

MYRIAM HERRERA MORERO (DIR.)
BEATRIZ SÁNCHEZ RUBIO (COORD.)

CRIMINALIDAD, DESVIACIÓN Y RIESGO EN LA LUDOSFERA

Nuevas dinámicas de recreación digital dañina



Instituto Andaluz Interuniversitario
de Criminología

UGR

Dykinson, S.L.

**CRIMINALIDAD, DESVIACIÓN
Y RIESGO EN LA LUDOSFERA**
Nuevas dinámicas de recreación digital dañina

MYRIAM HERRERA MORENO (DIR.)
BEATRIZ SÁNCHEZ RUBIO (COORD.)

**CRIMINALIDAD, DESVIACIÓN
Y RIESGO EN LA LUDOSFERA**
Nuevas dinámicas de recreación digital dañina

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con Cedro a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 917021970/932720407

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial
Para mayor información, véase www.dykinson.com/quienes_somos

Colección “Biblioteca de Criminología”
Instituto Andaluz Interuniversitario de Criminología
(Sección de Granada)
Directora: D^a. María José Jiménez Díaz



Obra desarrollada y financiada por el Proyecto de Excelencia: 2022/00000974 - *Criminalidad en contextos digitales de ocio desviado: alternativas posibles contra una economía de consumo deshumanizada*, Universidad de Sevilla, Junta de Andalucía. ProyExcel_00621.

web: <http://institucional.us.es/cibercrimen>

Con el apoyo institucional del Consejo Audiovisual de Andalucía (CAA)

© Copyright by
Los autores
Madrid

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 – 28015 Madrid
Teléfono (+34) 91544 28 46 – (+34) 91544 28 69
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 979-13-7006-658-1
Depósito Legal: M-26430-2025
DOI: <https://doi.org/10.14679/4576>

ISBN electrónico: 978-84-1070-721-4

Preimpresión por:
Besing Servicios Gráficos S.L.
besingsg@gmail.com

ÍNDICE

PRÓLOGO	21
----------------------	----

Miguel Olmedo Cardenete

PRESENTACIÓN	25
---------------------------	----

Myriam Herrera Moreno

SECCIÓN I.

LUDOSFERA Y SISTEMA PENAL

LAS INSTITUCIONES PENALES FRENTE A LA PERFORMACIÓN DIGITAL

1. ECOSISTEMA DEL DERECHO PENAL DIGITAL: DE LOS DELITOS INFORMÁTICOS AL METAVERSO	31
--	----

M^a Isabel González Tapia

I. LA WEB ESTÁTICA 1.0: LO DIGITAL COMO OBJETO Y COMO INSTRUMENTO DE COMISIÓN DELICTIVA: DELITOS INFORMÁTICOS	31
II. LA WEB SOCIAL 2.0: EL CONTEXTO DIGITAL COMO ESPACIO DELICTIVO: LOS CIBERDELITOS	32
III. LA TRANSICIÓN HACIA LA WEB 3.0: LA WEB SEMÁNTICA Y LA IRRUPCIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL PERSUASIVA.....	36
III.1. La Web semántica: hacia una red de datos global interoperable	36
III.2. La IA persuasiva en el contexto de la “Economía de la Atención”: la manipulación algorítmica	39
IV. LA WEB 3.0 INMERSIVA O EXPERIENCIAL: LA CRIMINALIDAD “NEURODIGITAL”	42
IV.1. IA afectiva e IA empática: de la persuasión algorítmico-cognitiva a la emocional.....	44
IV.2. Riesgos derivados de la IA afectiva y de la IA empática: la manipulación emocional	45

IV.3.	Convergencia disruptiva de la Inteligencia Artificial y de la Realidad Extendida: hacia una criminalidad inmersiva y sensorial.....	46
IV.4.	Convergencia disruptiva del binomio IA y neurotecnologías: los neurodelitos	49
V.	DISCUSIÓN. Y... ¿HACIA LA DISTOPÍA DE LA WEB 4.0? Y EL METAVERSO? ...	52
VI.	REFERENCIAS	54

2. EL JUICIO MEDIÁTICO EN LA ERA DEL MEME: SOBRE EL RITUAL JUDICIAL Y SUS MUTACIONES AUDIOVISUALES.....

Javier Cigüela Sola

I.	INTRODUCCIÓN	59
II.	EL JUICIO COMO FORMA CULTURAL Y EL AURA DE RESPETABILIDAD JUDICIAL.....	60
II.1.	El juicio como ritual simbólico	60
II.2.	La medialidad del orden simbólico judicial	63
III.	EL AURA JUDICIAL EN LA ERA DE LA REPRODUCCIÓN MASIVA DE IMÁGENES: EL JUICIO MEDIÁTICO Y SUS MUTACIONES.....	65
III.1.	La televisión y el lado otro de la justicia: el proceso como evento mediático.....	66
III.2.	“The machinery of tabloid justice”: cultura de la celebridad, amarillismo y entretenimiento legal.....	68
III.3.	El juicio mediático en la era de las redes: hacia una justicia memética.....	70
IV.	CONCLUSIONES	74
V.	REFERENCIAS	75

3. DELITOS DE EXTERIORIZACIÓN Y DELITOS DE EXPRESIÓN. SUPUESTOS TÍPICOS DE SINGULAR MANIFESTACIÓN, A PROPÓSITO DEL ESCARNIO Y VEJACIONES EN INTERNET.....

Miguel Polaino Navarrete

I.	PLANTEAMIENTO SISTEMÁTICO DE LOS DELITOS DE MANIFESTACIÓN	79
II.	LOS DELITOS DE EXTERIORIZACIÓN FINALISTA DE UN <i>JUICIO DE VALOR</i> SUBJETIVO	80
II.1.	Profanación de lugar o acto de culto ‘en ofensa’ de sentimientos religiosos	81

II.2.	Actos de escarnio o vejación ‘para ofender’ sentimientos religiosos	82
II.3.	Actos de destruir, alterar o dañar elementos funerarios ‘con ánimo de ultraje	83
III.	LOS DELITOS DE <i>EXPRESIÓN FALSARIA</i> DE UN CONOCIMIENTO SUBJETIVO	83
III.1.	Relevancia típica de la verdad y la falsedad en los delitos de expresión	83
III.2.	Noción genérica de falsedad como negación de la verdad.....	84
III.3.	Tipificación de la falsa expresión externa de un conocimiento subjetivo real.....	85
III.4.	Publicidad engañosa ‘con alegaciones falsas o características inciertas’ del producto	86
III.5.	‘Falsear’ información económico-financiera ‘con propósito’ de operaciones comerciales.....	87
III.6.	Documento ‘falso’ o ‘mendaz’ relativo a medicamentos o sustancias sanitarias.....	88
III.7.	Falsedad en documento público ‘faltando a la verdad’ en la narración de los hechos.....	89
III.8.	Falso testimonio de testigo que ‘faltare a la verdad’ en causa judicial	90
III.9.	Peritos o intérpretes que ‘falten a la verdad’ maliciosamente en dictamen o traducción.....	91
III.10.	Falso testimonio de quien intencionadamente ‘faltare a la verdad’ ante la CPI.....	91
III.11.	Falso testimonio por ‘faltar a la verdad’ ante Comisión parlamentaria de investigación	92
III.12.	Falsa alarma por ‘afirmar falsamente’ una situación de peligro o siniestro.	92
IV.	CONSECUENCIAS DOGMÁTICAS DE LOS DELITOS DE EXTERIORIZACIÓN Y DE EXPRESIÓN	93
V.	CONSIDERACIONES FINALES.....	97
4. LA PRISIÓN ¿FONDO DE <i>SELFIE</i>?: CRIMINOLOGÍA VISUAL Y CONSUMO DEL CASTIGO EN REDES SOCIALES.....		103
<i>Carmen Rodríguez Hidalgo</i>		
I.	INTRODUCCIÓN	103
II.	AUGE DE LA TECNOLOGÍA Y PANORAMA ACTUAL DE LA VISUALIZACIÓN DE CONTENIDOS.....	104

III.	ANÁLISIS DE LA REALIDAD A TRAVÉS DE LA CRIMINOLOGÍA VISUAL.....	108
IV.	CONSTRUCCIÓN SOCIAL DE LA IDEA DE CASTIGO	111
V.	ANÁLISIS CRIMINOLÓGICO DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES VIRALES EN CONTEXTO PENITENCIARIO	113
V.1.	Divulgación de imágenes del interior de una institución de control	114
V.2.	Alcance mundial de difusión	116
V.3.	Construcción voyeurista de la realidad	117
V.4.	Normalización de la especial afflictividad del castigo	120
VI.	CONSIDERACIONES FINALES.....	122
VII.	REFERENCIAS	122

SECCIÓN II.
AGÓN DIGITAL Y VICTIMIZACIÓN DE MENORES
IMPACTO SOBRE NIÑOS Y ADOLESCENTES
DE LA NUEVA CONFRONTACIÓN DIGITAL

5.	ANÁLISIS CRIMINOLÓGICO DEL <i>CIBERBULLYING</i> COMO FORMA DE OCIO DESVIADO	127
	<i>María del Castillo Falcón Caro</i>	
I.	INTRODUCCIÓN	127
II.	ALGUNAS NOTAS SOBRE EL <i>BULLYING</i> O ACOSO ESCOLAR.....	129
II.1.	Concepto de <i>bullying</i>	129
II.2.	Sujetos intervinientes	132
III.	CIBERBULLYING: CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS.....	134
IV.	CIBERBULLYING Y OCIO DESVIADO.....	137
V.	CONSECUENCIAS CRIMINOLÓGICAS, SOCIALES Y PSICOLÓGICAS COMUNES DEL BULLYING Y CIBERBULLYING	139
VI.	CONSECUENCIAS JURÍDICO-PENALES Y CIVILES DEL ACOSO ENTRE IGUALES.....	141
VII.	ESTRATEGIAS DE PREVENCIÓN DEL ACOSO ENTRE IGUALES.....	144
VIII.	REFERENCIAS	147

6. PROTECCIÓN DE LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES EN LA ERA DIGITAL: DEEPFAKES Y CREACIONES ARTIFICIALES DE IMÁGENES ÍNTIMAS Y SUS CONSECUENCIAS EN LA VÍCTIMA..... 151

Daniela Dupuy

I.	INTRODUCCIÓN	151
II.	SITUACIÓN DE LA EXPLOTACIÓN SEXUAL INFANTIL EN EL MUNDO	152
III.	LEGISLACIÓN INTERNACIONAL COMPARADA	154
III.1.	Tratados y Convenciones Internacionales.....	154
III.2.	Legislación Iberoamericana.	159
IV.	INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y NUEVAS FORMAS DE CRIMINALIDAD SEXUAL INFANTIL	160
IV.1.	Imágenes 100% artificiales a partir de instrucciones escritas	162
IV.2.	<i>Deepfakes</i> : superposición de rostros reales en cuerpos artificiales.....	163
IV.3.	<i>Morphing</i>	164
IV.4.	Desnudos artificiales	164
IV.5.	<i>Chatbots</i> y avatares que simulan ser niños o adolescentes, usados para <i>grooming</i> automatizado.....	166
V.	HABLEMOS DE DATOS.....	166
VI.	CASUÍSTICA Y CONSECUENCIAS EN LAS VÍCTIMAS	168
VI.1.	Caso Xóchilt Gómez (USA)	168
VI.2.	Caso “Second Nth Room” (Corea del Sur)	169
VI.3.	Caso Hugh Nelson (Reino Unido).....	170
VII.	RECOMENDACIONES	171
VIII.	CONCLUSIONES	172
IX.	REFERENCIAS	173

7. SEXTING Y MENORES DE EDAD: LA DIFUSIÓN NO CONSENTIDA DE MATERIAL ÍNTIMO A TRAVÉS DE MEDIOS TECNOLÓGICOS 175

Aixa Gálvez Jiménez

I.	INTRODUCCIÓN	175
II.	EL FENÓMENO DEL <i>SEXTING</i> EN DATOS.....	177

III.	FACTORES QUE FAVORECEN LA REALIZACIÓN DEL <i>SEXTING</i>	179
IV.	CONSECUENCIAS DEL <i>SEXTING</i>	182
V.	INTERVENCIÓN PENAL: EL DELITO DE <i>SEXTING</i> (ART. 197.7 CP)	183
V.1.	Génesis y consolidación legislativa del delito de <i>sexting</i>	183
V.2.	Bien jurídico protegido.....	186
V.3.	Análisis del artículo 197.7 CP.....	187
V.3.1.	<i>Tipo básico</i>	187
V.3.2.	<i>Tipo atenuado</i>	191
V.3.3.	<i>Tipos agravados</i>	191
VI.	ESTRATEGIAS PARA LA PREVENCIÓN DEL <i>SEXTING</i>	192
VII.	CONCLUSIONES	194
VIII.	REFERENCIAS	195

**SECCIÓN III.
MIMICRY DIGITAL
EMULACIÓN Y SEGUIMIENTO DE ROLES Y MODELOS DESVIADOS EN INTERNET**

8. DEL VACÍO EXISTENCIAL AL DESVÍO DIGITAL: REFLEXIONES SOBRE LA EXPOSICIÓN EN REDES Y LA PARTICIPACIÓN EN ACTOS DESVIADOS Y RETOS VIRALES.....	201	
<i>Manuel Rodríguez Monserrat</i>		
I.	INTRODUCCIÓN	201
II.	EL “SER” CRIMINAL EN CONTEXTO: TIEMPO, SENTIDO Y PERTENENCIA EN LA ERA DIGITAL.....	202
II.1.	El sentido de pertenencia como motor del comportamiento humano	202
II.2.	Diversión sin rumbo: a propósito del ocio desviado.....	205
II.3.	La era del desafío: cuando las redes sociales dictan las tendencias	207
III.	DESAFÍOS DIGITALES: ANÁLISIS DEL FENÓMENO DE LOS RETOS EN REDES SOCIALES	209
III.1.	Tipología de retos virales	209
III.1.1.	<i>Acción directa sobre el cuerpo a través de una fuerza física, mecánica o fisiológica</i>	209

III.1.2.	<i>Consumo o exposición a sustancias a través de la ingestión, inhalación aspiración o aplicación.....</i>	210
III.1.3.	<i>Exposición a situaciones o entornos peligrosos sin que el riesgo produzca una fuerza o daño corporal directo.....</i>	211
III.2.	Evidencia científica actual y necesidad de nuevas investigaciones	211
III.3.	Explicación científica.....	213
III.4.	Propuestas de prevención.....	214
IV.	REFLEXIONES FINALES.....	215
V.	REFERENCIAS	216
	Webgrafía.....	218
9.	INFLUENCERS MEXICANOS ENTRE LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN, LA VIOLENCIA Y EL CRIMEN.....	219
	<i>Raúl García Viquez</i>	
I.	INTRODUCCIÓN.....	219
II.	CONDUCTAS OFENSIVAS DE <i>INFLUENCERS</i> Y VALORES CONSTITUCIONALES EN RIESGO	219
II.1.	Libertad de expresión	220
II.2.	Dignidad	224
II.3.	Honor e intimidad	225
III.	ECLOSIÓN MEXICANA DEL FENÓMENO DE LOS <i>INFLUENCERS</i> : LA DESPROTECCIÓN DE LOS IMPLICADOS.....	227
III.1.	Casos mexicanos de victimización en espacios de <i>influencers</i>	228
III.2.	Fenomenología de las conductas victimizantes ligadas a la comunicación de influencers en México	228
III.2.1.	<i>Afectación de la dignidad e intimidad: el caso de Yoseline Hoffman</i>	228
III.2.2.	<i>Afectaciones a la vida, integridad y libertad de movimiento.....</i>	229
III.2.3.	<i>Violencia de grupos armados</i>	229
III.2.4.	<i>Retos virales de alto riesgo.....</i>	230
III.2.5.	<i>Desinformación e implicaciones de salud pública</i>	230
III.2.6.	<i>Amenazas digitales a colectivos</i>	230
III.2.7.	<i>Ciber-violencia de género.....</i>	231

III.2.8. Turismo oscuro	231
IV. A MODO DE CONCLUSIÓN.....	231
10. LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO EN LOS <i>INFLUENCERS</i>: UN REDUCTO DE LA PERPETUACIÓN CULTURAL DE LOS DELITOS SEXUALES	235
<i>Beatriz Sánchez Rubio</i>	
I. INTRODUCCIÓN	235
II. LOS ENTORNOS DIGITALES Y SUS IMPLICACIONES EN LAS VIOLENCIAS SEXUALES.....	236
II.1. Internet como espacio de socialización	236
II.2. Aspectos criminógenos de la violencia sexual <i>online</i>	237
II.3. La Criminología cultural como base del estudio.....	238
III. LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO EN EL MANTENIMIENTO DE LA CULTURA DE LA VIOLACIÓN	238
III.1. Los sistemas de creencias en los que se sostiene la cultura de la violación ..	239
III.2. El sexismo ambivalente en la configuración actual.....	241
IV. LAS IDENTIDADES DIGITALES SEGÚN EL GÉNERO	242
IV.1. Las bases de la construcción de la identidad digital.....	242
IV.2. Los <i>influencers</i> como modelo a seguir	242
IV.3. Los cimientos de la construcción del género digital	243
V. LAS IDENTIDADES FEMENINAS EN ESPACIOS DIGITALES	244
V.1. Plataformas y seguidores	245
V.2. Las identidades sexistas del ser mujer en Internet	247
V.3. La pornificación de la cultura.....	248
VI. LAS IDENTIDADES MASCULINAS EN ESPACIOS DIGITALES	249
VI.1. Plataformas y seguidores	249
VI.2. La <i>manosfera</i> como espacio sexista para tener en cuenta.....	251
VII. CONCLUSIONES	252
VIII. REFERENCIAS	253

**SECCIÓN IV.
ALEA DIGITAL
SUERTES TRUCADAS: APUESTAS FALACES, AMORES AMAÑADOS**

11. DEPORTE HACKEADO: RIESGOS DIGITALES Y URGENCIA PREVENTIVA.....	261
<i>José Manuel Ríos Corbacho</i>	
I. INTRODUCCIÓN.....	261
II. FENOMENOLOGÍA.....	263
III. APUESTAS <i>ON LINE</i> COMO CAUSA DE CORRUPCIÓN DEPORTIVA.....	264
IV. EL TIPO PENAL EN CUESTIÓN.....	266
V. EL AMAÑO DEPORTIVO MEDIANTE INTERNET: ¿UN CIBDERDELITO?.....	268
VI. EL PROBLEMA DE LA PERSECUCIÓN PROCESAL.....	271
VII. PERFIL DE LA POTENCIAL VÍCTIMA DEL JUEGO <i>ON LINE</i>	273
VIII. LOS ASPECTOS PREVENTIVOS: MEDIDAS ESPECÍFICAS DE UEFA Y DE FIFA.....	276
IX. REFERENCIAS.....	281
12. IMPUTACIÓN NORMATIVA Y “ESTAFA DEL AMOR” EN LA LUDOSFERA.....	285
<i>Miguel Polaino Orts</i>	
I. PLANTEAMIENTO.....	285
II. CONCEPTO Y RASGOS DEFINITORIOS.....	286
III. DIVERSIDAD FENOMENOLÓGICA.....	287
IV. PRESUPUESTOS DE LA IMPUTACIÓN PENAL: LA TEORÍA DE LOS ROLES SOCIALES.....	289
IV.1. Los sujetos <i>en</i> la imputación: cumplimiento y defraudación.....	289
IV.2. El punto de partida del concepto de persona: reconocimiento del rol social.....	291
IV.3. Contenido del rol: haz de derecho y deberes.....	292
IV.4. Clases y concurrencia de roles.....	293
IV.5. Funciones esenciales del rol personal.....	294
IV.5.1. <i>El rol como delimitador de esferas de competencia.....</i>	<i>294</i>
IV.5.2. <i>El rol como elemento cuantificador de la responsabilidad.....</i>	<i>295</i>

IV.5.3.	<i>El rol como límite último de la responsabilidad penal</i>	295
V.	ESENCIA DE LA IMPUTACIÓN PENAL.....	297
V.1.	Diatriba del titular del rol.....	297
V.2.	El quebrantamiento del rol como fundamento de la imputación.....	297
V.3.	Significado de la imputación penal.....	298
V.4.	Consecuencia principal: sólo es imputable lo que forma parte del rol.....	299
VI.	ARTICULACIÓN DE LA IMPUTACIÓN: LAS INSTITUCIONES NORMATIVAS .	300
VII.	APLICACIONES A LA AUTOIMPUTACIÓN.....	302
VIII.	CONCLUSIONES	304

**SECCIÓN V.
ILINX DIGITAL
JUEGOS DE VÉRTIGO, ANSIEDAD Y DESEQUILIBRIO**

13.	NIGROMANCIA DIGITAL Y LUDO-ESPECTÁCULO DEL MÁS ALLÁ: IMPLICACIONES BIOÉTICAS Y VICTIMOLÓGICAS	309
	<i>Leyre Padilla López</i>	
I.	INTRODUCCIÓN: NIGROMANCIA DIGITAL Y LUDO-ESPECTÁCULO DEL MÁS ALLÁ.....	309
II.	ESTAFA, MANIPULACIÓN Y EXPLOTACIÓN EMOCIONAL	311
II.1.	Nigromancia cultural y transcomunicación instrumental: esoterismo digital en clave de consumo	312
III.	LA INDUSTRIA DEL CONTACTO <i>POST MORTEM</i>	313
III.1.	La trivialización interactiva de lo sobrenatural.....	315
IV.	CRIMINOLOGÍA DEL MÁS ALLÁ: OCIO DESVIADO, <i>PERFORMANCE</i> Y MERCADO DE LO PARANORMAL.....	317
IV.1.	De la transgresión simbólica a la explotación afectiva	318
IV.2.	¿Legado o simulacro? Una frontera bioética	318
IV.3.	La inteligencia artificial como vector de engaño emocional	320
IV.4.	Simulacros judiciales y victimización <i>post mortem</i> : el precedente de Arizona	322
IV.4.1.	<i>Marco normativo comparado</i>	324
V.	CONCLUSIONES	326

VI. REFERENCIAS	327
Normas consultadas	329
14. MODERADORES DE CONTENIDO EN INTERNET: FILTROS INVISIBLES DE VIOLENCIA	331
<i>María José Benítez Jiménez</i>	
I. INTRODUCCIÓN	331
II. OBJETIVOS	333
Tabla 1. Objetivos	334
III. METODOLOGÍA	335
III.1. Muestra	335
Tabla 2. Muestra	335
III.2. Instrumento de medición	335
III.3. ¿Cómo se realizó el trabajo de campo?	335
IV. RESULTADOS	336
IV.1. Noticias de prensa, televisión y otros portales de información	336
IV.1.1. <i>Título: Facebook indemnizará a sus moderadores de contenido por causarles problemas mentales</i>	336
IV.1.2. <i>Título: El difícil trabajo de los moderadores de redes sociales</i>	336
IV.1.3. <i>Título: ¿Escudos humanos contra la violencia digital? Riesgos psicosociales en las nuevas profesiones de vigilancia tecnológica</i>	337
IV.1.4. <i>Título: Del shock a la locura: cómo trabajan los moderadores de Facebook</i>	337
IV.1.5. <i>Título: Los moderadores de contenidos de Facebook de Kenia califican de “tortura” el trabajo que realizan y su demanda puede tener repercusión mundial</i>	338
IV.1.6. <i>Título: La lucha laboral de quienes limpian desde Kenia la toxicidad de Facebook, TikTok y ChatGPT por tres euros la hora</i>	338
IV.1.7. <i>Título: Desmembramientos, torturas, violaciones, suicidios en directo: los moderadores de redes sociales no pueden más</i>	339
IV.1.8. <i>Título: Un juez considera como accidente laboral el trastorno mental de un moderador de contenidos</i>	339
IV.1.9. <i>Título: Moderadores de Facebook que denunciaron discriminación salarial sufren una oleada de sanciones</i>	339

IV.1.10.	<i>Título: El TSJ de Cataluña considera accidente laboral la incapacidad de un moderador de contenido extremo.....</i>	340
IV.1.11.	<i>Título: Suprimir la verificación y moderación en redes aumenta el odio y el acoso, advierten los expertos.....</i>	341
IV.1.12.	<i>Moderadores de redes sociales: el coste emocional de un trabajo al límite.....</i>	341
IV.1.13.	<i>Título: El abogado de los moderadores de Facebook: “Muchos han tenido intentos de suicidio”.....</i>	341
IV.1.14.	<i>Título: No comía ni dormía: un moderador de Meta sobre su colapso después de ver decapitaciones y abuso infantil.....</i>	342
IV.1.15.	<i>Título: Meta enfrenta demandas en Ghana por el impacto del contenido extremo en los moderadores.</i>	342
IV.1.16.	<i>Título: Moderación de contenido en redes sociales: el caso de Meta y su impacto futuro.....</i>	342
IV.1.17.	<i>Título: Despedirán a más de 2.000 moderadores de contenido que trabajaban para Meta en España.....</i>	343
IV.1.18.	<i>Título: El abogado de los moderadores de contenidos de Meta: “Tienen ansiedad, estrés postraumático y alguno está ingresado en un psiquiátrico”....</i>	343
IV.1.19.	<i>Título: El duro trabajo de los moderadores digitales en Facebook.</i>	344
IV.1.20.	<i>Título: Un total de 29 moderadores de contenido de Facebook e Instagram en Barcelona se querellan contra Meta.....</i>	344
IV.1.21.	<i>Título: Cientos de puestos de moderadores de TikTok, en Reino Unido, en riesgo a pesar de las nuevas normas de seguridad online.....</i>	345
IV.1.22.	<i>Título: Hola mamá, esto ha ido demasiado lejos. Kick, la plataforma que te permite el riesgo de morir por unos likes.</i>	345
IV.2.	Blogs.....	345
IV.2.1.	<i>Moderadores de contenido: ¿Qué hacen? ¿Por qué se necesitan?.....</i>	346
IV.2.2.	<i>Título: Content Moderator: Qué es y funciones.....</i>	346
IV.3.	Testimonios.....	346
IV.3.1.	<i>Título: Los horrores de ser un moderador de contenido (The Horrors of Being a Facebook Moderator).....</i>	346
IV.3.2.	<i>Título: En mi cabeza ahora solo hay muerte.....</i>	347
IV.3.3.	<i>Título: La oscura realidad de la moderación para Meta (The Dark Reality of Moderating for Meta).</i>	347
IV.3.4.	<i>Título: Veía pedofilia, quemar a gente viva y decapitaciones.....</i>	347
IV.4.	Documentales específicos.....	347

IV.4.1. Título: <i>The Cleaners</i> , 2018.	348
IV.4.2. Título: <i>La fábrica del terror (especial Salvados)</i> , <i>La Sexta</i> , 2024.	348
IV.5. Podcast.....	348
IV.5.1. Título: <i>Moderadores de contenido en redes: protectores desprotegidos</i>	348
V. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	348
VI. REFERENCIAS.....	352

15. LOS DAÑOS Y PELIGROS DEL CONSUMO PROBLEMÁTICO DE *ESPORTS*: CONDUCTAS ADICTIVAS, APUESTAS EN *ESPORTS* Y EL SALVAJE OESTE DESREGULADO DE LAS APUESTAS CON *SKINS*. 357

Harshdeep S. Mangat, Zsolt Demetrovics y Andrea Czako

I. INTRODUCCIÓN.....	357
II. JUEGO PROBLEMÁTICO Y TRASTORNO POR JUEGO (EN INTERNET).....	359
III. CAJAS DE BOTÍN Y MECÁNICAS SIMILARES A LAS DE LOS JUEGOS DE AZAR EN LOS VIDEOJUEGOS MODERNOS Y LOS TÍTULOS DE <i>ESPORTS</i>	362
IV. APUESTAS Y JUEGOS DE AZAR RELACIONADOS CON LOS <i>ESPORTS</i>	365
V. APUESTAS CON <i>SKINS</i> , CASINOS ILEGALES CON TEMÁTICA DE VIDEOJUEGOS Y DAÑOS RELACIONADOS.....	367
VI. DEBATE, RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES PARA EL FUTURO.....	372
VII. REFERENCIAS.....	375

**SECCIÓN VI.
DEL ÁREA RECREATIVA AL ÁREA RESTAURATIVA
RECUPERAR LA HUMANIDAD MÁS ALLÁ DE LA LUDOSFERA**

16. ESPACIOS HÍBRIDOS COMO *LOCI* DE REPARACIÓN EN CONTEXTOS DE OCIO DESVIADO: AL HILO DEL ARCE CENTENARIO JUNTO A LA MURALLA DE ADRIANO 387

Gema Varona Martínez

I. INTRODUCCIÓN.....	387
II. ESTUDIO DE CASO: LA GRABACIÓN DE LA TALA ILEGAL DEL <i>SYCAMORE GAP TREE</i> “POR DIVERSIÓN” Y LA REACCIÓN SOCIAL EN LAS REDES COMO DETONANTE DE ACTOS DE MEMORIALIZACIÓN Y REPARACIÓN.....	388
III. UNA PROPUESTA DE JUSTICIA RESTAURATIVA PARA VICTIMIZACIONES EN CONTEXTOS DIGITALES DE OCIO DESVIADO.....	391

III.1. Elementos criminológicos a tener en cuenta en contextos digitales de ocio desviado	391
III.2. Una definición de la justicia restaurativa para daños producidos en contextos digitales de ocio desviado.....	392
IV. PRESUPUESTOS Y PRINCIPIOS PARA INICIAR UN PROCESO RESTAURATIVO	393
V. FASES DE UN PROCESO RESTAURATIVO	395
VI. ¿UNA JUSTICIA RESTAURATIVA DIGITAL? NO, UNA JUSTICIA RESTAURATIVA EN ESPACIOS FÍSICOS O HÍBRIDOS PARA EL OCIO DESVIADO EN CONTEXTOS DIGITALES O RELACIONADOS CON ELLOS	396
VII. A MODO DE RECAPITULACIÓN.....	400
VIII. REFERENCIAS	401
SOBRE LA CAPACIDAD DE RENDIMIENTO Y EL INTERÉS FENOMENOLÓGICO DE LA CRIMINALIDAD CIBERNÉTICA. REFLEXIONES A MODO DE EPÍLOGO	405
<i>Prof. Dr. Dr. h. c. mult. Miguel Polaino Navarrete</i>	
PLANTEAMIENTO TEMÁTICO	405
FORMULACIÓN DEL PROYECTO.....	406
CONTENIDO DE LA INVESTIGACIÓN	407
DESENLACE ACADÉMICO.....	416

PRÓLOGO

Casi nunca resulta fácil prologar una obra, pues exige un conocimiento preciso del libro al que se le da p rtico y, por supuesto, del autor o autores que lo han elaborado. En esta obra colectiva, conducida por la Profesora Myriam Herrera Moreno como directora y coordinada por la investigadora Beatriz S nchez Rubio, confluyen diversos  mbitos del saber: la Criminolog a, el Derecho penal, la Victimolog a, la Filosof a y la Psicolog a, entre otros. Un prologuista de una obra tan imponente, profunda y erudita como la que intento aperturar, exigir a dominar esos  mbitos del conocimiento y, seguramente, algunos m s, por lo que me temo que no estoy en condiciones de hacerlo adecuadamente, por mucho que me haya dedicado durante m s de tres d cadas al no siempre f cil estudio de las normas penales y su aplicaci n.

Cuando ya venc a la fecha l mite de entrega del presente pr logo, pens  en escribirlo aprovechando las muchas horas de mi  ltimo vuelo a Latinoam rica, pero pensarlo fue una completa ingenuidad por mi parte. Al abrir el archivo con sus m ltiples y ricos contenidos me di cuenta que era imposible hacer una sinopsis, por sucinta que fuera, de los diferentes temas que trata y de la elocuencia y virtudes investigadoras de sus diferentes autores. Me sent  un poco aliviado, al ver que la Dra. Myriam Herrera ya lo hac a en la "Presentaci n" de la obra que sigue a este pr logo. Por ese motivo pens  que podr a entonces ser una buena oportunidad para dar mi opini n acerca de cuestiones nucleares sobre las que reflexiono  ltimamente y que constituyen el trasfondo del tema sobre el que trata este excelente libro: a saber, los enormes costes humanos y el retroceso en valores sociales y personales positivos que est  teniendo la imparable inmersi n digital en la que todos estamos sumergidos sin apenas posibilidad de retorno.

Uno de esos alt simos costes es, naturalmente, la enorme proliferaci n del ocio desviado en el mundo digital. Como se ala la directora del proyecto de investigaci n de excelencia del que surge la presente obra (*Criminalidad en contextos digitales de ocio desviado: alternativas posibles contra una econom a de consumo deshumanizada*), el "creciente bestiario" de la dimensi n digital de lo l dico es muy heterog neo: se le resta importancia al abuso infantil y a la degradaci n de la mujer, se normalizan conductas violentas o intimidatorias como el ciberbullying, se promueven comportamientos que suponen un riesgo extremo para la vida y salud de los menores y j venes a trav s de los diversos y muy extendidos retos

virales, se incita al racismo, a la xenofobia y a la exclusión social, se promueven valores superficiales que priman la estética y la sexualización extrema de las personas por encima de su espiritualidad y dignidad humana, y así un largo etcétera de conductas que caminan en contra de los valores de una sociedad que debería promover la solidaridad y el respeto entre sus miembros; y todo ello se hace subrepticamente bajo el paraguas de lo lúdico, de la diversión y del esparcimiento. Las distorsiones así generadas hacen que los ávidos consumidores de contenidos digitales se acaben convirtiendo inconscientemente en auténticas víctimas y acaben siendo canales transmisores de valores socialmente intolerables.

Tras el análisis de diversas instituciones penales que inciden en el mundo digital, la estructura básica de la obra la realiza muy originalmente su principal conductora, la Profesora Myriam Herrera, sobre la base de la clasificación del juego realizada por el sociólogo y escritor Roger Caillois en los años cincuenta: distinguió cuatro categorías principales: Agon (competencia), Alea (azar), Mimicry (simulación) e Ilinx (vértigo). Según la información que he podido encontrar al respecto, la primera, Agon, se basa en la competencia entre participantes. Los juegos de Agon crean una igualdad de oportunidades artificial y requieren habilidad, entrenamiento y disciplina para determinar un ganador. Un ejemplo serían los deportes como el fútbol, el baloncesto o el ajedrez. La segunda, Alea, se refiere al resultado del juego que depende de la suerte, no de la habilidad del jugador. El azar actúa como un factor que da igualdad de condiciones entre los participantes. Ejemplos de ello serían la lotería, los dados o la ruleta. La tercera, el Mimicry, implica la imitación y la representación de un rol o una situación. Los jugadores se transforman en otra cosa o actúan como si estuvieran en un contexto diferente. Ejemplos de ello serían los juegos de rol, el teatro o los disfraces. Y, por último, Ilinx, que se centra en la búsqueda de sensaciones de vértigo, desequilibrio y la destrucción temporal de la percepción normal. La directora del libro altera el orden de la clasificación por razón de la temática que trata: Agon, Mimicry, Alea e Ilinx, introduciendo bajo estos epígrafes numerosos estudios que tienen como trasfondo el juego desviado y que son tratados por sus autores de forma concienzuda y profunda. La obra se cierra, por último, con un trabajo dedicado a la reparación del daño en el ámbito del ocio desviado.

Como indicaba al principio de estas reflexiones, no quiero dejar pasar la oportunidad de dar mi opinión sobre la “devastación” axiológica que la tecnificación digital extrema está produciendo en nuestras vidas y costumbres individuales y sociales. Sin duda, el ocio desviado es una de sus manifestaciones, de ahí la oportunidad del proyecto de investigación impecablemente ejecutado y, como producto del mismo, la aparición de esta magnífica obra que el lector tiene ahora en sus manos. El *homo ludens*, del que hablaba Johan Huizinga a finales de los años treinta, tenía una clara limitación espacial en el desarrollo del ocio: “todo juego se desarrolla en un dominio espacial pactado o marcado con anticipación por las personas o animales, sea el mismo imaginario o materialmente bien delimitado, fijado por acuerdo de partes o por restricciones evidentes o de sentido común. Puede tratarse de un tablero de juego, o de una mesa, o de un campo al aire libre, o de una cancha techada, o de un camino con inicio y final marcados, o de un círculo mágico, o de un templo, un escenario, o de un parque”. Sin embargo, hoy en

día carece de límites espaciales y temporales pues con un simple “click” se tiene al alcance todo el ciberespacio con infinitas posibilidades de acceso a toda clase de entretenimientos y divertimentos, trátase de modalidades desviadas, o no, del ocio. Su disponibilidad permanente y fácil recurso hacen que el usuario digital acabe excediéndose notoriamente en su disfrute relegando otras prioridades personales y sociales mucho más esenciales, formativas y constructivas.

Pero como decía, el ocio desviado no es sino una parte de los derroteros indeseables a los que nos conduce la permanente atención a los “productos digitales” que se nos ofrecen hoy en día. Se ha calculado que un 80 % del tiempo que no pasamos durmiendo, estamos conectados de alguna u otra manera a la red: trabajando con el correo electrónico, comunicándonos con nuestros compañeros, amigos y familiares, a través de aplicaciones de mensajería instantánea, haciendo uso –y disfrute– de las redes sociales, contratando bienes y servicios, leyendo la prensa diaria y toda clase de materiales de lectura, escuchando la radio y la música por vía digital, controlando nuestra salud y el ejercicio físico que hacemos, conduciendo vehículos que se guían por conexión GPS y un largo etcétera de actividades que han pasado de realizarse del mundo material, analógico o presencial al virtual. No cabe duda de que estas posibilidades infinitas que nos ofrece el ciberespacio maximizan las ventajas y la eficiencia de nuestra vida y trabajo. Pero, como digo, nos convierten en verdaderos adictos y esclavos del consumo digital desviándonos de otras muchas actividades presenciales que pueden ser tanto o más eficaces y satisfactorias.

No le falta razón al filósofo Byung-Chun-Hal, recientemente galardonado con el premio Princesa de Asturias de 2025, cuando en su discurso de agradecimiento dijo que “nos hemos convertido en una herramienta del *smartphone*: nos usa a nosotros y no al revés”. El teléfono móvil es un auténtico “tercer brazo” del ser humano. También, aunque en menor medida, somos dependientes de los ordenadores, pero lo cierto es que cada vez van quedando menos actividades que no tengan algún tipo de conexión con el mundo digital. Esa dependencia casi absoluta del mismo se hace mucho más evidente en los jóvenes, variando completamente sus costumbres y forma de actuar, minorando notablemente su capacidad de atención y concentración, inhibiendo su originalidad y creatividad (qué no decir del uso que se hace de todo tipo de aplicaciones de IA), introduciéndoles en un mundo vinculado con la inmediatez de las respuestas y reacciones, y distorsionando las prioridades de los objetivos vitales que les harían sentirse mucho más realizados. Porque también la red es una fuente de frustraciones al difundir toda clase de estereotipos a los que, lógicamente, no nos adaptamos. Sólo promoviendo un uso racional de los dispositivos que nos conectan con el ciberespacio lograría evitar muchos de los riesgos y perjuicios derivados de la conexión permanente al mundo digital. Y eso es precisamente lo que se hace por parte de los muchos autores que participan en este libro magistralmente dirigido por la Profesora Myriam Herrera Moreno: analizar, tratar y proponer soluciones al ocio desviado en el entorno digital como una de las manifestaciones de las indeseables consecuencias de la maximización de nuestro *alter ego* virtual. Sale a la luz así una verdadera obra de referencia que marca un hito en la materia (lógico, si se conoce a la persona y trayectoria de su directora), por lo que no puedo sino mostrar mi

satisfacción por la publicación del libro y dar la enhorabuena a todos los que han participado en el proyecto y en la elaboración de este trabajo colectivo.

En algún lugar de la inmensidad del Océano Atlántico,
a 30 de octubre de 2025

MIGUEL OLMEDO CARDENETE

Catedrático de Derecho Penal

Esta obra constituye un esfuerzo colectivo por dar sentido a los ambiciosos objetivos del Proyecto *Criminalidad en contextos digitales de ocio desviado: alternativas posibles contra una economía de consumo deshumanizada* (Universidad de Sevilla, Junta de Andalucía). El trabajo, con aportes de expertos nacionales y extranjeros, se acoge al paradigma inter-disciplinar de la Criminología, con presencia entre otras ciencias, de la Criminología, Victimología, Derecho penal, Filosofía o Psicología del juego. En efecto: de ocio y de juego en Internet va la apuesta científica.

La idea de *Iudosfera* que aquí se esgrime abarca la dimensión explícita de la industria del entretenimiento digital, acelerada en tiempos en que el aburrimiento se presenta como dragón a combatir. De otra parte, la moderna ludificación no atañe únicamente a la eclosión masiva de formas convencionales, ahora más audaces y radicales, de recreación en línea, al albur de las grandes plataformas de entretenimiento digital. Hoy, el arrastre lúdico afecta a sectores que de partida, se dirían ajenos al paradigma del ocio y el espectáculo, como puedan ser la política, la educación, la sanidad, la información periodística o, ni más ni menos, el Derecho y Sistema penal y penitenciario. Además de la desviación normalizada del rol cultural o institucional que suponen estas dañinas formas de *ludus*, nos ocupamos, cómo no, de las manifestaciones explícitas de ciber-delincuencia que eventualmente brotan en contextos de ocio digital

La obra aborda, así, las disfunciones que en las instituciones del Sistema penal genera la irrupción de Internet (así, injurias digitales, juicios mediáticos, *turismo oscuro* carcelario), el daño que asumen los nativos digitales que se aproximan al riesgo en *modo juego*, el seguimiento de roles, contactos y modelos conductuales negativos por usuarios desapercibidos (*influencers*, *troles*, *retadores* virales), el juego de identidades trucadas (estafas del *amor*), los amaños deportivos y su suplemento digital, la problematicidad de los nuevos E-sports, el impacto victimizante que hoy soportan los moderadores de contenido o la oportunidad de recursos reparadores aplicados restaurativamente a los daños digitales emergentes. Se trata de un audaz abordaje fenomenológico que, pese a su condición miscelánea, se cohesiona en torno a la convicción de la necesidad tomar el ocio con seriedad científica.

