

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

PRESENTACIÓN

MYRIAM HERRERA MORENO

*Universidad de Sevilla*¹

Este trabajo, destinado al público académico y a los profesionales interesados en la ciber-desviación y criminalidad digital, constituye un esfuerzo colectivo por dar sentido a los objetivos del audaz proyecto que acometimos hace tres años *Criminalidad en contextos digitales de ocio desviado: alternativas posibles contra una economía de consumo deshumanizada* (Universidad de Sevilla, Junta de Andalucía). Tras un primer esfuerzo científico conjunto en la *Revista de Victimología* (enero de 2025), hemos contado aquí con la totalidad de los integrantes (equipo de investigación y colaboración) para reunir nuestra final oleada de resultados investigadores. En la obra presente y para suerte de esta investigación, se nos unen otros expertos nacionales e internacionales con voz propia en la temática abordada. La obra se integra en una colección criminológica bajo el paradigma inter-disciplinar de la Criminología, con aportes, entre otros, de Criminología, Victimología, Derecho penal, Filosofía y Psicología del juego.

En 2019, los criminólogos críticos Oliver Smith y Thomas Rayment en su obra *Deviant Leisure: Criminological Perspectives on Leisure and Harm* problematizaron la emergencia de nuevas formas dañinas de entretenimiento, más que a menudo legitimadas por la ambigüedad de los límites sonrosados del consumo lúdico permitido. En esta monografía hemos extendido el paradigma del ocio desviado al ámbito digital y virtual, que, a los efectos de esta obra, residenciamos en la vasta *ludosfera* tecnológica. La idea de *ludosfera* que aquí se esgrime abarca la dimensión explícita de la industria del entretenimiento digital, acelerada de modo paladino a partir del rigor del confinamiento pandémico global, en la que el aburrimiento se erigía como dragón a combatir.

Ahora bien, a finales del pasado siglo XX, Internet se había introducido en la vida social como audaz compilación democrática de conocimientos –en tales momentos enciclopédicos, llegaba incluso a invocarse a San Isidoro de Sevilla como posible Patrón de Internet. Se trataba, al parecer de un genuino “robo popular del fuego” a una rancia élite que, a tenor de George Steiner, no había sabido sal-

¹ Prof^a Titular de Derecho penal y Directora del Instituto Andaluz Inter-universitario de Criminología en la Universidad de Sevilla -contacto: myriamh@us.es- e Investigadora Principal en 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. <http://institucional.us.es/cibercrimen>

var la civilización de la devastación global y el holocausto. Sin embargo, ante el mayúsculo desarrollo contemporáneo del entretenimiento digital, dominado por aceleraciones de consumo, Internet se versiona hoy mucho mejor como un grandioso damero de interacciones lúdicas, masivo y globalizado, un macro-juego de simulación de vida universal o en palabras de Alessandro Baricco, sencillamente *The Game* (2019). Hoy, lo lúdico constituye un excipiente idóneo para introducir al consumidor en ámbitos de consumo desviado donde la víctima desconoce casi todo de los riesgos que asume e incluso el infractor corre riesgo constante de ser victimizado, toda vez que internet funciona como una vertiginosa cinta de *Moebius*, promoviendo inversiones de rol y solapamientos entre víctima e infractor.

Pero lo que entendemos por ludificación no atañe únicamente a la eclosión masiva de formas expresas, cada vez más audaces y radicales de entretenimiento en línea, bajo el nítido arropo de las grandes plataformas industriales. Junto a ello, el arrastre lúdico afecta a sectores que de partida, se dirían ajenos al paradigma del juego, ocio y espectáculo, como puedan ser la política, la educación, la sanidad, la información periodística o, ni más ni menos, el Derecho y Sistema penal. Debido a esta expansividad, lejos de ocupar un espacio operativo de transición (*entre-tener*) el ocio emerge sobrecrecido y desbordante, como *pharmakon* digital universal para sostener a los usuarios ante malestares morales y amarrarlos, cautivos e inconscientes, a los alegres remos de la comunicación digital de masas. Goce y esclavitud no son conceptos desvinculados en una sociedad a la cual Smith y Raymen adscriben el voraz *imperativo de goce* lacaniano a la hora de explicar los expansivos apremios -¡más emoción, más audacia, más riesgo!- de la ingente sociedad del consumo industrial del ocio.

En efecto, en oleadas crecientes, Internet se *llena de gracia*, en su peor versión *memestética*. En este sentido, la ludosfera ha de concebirse menos como un enclave o red de enclaves digitales, sino -al modo de Pascal-Borges- como una *esfera con centro en todas partes y circunferencia en ninguna*; capaz de distraer, gratificar y abastecer a todas las versiones multimedia de *homo ludens*, Internet, inmersiva cueva de Alí-Babá, se abre para aproximar al consumidor a la más delirante de sus fantasías y facilitarle, incluso, la más antijurídica de sus expansiones.

La actual saturación de contenidos en oferta (*content overload*), movilizadora de una implacable competencia atencional, ha propiciado la perfecta erradicación de barreras que establecían espacios de refracción emocional entre el consumidor auto-consciente y el producto digital. Ahora todo es disfrutable, abierto, entrante. Aquella estetización *del mundo* que advirtieron en 2016 Lipovetsky y Serroy domina hoy al todo-complaciente Internet. Marginada entonces de las vertiginosas corrientes de consumo queda cualquier manifestación de lo pesante, lo lento y enfadoso, lo solemne o, ciertamente, lo sobrecargado con la densidad de la compasión. Más fácil aún si todo está sazonado de humor: el humor, en efecto, es una puntual parálisis del corazón, al famoso decir de Henri Bergson en sus trabajos sobre la risa, allá en 1900. Y en efecto, Internet aporta infraestructura, inmediatez y globalidad a esta suspensión de la empatía, que, en sectores cre-

cientes, se hace una estable *broma infinita*: por descontado, ello también afecta a las expresiones de desviación y criminalidad en línea.

Así, la pornografía se colma de narrativas distendidas donde el regocijo quita hierro al abuso infantil o a la degradación de la mujer; los alborozados retos virales han viajado a años luz del modelo originario -aquel *Ice Bucket Challenge*, activista por los enfermos de ELA- a favor de puestas en riesgo que llegan a ser para-suicidiales; la propaganda del terror islamista no descansa tanto en la grave interpretación de escrituras sino se acoge hoy a la estética de los super-héroes de *Marvel* y las trepidantes dinámicas de video-juegos; los miembros de mafias de criminalidad postorean junto a los cadáveres de sus víctimas; la riqueza conversacional cede en favor de una artificiosa esgrima polarizada, pre-ordenada al troleo y al zasca injurioso; el *turista digital oscuro* coquetea con lo *sublime lúdico* al incursionar en imágenes y grabaciones de violencia, daño y victimización, no importa si real y en vivo. Son meros ejemplos del creciente bestiario del ocio desviado.

No cabe asumir un discurso regañón o nostálgico, al impotente *modo ludita*, ni se trata de dar la espalda a Internet como incuestionable motor de progreso. Tampoco debe ignorarse la llamada *hipótesis de ocio digital*, planteada por Miró, (2025) de acuerdo con la cual Internet y su red de entretenimientos podría haber propiciado el descenso estadístico del delito convencional. Ahora bien, esa misma perspectiva ciertamente, toma en consideración la hipótesis del desplazamiento, en cuyas claves no se trataría tanto de verdadera reducción sino de traslado digital.

La vertiente de ocio desviado digital abunda, ciertamente en este verosímil traslado; traslado también victimológico, por cuanto emerge una nueva y arriesgada generación de victimizaciones no siempre criminales, facilitadas al arropo de actividades de consumo masivo de Internet.

En el sentido destacado por Smith y Raymen, esta forma de desviación *ya no es desviada* esto es, no ocupará los intersticios. Desfachataada, abierta, *ya no obs-cena*, la maxificación del consumo en los términos un día planteado por Messner y Rosenfeld, se beneficia, así, de un ecosistema anómico donde el daño victimal se integra funcionalmente en este gran juego -*The game*- como cebo -*clickbait*- resultado asumido o *zasca* auspiciado por la propia víctima. No podemos dejar de observar cómo los menores, muy en particular, son los grandes pagadores de esta anomia, víctimas de reclamos digitales a los que ceden con el mismo inconsciente regocijo con que los incautos compañeros de *Pinocchio* se sumaban, en la ficción, a aquella peculiar feria de la trata preparada por sus victimarios.

Unas palabras ahora sobre nuestro itinerario. En su famoso *Homo ludens* (1938) Huizinga prestigiaba el elemento lúdico aseverando que la propia cultura humana emanaría de aquel, del cual sería producto. Por esta misma lógica, aceptando para lo lúdico digital este timbre de nobleza, su contemporánea sobrecarga y maxificación afectará inexorablemente a la producción cultural contemporánea, y, ciertamente a la producción penal, así legislativa y de justicia ,en cuanto afectadas por la ludificación digital.

Así, iniciamos nuestra exploración (Sección I) a partir de la dimensión penal de nuevas fenomenologías lúdico-mediáticas particularmente problemáticas en

términos victimológicos y normativos. A continuación, nos valemos de una conocida clasificación de las formas lúdicas ofrecidas por Roger Caillois, en su obra *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo* (1958). Apreciamos vertientes, pues, de *Agon* (Sección II) *Alea* (Sección III) *Mimicry* (Sección IV) e *Illinx* (Sección V), revisitadas en sus impactos penales, criminológicos y victimológicos. Finalmente, (Sección VI) se esbozan los contornos de un posible refugio restaurativo, más allá de la fantasmal *ludosfera*.

No podemos dejar de incluir nuestro agradecimiento a los centros e instituciones que han venido apoyando la investigación que acometimos en este proyecto y que hoy fructifica en esta obra: el Instituto Andaluz Inter-universitario de Criminología de la Universidad de Sevilla, las Universidades de Málaga, Granada y Córdoba, el *Center of Excellence in Responsible Gaming* CERG de la Universidad de Gibraltar, el *Instituto de Direito Penal e Ciências Criminais* IDPCC, de la Universidad de Lisboa, el *Leuven Institute of Criminology* y la Universidad Austral de Buenos Aires. En su vertiente institucional, gratitud especial merecen asimismo los apoyos de la Fiscalía General de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y el Consejo Audiovisual de Andalucía.

No será errado asegurar que los autores de este trabajo se han entregado al ocio con especial entusiasmo y brillantez. También con suerte. Pues, redomados “jugones”, han contado aquí con ases privilegiados en las bocamangas: el primero, ser acogidos en la colección criminológica que dirige con pulso maestro la Prof^a. M^a José Jiménez, en Dykinson. El segundo, la doble fortuna de que los maestros Olmedo Cardenete y Polaino Navarrete, quienes comparten una excepcional personalidad científica en universidades hermanas, hayan accedido a abrir y cerrar con semejante generosidad este juego investigador.

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.

