relacionada con los porn games, mientras que el 5,6 % afirma que sí. Sin embargo, al analizar estos datos junto con los anteriores, es posible que los progenitores no sepan si sus hijos/hijas han estado involucrados con los porn games. La falta de información previa impide que puedan identificar con certeza si sus hijos/hijas han tenido alguna interacción con estos juegos.

Por ello, es fundamental establecer las diferentes características y definir claramente qué es un porn game o videojuego para adultos. Esto permitirá a los progenitores reconocer y abordar mejor el problema, mejorando así la educación y protección de sus hijos frente a este tipo de contenido.

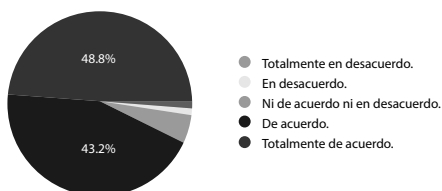
## *Percepción del impacto*

### **Gráfico 7**

#### *Riesgo de los porn games*

7. ¿Cree que los “Porn Games” representan algún tipo de riesgo para los niños, niñas y adolescentes?

303 respuestas



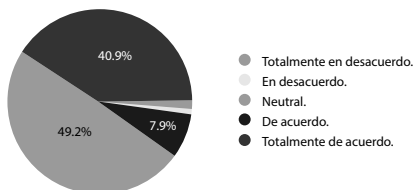
Los padres, madres y representantes encuestados tienen diversas opiniones respecto al riesgo que representan los porn games para los niños, niñas y adolescentes. El 48,8 % de los progenitores está totalmente de acuerdo, el 43,2 % está de acuerdo, el 5,6 % se mantiene neutral, el 0,7 % está en desacuerdo y el 1,7 % está en total desacuerdo.

## Gráfico 8

### *Relaciones interpersonales y porn games*

10. ¿Crees que los “Porn Games” pueden afectar la percepción de las relaciones interpersonales y la intimidad en los niños, niñas y adolescentes?

303 respuestas



En cuanto a si los porn games pueden afectar la percepción de las relaciones interpersonales, el 49,2 % está de acuerdo con esta afirmación, el 40,9 % está totalmente de acuerdo, el 7,9 % se mantiene neutral, el 0,7 % está en desacuerdo y el 1,3 % está totalmente en desacuerdo.

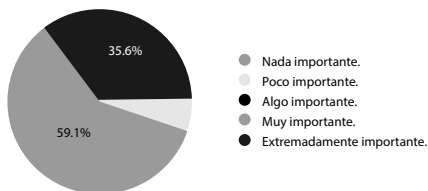


## Gráfico 9

### *Educación sexual en la prevención de los porn games*

11. ¿Qué tan importante crees que es la educación sexual en la prevención del acceso a los “Porn Games” por parte de los niños, niñas y adolescentes?

303 respuestas



La última pregunta resalta la importancia que los encuestados atribuyen a la educación sexual en la prevención del acceso a los porn games: el 59,1 % considera que es muy importante, el 35,6 % cree que es extremadamente importante y el 5,3 % piensa que es algo importante.

Esto indica que padres, madres y representantes perciben los porn games como un problema que puede afectar a sus hijos e hijas adolescentes. Existe una gran preocupación y la necesidad de desarrollar herramientas que les apoyen a prevenir al acceso a estos juegos y a tomar las medidas adecuadas si el acceso ya se ha producido.

## **Educomunicación como forma de prevención**

La tecnología constituye una poderosa herramienta que avanza rápidamente y de manera progresiva, obligando a que los contenidos se adapten para no quedar obsoletos. Esto se ha evidenciado en medios tradicionales como el periódico, la radio, la televisión y, más recientemente, el internet. La pornografía ejemplifica claramente esta evolución; inicialmente confinada a revistas, ahora se encuentra presente en los videojuegos, como es el caso de los “porn games”. En este contexto, la educomunicación surge como una solución viable para enfrentar y gestionar estos significativos cambios.

En palabras de Begnini *et al.* (2022), la educomunicación es una forma de comunicación educativa que facilita el aprendizaje colectivo. Utiliza recursos didácticos y tecnológicos para que las personas se vuelvan críticas y participen activamente en la transformación de la realidad. Esto se logra al desarrollar las competencias necesarias para enfrentar y resolver problemas. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son herramientas valiosas en este proceso, ya que apoyan el proceso de enseñanza y aprendizaje en una variedad de entornos. Es importante que tanto educadores como estudiantes estén dispuestos a adaptarse a los avances tecnológicos, man-

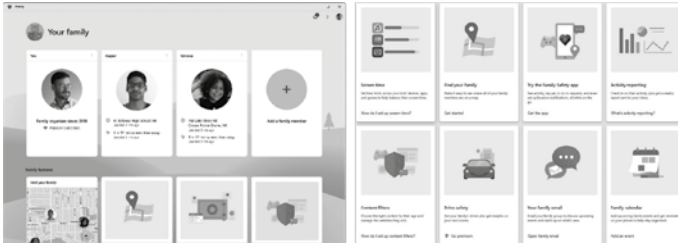
teniendo una actitud abierta hacia la innovación y la creatividad (p.166).

Un ejemplo del uso de estas tecnologías, y al mismo tiempo una herramienta eficaz para la prevención del consumo de videojuegos inapropiados, es el “Control Parental”. Según GFCGlobal (2020), esta herramienta es utilizada por los adultos para gestionar y limitar el acceso y uso que los menores tienen a internet en diversos sitios web, sistemas operativos y dispositivos. A continuación, se mostrarán algunos ejemplos de los diferentes programas que se pueden emplear:

El primer recurso, diseñado para dispositivos Windows, se llama “Microsoft Family Safety”. Esta se gestiona a través de las cuentas de Windows, permitiéndote crear una cuenta para tu hija o hijo y configurar preferencias para asegurar una navegación segura. Este control parental incluye filtros de contenido que limitan o prohíben el acceso a páginas web, aplicaciones y juegos que Windows considera inapropiados según el rango de edad. Además, puedes añadir sitios específicos para restringir el acceso a ellos.

## Ilustración 13

### *Microsoft Family Safety*



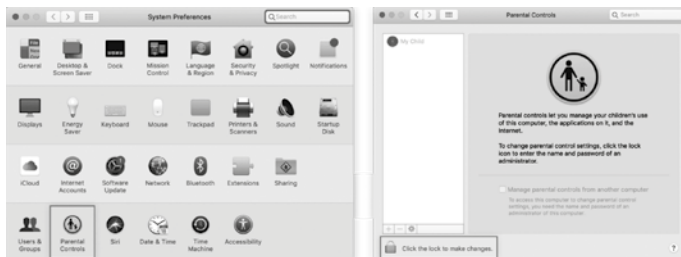
Nota. <https://bit.ly/3WUOM3H>

También existe el control parental para dispositivos Android, el cual permite restringir el contenido que se puede descargar o comprar en Google Play según el nivel de madurez del usuario. No obstante, la configuración de autorización de compras solo se aplica a las transacciones realizadas a través del sistema de facturación de Google Play, la tienda de aplicaciones del teléfono móvil.

Dentro de macOS, puedes personalizar las acciones que los niños pueden realizar en el ordenador. Puedes configurar qué aplicaciones tienen permitido utilizar, establecer restricciones en el navegador, restringir la compra de música, películas o libros en las tiendas de Apple, crear horarios para el uso del equipo, limitar el acceso a datos como contactos y calendarios, y activar o desactivar impresoras según sea necesario.

## Ilustración 14

### Control Parental macOS



*Nota.* <https://bit.ly/3WUOM3H>

Es innegable que los programas integrados en los diversos sistemas operativos constituyen una base inicial en el ámbito del control parental. No obstante, existe una amplia gama de herramientas adicionales disponibles, algunas de ellas gratuitas y otras de pago. Como progenitores o tutores, es crucial familiarizarse con estas nuevas formas de mitigar contenidos inapropiados, supervisar el uso y mantener una vigilancia activa sobre los diversos tipos de contenido disponible.

### ¿Qué dicen los expertos?

En esta sección se entrevistó a cinco expertos en psicología clínica, psicología educativa y psicología general, quienes han trabajado durante más de diez años en diversas clínicas autónomas y, a su vez, forman

parte de la carrera de Psicología en la Universidad Politécnica Salesiana.

## 1.1 Principales riesgos psicológicos y emocionales

**Tabla 4**

*Riesgos emocionales y psicológicos*

| Experto   | Ideas clave  |
|-----------|--|
| Experto 1 | “Percepciones y expectativas irreales sobre la sexualidad y las relaciones íntimas”<br>“Comprensión distorsionada de las relaciones humanas basada en la objetivación y la cosificación del cuerpo”<br>“Afecta negativamente la autoestima y la autoimagen, provocando inseguridades y problemas de identidad”<br>“Disminución en la capacidad de empatía y sensibilidad hacia los demás... normalización de conductas agresivas”<br>“Podría reducir las interacciones sociales saludables y el desarrollo de habilidades, llevando al aislamiento”<br>“Interfiriendo con las responsabilidades académicas, personales, sociales y familiares” |
| Experto 2 | “Problemas conductuales, distraimientos”<br>“Problemas atencionales”<br>“Tristezas y miedos, enojos, berrinches, todo lo relacionado”<br>“La cabeza es como una biblioteca de imágenes pornográficas o sexistas”<br>“En los adolescentes psicológicamente...la falta de atención, problemas de sueño y masturbaciones compulsivas viendo estas imágenes”   |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Experto 3</b> | <p>“Llenar carencias afectivas o engancharse a situaciones que pueden generar cierto bienestar a nivel emocional”</p> <p>“Generar dopamina<sup>6</sup> para sentirse bien” “se crea una mala forma de adicción porque luego va a necesitar la misma dosis en cantidades más altas más altas”</p> <p>“En algún momento si se le corta puede causar en este caso como cuando a un alcohólico le cortan el alcohol, empieza la ansiedad”</p>  |
| <b>Experto 4</b> | <p>“Desarrollo sexual distorsionado”</p> <p>“Patrones de conducta repetitivos que les ayuden a aceptarse a sí mismos o aceptar las condiciones de los demás”</p> <p>“Creación de grupos sociales que ven el mismo contenido o utilizan el mismo contenido”</p> <p>“Problemas de autoestima; compararse el cuerpo de ellos con otras personas en los adolescentes principalmente ya lo que puede idealizar ciertas características que no estarían asociadas a un desarrollo normal”</p> <p>“La ansiedad la depresión y el estrés como tres principales factores de riesgo”</p> |
| <b>Experto 5</b> | <p>“Distorsión de la percepción en relaciones sexualidad el desarrollo de actitudes inapropiadas hacia el sexo y relaciones interpersonales”</p> <p>“Un aumento de riesgo de desarrollar adicciones comportamentales una exposición temprana un contenido sexual explícito puede llegar llevar a estos niños o adolescentes a problemas de autoestima ansiedad depresión y además poder tener dificultades para establecer relaciones saludables en un futuro”</p>   |

---

6 La dopamina es un neurotransmisor esencial que actúa transmitiendo mensajes entre las células nerviosas en el cerebro. Juega roles clave en el control del movimiento, la memoria, el sistema de recompensa cerebral y el aprendizaje.

Gracias a la recopilación de los diversos puntos de vista de los psicólogos, reflejados en la tabla anterior, se puede crear un resumen detallado sobre las amenazas a niveles psicológicos y emocionales asociados con los juegos pornográficos en los niños, niñas y adolescentes.

## **Distorsión de la sexualidad y relaciones**

Los contenidos pornográficos pueden distorsionar las percepciones de los jóvenes sobre la sexualidad y las relaciones íntimas. Esto puede llevar a una comprensión errónea de las relaciones humanas, basada en la objetivación del cuerpo, afectando negativamente su autoestima e imagen personal.

## **Desensibilización y conductas agresivas**

La exposición frecuente a contenido pornográfico puede desensibilizar a los jóvenes, disminuyendo su capacidad de empatía y sensibilidad. Esto puede normalizar conductas agresivas y violentas, dificultando el desarrollo de habilidades sociales saludables, llevando al aislamiento.



## **Interferencias en la vida cotidiana**

El tiempo dedicado a estos juegos puede interferir con las responsabilidades académicas y personales. Los adolescentes pueden experimentar problemas conductuales, falta de atención, problemas de sueño y compulsión hacia el contenido sexual.

## **Adicciones y problemas emocionales**

El contenido pornográfico puede generar una adicción debido a la producción de dopamina, llevando a los jóvenes a necesitar dosis cada vez más altas. La falta de acceso puede causar ansiedad y otros problemas emocionales.

## **Desarrollo sexual distorsionado**

La exposición al contenido sexual explícito puede distorsionar el desarrollo sexual de los jóvenes, generando patrones de conducta inadecuados y problemas de autoestima. La comparación con cuerpos idealizados puede afectar gravemente su autoestima y provocar ansiedad, depresión y estrés.

## Relaciones sociales y autoestima

El contenido pornográfico puede llevar a la creación de grupos sociales que consumen el mismo contenido, reforzando percepciones distorsionadas. Esto puede dificultar el establecimiento de relaciones saludables en el futuro.

### 1.2 Señales de exposición

**Tabla 5**

*Comportamientos e indicadores*

| Experto   | Ideas clave  |
|-----------|--|
| Experto 1 | “Incremento en la agresividad, conductas sexuales inapropiadas para su edad o una obsesión con temas sexuales”<br>“Reducción en la participación en actividades familiares y sociales y un aumento en el tiempo dedicado a dispositivos electrónicos”<br>“Disminución en el rendimiento escolar”<br>“Patrón de sueño irregular debido sobre todo a la exposición nocturna a estos contenidos”<br>“Ocultar sus actividades en línea, borrar el historial de navegación frecuentemente y reacciones defensivas cuando se les pregunta sobre su tiempo frente a la pantalla”. |

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Experto 2</b> | <p>“Siempre va a ser distracción, falta de apetito, dolores de cabeza”</p> <p>“Problemas atencionales”</p> <p>“Cuando vayan a tender la cama van a ver totalmente húmedo la sábana porque en la noche suelen tener sueños húmedos demasiados”</p> <p>“Normalmente en la adolescencia el adolescente quiere un espacio privado justamente para hacer algunas cuestiones personales y entre ellas lamentablemente optan por la pornografía”</p>   |
| <b>Experto 3</b> | <p>“El hecho del aislamiento de que se prioridad en este caso como se indica el tema de las redes sociales de su internet de su computadora de estar constantemente en su celular puede ser un primer llamado de atención”</p> <p>“Que cambie su rutina normal; por ejemplo, era un niño que iba al patio que jugaba con sus amiguitos, que juega fútbol, que corría, que saltaba y ahora pasa muy dependiente del celular”</p> <p>“El tema de que ya no comparten en casa”</p> <p>“Hacer bromas encaminadas hacia doble sentido, hacia una parte sexual. Bromas en doble sentido el tema de sentir mayor atracción fuera de su edad”</p> |
| <b>Experto 4</b> | <p>“Siempre tiende a crear dos condiciones fisiológicas de respuesta: la primera que se relaciona con los neurotransmisores e interacción....podría ser la depresión la segunda en cambio podría ser la ansiedad. Siempre este tipo de situaciones vienen con las dudas de los mitos que los adolescentes o los niños crean en su cabecita”</p>   |
| <b>Experto 5</b> | <p>“Pueden ser cambios bruscos en el comportamiento”</p> <p>“Cambios en los patrones de sueño, de alimentación. Una clara disminución en el rendimiento escolar”</p> <p>“Aumento de agresividad”</p> <p>“Mostrar un interés excesivo o inapropiado en los temas sexuales”</p> <p>“Si es que también tiene dispositivos electrónicos entonces tienden a revisarlos o verlos como a escondidas”</p>   |

La tabla número cuatro ofrece información sobre los diversos comportamientos que pueden manifestar los menores expuestos a este tipo de contenido. Se simplificaron los diferentes argumentos para presentar una versión más directa y accesible.

- **Cambios en el comportamiento y relaciones sociales:** los adolescentes expuestos a juegos pornográficos pueden mostrar un aumento en la agresividad, conductas sexuales inapropiadas para su edad y obsesión con temas sexuales. Esto puede manifestarse en una reducción en la participación en actividades familiares y sociales, así como en un aislamiento progresivo. Además, podrían cambiar sus patrones de sueño, mostrarse más dependientes de dispositivos electrónicos y ocultar sus actividades en línea, borrando frecuentemente el historial de navegación y reaccionando defensivamente ante preguntas sobre su tiempo frente a la pantalla.
- **Impacto en el rendimiento académico y salud emocional:** la exposición a contenidos pornográficos puede provocar una disminución en el rendimiento escolar debido a patrones de sueño irregulares y distracciones constantes. Los adolescentes pueden experimentar cambios bruscos en su comportamiento, como cambios en los

patrones alimenticios y una mayor irritabilidad. Además, podrían mostrar un interés inapropiado o excesivo en temas sexuales, evidenciado por bromas de doble sentido o un lenguaje sexualizado fuera de su edad.

### **1.3 Comunicación efectiva**

La comunicación sobre la sexualidad con hijos e hijas, así como la exposición a contenidos inapropiados como los juegos pornográficos, debe abordarse de manera abierta y sin prejuicios. El experto número 3 menciona “el hecho de no satanizar la sexualidad, es parte del ser humano, parte del desarrollo del ser humano como tal” enfatizando la importancia de manejar la sexualidad sin tabúes. El experto número 4 sugiere que es esencial “conocer primero cuál es la necesidad de los niños y adolescentes” y luego presentar recursos que fomenten el apoyo y la disponibilidad. Según él, “utilizar metáforas y contenido visual o auditivo puede ayudar a fomentar el pensamiento crítico”.

El experto número 5 destaca la importancia de crear un ambiente de confianza: “Lo más importante es crear un ambiente de confianza en donde los niños o adolescentes puedan sentirse seguros al hablar... utilizar un lenguaje apropiado tanto para la edad y ser siempre honesto sobre los riesgos, obviamente sin

exagerar los peligros”. El experto número 1 añade que se debe proporcionar “información precisa y apropiada para la edad sobre la sexualidad, destacando la importancia de relaciones respetuosas y consentidas”. También enfatiza la necesidad de “escuchar activamente las preocupaciones y experiencias de los niños, validando sus sentimientos y aclarando cualquier duda”.

En conjunto, los psicólogos coinciden en que es crucial evitar dramatizar o infundir miedo innecesario, y en su lugar, explicar los riesgos de manera clara y directa, fomentando una comunicación abierta y continua.

#### **1.4 Estrategias preventivas dentro del ámbito escolar**

Las formas de prevención dentro del ámbito educativo respecto a la exposición a contenidos pornográficos deben ser integrales y basadas en la educación sexual clara y sin tabúes. El experto número 2 sugiere que se deben buscar más psicólogos para dar charlas y enfatiza la importancia de la educación sexual integral basada en el respeto al cuerpo humano, evitando mostrar órganos genitales y posturas grotescas, para distinguir entre educación y pornografía. Menciona que “la educación sexual cuando es sana no se ven los órganos genitales; se puede ver un cuerpo desnudo, se

puede ver posturas, se puede ver algunas cuestiones de educación sexual para enseñar, pero con ausencia de demostrar órganos genitales”.

El experto número 3 coincide en que una educación sexual sin tabúes es esencial, señalando que debe ser “clara, afectiva y asertiva”, acorde a la edad del niño, y abordar tanto el autocuidado como las consecuencias de la sexualidad. El experto número 4 destaca la importancia de la psicoeducación, sugiriendo que se deben crear lugares de confianza tanto en el hogar como en la escuela. Él menciona que “siempre hay un docente con mayor empatía que podría ser la persona indicada para abordar las dudas de los niños y adolescentes”.

El experto número 5 aboga por talleres y charlas sobre los riesgos del contenido pornográfico, personal educativo capacitado para reconocer y manejar casos, y políticas claras sobre el uso de dispositivos electrónicos. También sugiere la implementación de centros de apoyo y confianza, como el DECE en Ecuador (Departamento de Consejería Estudiantil), donde los estudiantes puedan acudir con sus inquietudes. Destaca la importancia de “identificar las alertas fuera del rango de la normalidad” y brindar confianza a los estudiantes.

El experto número 1 propone que las escuelas implementen diversas medidas preventivas, tales como: “programas de educación sexual integral que aborden no solo la sexualidad, sino también los riesgos del consumo de pornografía y la importancia de las relaciones saludables”. Las estrategias preventivas deben incluir una educación sexual integral, la creación de espacios de confianza, y la capacitación del personal educativo para manejar estas situaciones de manera efectiva.

### **1.5 Estrategias preventivas dentro del hogar**

La prevención del acceso a contenido inapropiado en dispositivos electrónicos debe abordarse mediante un enfoque integral y proactivo por parte de los padres. El experto número 2 enfatiza la importancia de determinar la edad adecuada para dar un celular a los hijos, controlar el horario de uso en redes sociales y computadoras, y actuar como educadores dentro del hogar. Menciona que el tiempo de calidad es crucial y que “en ese tiempo hay que conversar y también a la vez hay que hablar de lo que es pornografía y lo que es educación sexual”.

El experto número 3 destaca la importancia de la seguridad cibernética, alertando sobre los riesgos del grooming y la necesidad de ofrecer alternativas



saludables al tiempo libre, como el deporte y el descubrimiento personal. Señala que “muchos de nuestros nativos digitales son porque no tienen otra alternativa; pasan encerrados en la casa, no conversan con nadie”, lo cual los hace más susceptibles a contenidos inapropiados.

El experto número 4 sugiere que el ejercicio físico puede ser una alternativa efectiva para canalizar las pulsiones sexuales, destacando que “el deporte sería una buena opción” para descubrir habilidades y fomentar un mejor pensamiento. La regulación de los estados emocionales a través de la actividad física puede ayudar a limitar el riesgo de exposición a contenido pornográfico.

El experto número 5 recomienda el uso de controles parentales en teléfonos y otros dispositivos electrónicos para supervisar y restringir el acceso a contenido inapropiado. Sugiere que los padres deben “establecer reglas y límites claros sobre el uso de estos dispositivos”, y ubicar las computadoras en áreas comunes del hogar para facilitar la supervisión. Además, enfatiza la importancia de “tener siempre conversaciones regulares sobre estos temas del uso del internet y el contenido inapropiado”.

Por su parte, el experto número 5 enfatiza la necesidad de una supervisión activa, revisando re-

gularmente el historial de navegación y el contenido accesible en los dispositivos de los hijos. Asimismo, promover actividades alternativas es crucial, fomentando la participación en actividades recreativas, deportivas y sociales que reduzcan el tiempo frente a la pantalla. Finalmente, el experto número 1 sugiere modelar un comportamiento apropiado, siendo un referente de uso responsable y saludable de la tecnología, mostrando el equilibrio entre el tiempo en línea y otras actividades, lo fundamental es primero ser el ejemplo.

## **Conclusiones**

Como se ha mencionado anteriormente, los videojuegos pornográficos representan una modalidad adicional para la difusión de contenido pornográfico. Con el avance tecnológico, estos elementos se han integrado progresivamente y, previsiblemente, lograrán una mayor adaptación en el futuro. Es crucial conocer y entender estos juegos, ya que, como se ha evidenciado, muchos de ellos no son inherentemente pornográficos, pero pueden ser modificados para contener dicho contenido.

Existe un amplio desconocimiento entre los padres y tutores sobre la existencia y el alcance de los juegos pornográficos. Esta falta de información dificulta

la capacidad de identificar y prevenir el acceso de sus hijos a este tipo de contenido. Los juegos pornográficos pueden tener un impacto negativo significativo en la salud psicológica y emocional de los niños y adolescentes. Estos riesgos incluyen distorsión de la percepción de la sexualidad, problemas de autoestima, desensibilización emocional, aislamiento social y potencial adicción.

La importancia de esta guía radica en proporcionar a los padres, madres y representantes legales consejos y herramientas prácticas para prevenir el consumo de videojuegos pornográficos en menores de edad. La información presentada abarca diversos tipos y características de estos videojuegos, ofreciendo un conocimiento profundo sobre los riesgos anteriormente mencionados a los que se enfrentan. Esta guía está diseñada para que cualquier padre pueda comprender y capacitarse eficazmente en la protección y educación de sus hijos frente a los desafíos de las nuevas tecnologías y su contenido inapropiado.

## Referencias bibliográficas

- Begnini, L., Arteaga, Y., Arroyo, C. (2022). Educomunicación y recursos didácticos. *FIPCAEC Revista Científica*. 7(3), 165 -177. <https://doi.org/10.23857/fipcaec.v7i1>
- Brown, A. (2015). *Sexuality in role-playing games*. Routledge.
- Dillon, J. (19 de febrero de 2020). The 10 Best Visual Novels Of All-Time, Ranked According To Steam. The Gamer. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.2010.01584.x>
- Fernández, H. (03 de septiembre de 2023). ¿Qué es un MOD? PC Componentes. <https://bit.ly/4dtFgd9>
- GFCGlobal. (2020). Seguridad en internet. ¿Qué es el control parental? <https://bit.ly/46F84gv>
- Jones, M. (2005). the impact of telepresence on cultural transmission through Bishoujo Games. *PsychNology Journal*, 3(3), 292-311.
- Lankoski, P. y Dymek, M. (02-06 de junio de 2020). *Patreon and porn games: crowdfunding games, reward categories and backstage passes* [documento en la Web]. DiGRA 2020: Play Everywhere, Tampere: Digital Games Research Association, Finlandia.
- Lankoski, P. y Välisalo, T. (19-23 de junio de 2023). *Pornographic games on steam: genres, modes, and milieus* [documento en la Web]. DiGRA 2023: Limits and margins of games. España.
- Lankoski, P., Apperley, T. y Harviainen, J. (2023). Platform-Produced Heteronormativity: A Content Analysis of Adult Videogames on Patreon. *Games and Culture*, 18(1), 102-23. <https://doi.org/10.1177/15554120221084453>
- Loayza, J. (2010). Los videojuegos on-line en Latinoamérica: impacto en las redes sociales y de consumo. *Icono, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 8(1), 59-74. <https://bit.ly/4d9BzK0>

- Mackay, D. (2017). *The fantasy role-playing game: A new performing art*. McFarland.
- Manga, C. T. W. A. Y. (s. f.). *Bishojo*. Wikia Anime y Manga. <https://bit.ly/46F8un5>
- Navarro, V. y Loriguillo, A. (2015). What makes Gêmu different? A look at the distinctive design traits of Japanese video games and their place in the Japanese Media Mix. *Journal of Games Criticism*, 2(1), 1-18.
- Pérez, C. (21 de abril de 2021). *Steam ya no se romperá si tienes más de 25.000 juegos*. Vandal. <https://bit.ly/4dbMzXc>
- Perron, B. (2004, September). *Sign of a threat: The effects of warning systems in survival horror games*. [Archivo PDF]. <https://bit.ly/3LT2VYD>
- Real Academia Española. (15 de julio de 2022). *Puzzle*. En *Diccionario de la lengua española*. <https://www.rae.es/dhle/puzzle>
- Real Academia Española. (s.f). *Videojuego*. En *Diccionario de la lengua española*. <https://www.rae.es/diccionario-estudiante/videojuego>
- Real Academia Española. *Zoofilia*. En *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.). <https://dle.rae.es/>
- Real Academia Española. *Pedofilia*. En *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.). <https://dle.rae.es/>
- Real Academia Española. *Parafilias*. En *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.). <https://dle.rae.es/>
- Schick, V., Calabrese, S., Rima, B. Y. y Zucker, A. (2010). Genital appearance dissatisfaction: implications for women's genital image self-consciousness, sexual esteem, sexual satisfaction, and sexual risk. *Psychology of Women Quarterly*, 34(3), 394-404. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.2010.01584.x>
- Sutoyo, R., Winata, D., Oliviani, K. y Supriyadi, D. (2015). Dynamic difficulty adjustment in tower defence. *Procedia Computer Science*, 59, 435-444. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.07.563>

- Taylor, E. (2007). Dating-simulation games: leisure and gaming of japanese youth culture. *Southeast Review of Asian Studies*, 29, 192-208.
- Torres-Toukoumidis, A., Romero-Rodríguez, L. y Salgado Guerrero, J. (2019). *Juegos y sociedad: desde la interacción a la inmersión para el cambio social*. McGraw Hill.
- Torres-Toukoumidis, Á. y Figueroa Sacoto, T. (2023). *Ciberpornografía. Una guía preventiva para madres, padres y representantes*. Editorial Abya-Yala

## **Anexos**

### **Formatos de las encuestas**

#### **Encuesta sobre la percepción de los padres, madres y representantes sobre los “porn games”**

La siguiente encuesta se enmarca dentro del proyecto desarrollado para la carrera de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca. El objetivo principal de este proyecto es diseñar una guía informativa destinada a padres, madres y representantes, con el propósito de orientar sobre el la exposición y el consumo de los “porn games” en niños, niñas, jóvenes y adolescentes.

#### **Datos sociodemográficos**

##### **¿Cuál es su edad?**

Menos de 25 años

25-44 años

45-64 años

65 años o más

##### **¿Cuál es su género?**

Masculino

Femenino

No Binario

**¿Cuántos niños tiene a su cargo en el hogar?**

1-2 niños

3-4 niños

Más de 4 niños

**¿En qué zona habita?**

Urbana

Rural



|   |   |
|---|---|
| <b>5. ¿Cuánto conoce sobre los “porn games” o videojuegos para adultos?</b>   |   |
| 1. Nunca he escuchado sobre ellos.  | 4. Tengo un conocimiento considerable sobre ellos.  |
| 2. Conozco muy poco sobre ellos.  | 5. Estoy muy informado/a sobre ellos.               |
| 3. Conozco algo sobre ellos.  |   |
| <b>6. ¿Considera que los padres deberían estar informados sobre el contenido de los “porn games”?</b>   |   |
| Sí, es importante que los padres estén informados   | No, no es necesario que los padres estén informados |
| <b>7. ¿Cree que los “porn games” representan algún tipo de riesgo para los niños, niñas y adolescentes?</b>   |   |
| 1. Totalmente en desacuerdo   | 4. De acuerdo                                       |
| 2. En desacuerdo  | 5. Totalmente de acuerdo                            |
| 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo   |   |
| <b>8. ¿Ha tenido conversaciones con sus hijos sobre los riesgos asociados con los “porn games” o videojuegos para adultos?</b>                          |   |
| Sí, he tenido conversaciones sobre este tema  | No, aún no he tenido conversaciones sobre este tema |
| <b>9. ¿Ha tenido conversaciones con otros padres sobre cómo abordar el tema de los “porn games” con sus hijos?</b>                                      |   |
| Sí, he tenido conversaciones con otros padres   | No he tenido conversaciones con otros padres        |
| <b>10. ¿Cree que los “porn games” pueden afectar la percepción de las relaciones interpersonales y la intimidad en los niños, niñas y adolescentes?</b> |   |
| 1. Totalmente en desacuerdo   | 4. De acuerdo                                       |
| 2. En desacuerdo  | 5. Totalmente de acuerdo                            |
| 3. Neutral  |   |

|  |  |
|--|--|
| <b>11. ¿Qué tan importante crees que es la educación sexual en la prevención del acceso a los “porn games” por parte de los niños, niñas y adolescentes?</b>                         |  |
| 1. Nada importante   | 4. Muy importante  |
| 2. Poco importante   | 5. Extremadamente importante                                 |
| 3. Algo importante   |  |
| <b>12. ¿Has experimentado alguna situación en la que tu hijo, hija o representado haya estado expuesto a los “porn games”?</b>   |  |
| Sí, he experimentado alguna situación  | No, no he experimentado alguna situación                     |
| <b>13. ¿Estás al tanto de las estrategias de prevención que se pueden implementar para proteger a los niños, niñas y adolescentes del contenido inapropiado en los “porn games”?</b> |  |
| Sí, estoy al tanto y las implemento activamente  | No, no estoy familiarizado con las estrategias de prevención |

## **Sobre los autores**

### **Ángel Luis Torres-Toukoumidis (coordinador)**

Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador.

Doctor en el programa de Doctorado Interuniversitario en Comunicación de las universidades de Huelva, Sevilla, Málaga y Cádiz. Máster en Comunicación con Fines Sociales por la Universidad de Valladolid. Editor Asociado de la revista Cogent Social Sciences (Reino Unido) y Estudios Pedagógicos (Chile), Editor en jefe de la revista Universitas-XXI. Director del proyecto Observatorio de Información para Crisis Humanitarias (ODECRIH): <https://odecrih.ups.edu.ec>, Editor General de la Universidad Politécnica Salesiana. Docente de la carrera de Comunicación en la Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador. Autor con más de 200 publicaciones, incluyendo artículos científicos, libros y conferencias. [atorrest@ups.edu.ec](mailto:atorrest@ups.edu.ec) <https://orcid.org/0000-0002-7727-3985>

### **Byron Cuzco-Calle (autor)**

Estudiante de Comunicación en mi último año. Desde niño, los videojuegos han sido una gran pasión para mí. Ahora, a través de mis proyectos, integro medios digitales, videojuegos y psicología para comunicar a padres y madres cómo funcionan estos mundos y su impacto social, contribuyendo a la educomunicación.

[bcuzcoc1@est.ups.edu.ec](mailto:bcuzcoc1@est.ups.edu.ec)

