



# EL DERECHO PENAL ESPAÑOL EN LOS DELITOS SEXUALES COMETIDOS EN EL METAVERSO

## Aplicabilidad y soluciones frente a un problema presente y futuro

Spanish Criminal Law in Sexual Crimes Committed in the Metaverse. Applicability and solutions to a present and future problem

ANTONIO VASCO GÓMEZ  
Universidad Isabel I, España

---

### KEYWORDS

Harassment  
Metaverse  
Rape  
Sexual assault  
Sexual Freedom  
Spanish Legal System  
Virtual Reality

---

### ABSTRACT

*The Metaverse is considered the next evolution of the Internet for providing users with an immersive experience in a virtual world not seen before on the Internet. This new virtual experience will allow users to be part of a new reality that only exists through the screen of a device. Some examples of activities that emerged in the early days of the Internet and virtual reality could be considered sexual crimes against women. In order to protect potential victims and to promote the use of this new virtual experience among women, these criminal actions should be prosecuted under the Spanish Law.*

---

### PALABRAS CLAVE

Acoso sexual  
Metaverso  
Abuso sexual  
Agresión sexual  
Libertad sexual  
Sistema legal español  
Realidad virtual

---

### RESUMEN

*El Metaverso es considerado la siguiente evolución de Internet por favorecer una experiencia inmersiva que permitirá a los usuarios sentirse parte de algo que actualmente sólo puede verse en la pantalla de un dispositivo. En las primeras experiencias que combinaban Internet y realidad virtual surgieron, casi de forma inmediata, situaciones que pueden considerarse atentados contra la libertad sexual de la Mujer, unas acciones que pueden y deben ser perseguidas penalmente desde la óptica del Ordenamiento Jurídico español, para así evitar que las perjudicadas se sientan vulnerables y puedan llegar a renunciar a esta nueva experiencia.*

---

Recibido: 01/ 07 / 2022

Aceptado: 03/ 09 / 2022

## 1. Introducción

El concepto “metaverso” no es en absoluto novedoso, fue acuñado por Neal Stephenson en su obra “Snow Crash”, una novela de ciencia ficción publicada en 1992 y que autores como Knox (2022) consideran poco menos que profética sobre muchas de las tecnologías actualmente en desarrollo, como la realidad virtual o la realidad aumentada, las cuales permiten a sus usuarios vivir una experiencia inmersiva gracias al uso de dispositivos electrónicos tales como gafas de realidad virtual que, conectadas a un juego o a una obra multimedia, crean en quien los utiliza la sensación de formar parte de la historia o de la experiencia que se está desarrollando.

Pese a que, como se ha dicho, el concepto de “metaverso” tiene más de veinte años de historia y a que han existido proyectos exitosos como “Second Life” (lanzado en 2003) o el videojuego “World of Warcraft” (lanzado en 2004), en los que se podía interactuar con otros usuarios a través de avatares, tales plataformas no son en absoluto comparables con las actuales “Roblox” o “Fortnite”, entre otras, ni cuantitativa ni cualitativamente, pues el desarrollo tecnológico permite, como señala Wiederhold (2022), una experiencia muy parecida a jugar en primera persona gracias a la inteligencia artificial, a las redes 5G que posibilitan unas comunicaciones más rápidas y al desarrollo de nuevas tecnologías. Tan es así que, como señala Bobrowski (2021a), se espera un incremento del 50 por 100 en las ventas de dispositivos de realidad virtual en 2022 y que en 2025 las ventas ronden los 29 millones de unidades. Unas previsiones que pueden verse superadas si el proyecto “Meta” anunciado por Mark Zuckerberg, el factótum de la antigua Facebook (hoy renombrada como “Meta”), cristaliza en el negocio que éste y otros gurús de Silicon Valley aspiran a generar (Bobrowski, 2021b).

Meta no es la única empresa interesada en el desarrollo de una plataforma en la que los usuarios puedan vivir una experiencia inmersiva, como en primera persona, de hecho, el videojuego “Fortnite” (lanzado en 2017) ha alcanzado los 350 millones jugadores registrados a nivel global, según Epic Games (2020), unas cifras que prueban el potencial de este tipo de plataformas que permiten a sus usuarios interactuar con otras personas y/o con inteligencias artificiales a través de Internet.

Knox (2022) señala que el metaverso solía entenderse como un conglomerado de tecnologías inmersivas relacionadas con los juegos de rol multijugador, concepción que está siendo superada gracias al desarrollo de nuevas experiencias por parte de plataformas como “Horizon Worlds”, propiedad de Meta, en las que han llegado a tener lugar incluso conciertos (iProUP, 2022). El metaverso está ofreciendo además importantes posibilidades de inversión para quienes pretenden desarrollar su actividad económica de forma virtual, ofreciendo servicios de todo tipo, desde la venta de “parcelas”, entendidas como un espacio reservado dentro de la plataforma, hasta el diseño de interiores, de todo tipo de experiencias y, por supuesto, como un medio para interactuar con otras personas.

El metaverso, como evolución o incluso como reinención de Internet, ha inspirado a autores como Barlow (1996) para declarar que el ciberespacio debe ser un lugar completamente libre del poder de los Estados y de las grandes corporaciones; quienes, por otro lado, están invirtiendo ingentes cantidades de dinero en el desarrollo de nuevas plataformas. Va un paso más allá Knox (2022) cuando afirma que el metaverso puede entenderse como un “nuevo plano de existencia” (p.215). Otros autores como Freuler y Soria Cruz (2021), conciben el metaverso de una forma menos poética, como una nueva herramienta para que las grandes compañías tecnológicas se lucren gracias a la comercialización de los datos personales de los usuarios.

Para el éxito del metaverso, es preciso un mayor desarrollo tecnológico (de la proxémica, de las gafas de realidad virtual, y de otros dispositivos, como los sensores hápticos, que permitan al usuario una experiencia inmersiva realista), pues cuanto más vividas sean las sensaciones de los usuarios mayor será su interés en la plataforma y, consecuentemente, el tiempo y dinero que estén dispuestos a invertir en ésta. La realidad virtual puede definirse como:

Una base de datos interactivos capaz de crear una simulación que implique a todos los sentidos, generada por un ordenador, explorable, visualizable y manipulable en “tiempo real” bajo la forma de imágenes y sonidos digitales, dando la sensación de presencia en el entorno informático. (Levis, 2006, p.4).

El éxito de la realidad virtual y de la realidad aumentada en general y del metaverso (como herramienta para usarlas) dependerá no sólo de la calidad de la experiencia que sean capaces de ofrecer a los usuarios, de la popularización de los dispositivos a través de su producción masiva -para la consiguiente reducción de precios- ni de la inversión que los particulares y empresas estén dispuestos a realizar, sino también de que se permita a los usuarios disfrutar de la experiencia sin sufrir acciones u omisiones que puedan considerar desagradables, insoportables o directamente delictivas.

Las interacciones humanas en el metaverso reproducen en gran medida las conductas habituales en la vida real, con las salvedades propias de la distancia entre los usuarios, de la falta de contacto directo y de la posibilidad de desconexión inmediata de que disponen quienes se sumergen en esta realidad paralela. La percepción de hasta qué punto el comportamiento de una persona en el metaverso puede afectar al resto de los usuarios y las consecuencias legales de llevar a cabo determinadas conductas no son percibidas de idéntica manera por los jugadores, siendo buena prueba de ello el incidente denunciado por Belamire (2016), quien señaló que en una prueba del juego “QuiVr” sufrió una conducta del todo inapropiada por parte de otro usuario (con el nombre de

usuario: “BigBro442”), el cual, identificándola como mujer por su voz en el chat de que disponían los jugadores decidió acercarse a su avatar pellizcando lo que sería la zona de su pecho y tocando la entrepierna del avatar de la usuaria. Belamire tuvo que abandonar el juego ante la insistencia de la otra persona, quien hacía caso omiso a sus peticiones de que se abstuviese de volver a realizar ese tipo de movimientos.

Tras el incidente, la perjudicada por tal actuación manifestó sentirse violenta por unos tocamientos que percibió muy reales, demostrando, como señalan Sparrow et al. (2020), que quienes se sumergen en un juego o en otra plataforma de realidad virtual sienten emociones muy similares a las que experimentarían en el mundo físico, pues las sensaciones se perciben como reales; de modo que es probable que quienes sean víctimas de una actitud que consideren inadecuada en el mundo virtual terminen sintiéndose mal en la realidad.

El presente trabajo analiza cuándo será aplicable el Derecho Penal español, qué conductas en el metaverso pueden considerarse típicas como delitos contra la libertad o la integridad sexual, de qué herramientas disponen las autoridades españolas para perseguir este tipo de delitos y los mecanismos que podrían implementarse para erradicar conductas de esta naturaleza. El caso de Belamire y el de otros usuarios que se han sentido violentados, especialmente mujeres, puede llevar a una parte importante de la población a alejarse del metaverso, con la consecuente pérdida social y económica.

## 2. Los delitos contra la libertad e indemnidad sexuales en España

El Código Penal español (en adelante: “CP”) vigente fue aprobado mediante la Ley Orgánica 10/1995, de 23 de noviembre, y regula en el Título VIII de su Libro II los delitos contra la libertad e indemnidad sexuales, divididos en seis capítulos, dedicados a las agresiones sexuales, a los abusos sexuales, a las agresiones y abusos cometidos contra menores de 16 años, al acoso sexual, al exhibicionismo y provocación sexual, a los relativos a la prostitución y la explotación sexual y a la corrupción de menores.

### 2.1. De las agresiones sexuales

Los artículos 178 a 180 del CP regulan los delitos contra la libertad y la indemnidad sexual cuando se emplee violencia o intimidación, definiendo la agresión sexual como el: “acceso carnal por vía vaginal, anal o bucal, o introducción de miembros corporales u objetos por alguna de las dos primeras vías” (art. 179 CP).

Es posible realizar el hecho típico del delito de agresión sexual (art. 178 CP) sintiendo y haciendo sentir a la víctima una sensación muy similar al contacto humano a través de la tecnología háptica<sup>1</sup>. De hecho, puede cometerse el delito previsto en el artículo 179 CP accediendo a la vagina, al ano o a la boca de otra persona a través del metaverso, si se le obliga a utilizar algún dispositivo de realidad virtual en tales partes de su cuerpo, para que otra persona, utilizando tecnología háptica o similar, realice el acceso carnal desde otro dispositivo. Esta práctica se conoce como “telidónica”, que consiste en mantener relaciones sexuales a través de dispositivos conectados de Internet; una interacción sexual que puede ser inicialmente consentida, pero, por algún motivo, terminar excediendo los límites de los otros participantes (Lemley y Volokh, 2018).

La acción de obligar a una persona a utilizar este tipo de tecnología para llevar a cabo un acceso carnal podría considerarse típica, pues tal como recomendó el Comité de Ministros del Consejo de Europa de 2002<sup>2</sup>, la legislación penal de los Estados miembros de la Unión Europea deberá:

Garantizar que el derecho penal contemple que cualquier acto de violencia contra una persona, en especial la violencia física o sexual, constituya una violación de la libertad y la integridad física, psicológica y/o sexual de esa persona; no una mera violación de la moralidad, el honor o la decencia en especial la violencia física o sexual. (párrafo 34).

Tal recomendación tiene su reflejo también en el Convenio del Consejo de Europa sobre prevención y lucha contra la violencia contra las mujeres y la violencia doméstica, el conocido como “Convenio de Estambul”, en cuyo artículo 36.1.a se insta a los Estados firmantes a adoptar las medidas pertinentes para tipificar como violencia sexual tanto la penetración vaginal, anal u oral no consentida “con cualquier parte del cuerpo o con un objeto”. Esta definición abre la puerta a la aplicación del tipo penal de agresión sexual a través de dispositivos hápticos o de similar naturaleza cuando no medie consentimiento de la víctima, pues como previene el punto 2 del citado precepto: “El consentimiento debe prestarse voluntariamente como manifestación del libre arbitrio de la persona considerado en el contexto de las condiciones circundantes”. Tales acciones típicas pueden agravarse cuando concurra cualquiera de las circunstancias previstas en el artículo 46 del citado convenio, las cuales tienen reflejo en el artículo 180.1 del CP.

El 26 de mayo de 2022 el Congreso de los Diputados español aprobó el Proyecto de Ley Orgánica de garantía integral de la libertad sexual<sup>3</sup> con el objetivo de “erradicar todas las violencias sexuales” (art. 1.1 del proyecto

1 Los sensores hápticos estimulan los terminales nerviosos superficiales de quienes los usan reflejando los movimientos que realiza la persona o personas con quien se está conectado, siendo posible sentir una sensación similar al contacto, también en zonas erógenas.

2 Recomendación Rec (2002) 5 adoptada el 30 de abril de 2002 por el Comité de Ministros del Consejo de Europa, sobre la protección de la mujer contra la violencia. Accesible en <https://clck.ru/reRHt>

3 Proyecto 121/000062.

de ley). El artículo 3.1 del texto aprobado por el Congreso de los Diputados<sup>4</sup> define las violencias sexuales como: “cualquier acto de naturaleza sexual no consentido o que condicione el libre desarrollo de la vida sexual en cualquier ámbito público o privado, incluyendo el ámbito digital”. El citado precepto continúa diciendo: “Se prestará especial atención a las violencias sexuales cometidas en el ámbito digital, lo que comprende la difusión de actos de violencia sexual, la pornografía no consentida y la extorsión sexual a través de medios tecnológicos”.

El legislador español ha apreciado la tendencia al alza de los delitos de índole sexual a través de Internet y pretende incidir en la prevención y en la persecución y castigo de estos hechos, pues tal como señala la Secretaría de Estado de Seguridad (2021), existe un crecimiento del 44,84 por 100 en los casos conocidos de delitos sexuales entre los años 2016 y 2020<sup>5</sup>.

Señala la Agencia de la Unión Europea para los Derechos Fundamentales (2018) que un 11 por 100 de las mujeres mayores de 15 años han sufrido algún tipo de violencia sexual en la Unión Europea y que el 5 por 100 han sido violadas, unos datos terroríficos que demuestran que el problema de la violencia sexual tiene por objetivo principal a las mujeres, que en España representan el 85 por 100 del total de las víctimas de este tipo de acciones típicas (Secretaría de Estado de Seguridad, 2021, p. 51). En la misma línea, El Parlamento Europeo (2022) concibe los delitos contra la libertad sexual como uno de los retos que deben afrontarse a la hora de desarrollar el metaverso.

Como señala Altuzarra Alonso (2020), en el actual marco regulatorio español la concurrencia de algún tipo de violencia o intimidación con el acceso a la boca, ano o vagina de una persona determinará que dicho atentado contra la libertad sexual sea subsumible en el tipo penal más grave de la agresión sexual (penada con hasta 15 años de prisión si se da alguno de los supuestos previstos en el art. 180 CP).

A la vista de lo anterior, deviene imprescindible analizar cuándo puede entenderse que existe violencia o intimidación en este tipo de acciones típicas, para evitar que puedan darse interpretaciones realmente peligrosas como la del Tribunal Supremo español en su sentencia de 3 de diciembre de 1979, en la que señala expresamente: “si una mujer se embriaga en compañía de un hombre, acepta, en cierto modo, las consecuencias de sus actos, pero que, a pesar de ello, no siempre su embriaguez ha de ser apreciada como prueba de su consentimiento”, y es que, como señala Acale Sánchez (2019), el bien jurídico protegido en este tipo de delitos ya no es el honor de la víctima ni la moral, sino su libertad e indemnidad sexuales.

De Vicente Martínez (2018) señala que por violencia habrá de entenderse toda violencia física que se proyecte contra la víctima, una concepción muy próxima a la que recoge la Sentencia del Tribunal Supremo español (STS) 573/2017, de 18 de julio, en su fundamento jurídico (FJ) sexto, cuando previene que: “lo esencial es que el agresor actúe contra la voluntad de la víctima” y, como señala Altuzarra Alonso (2020), que “la vengaza por la fuerza” (p.530); sin que pueda exigirse a la persona perjudicada que “oponga resistencia hasta poner en riesgo serio su integridad física, sino que basta que sea idónea según las características del caso” (STS 9/2015, de 21 de enero, FJ 1); pudiendo, como señala Muñoz Conde (2019), haberse depuesto tal resistencia tras la primera agresión, aun cuando la misma no revista especial gravedad, siendo suficiente con que la víctima crea razonablemente que el daño físico que puede sufrir en caso de resistirse pueda llegar a ser mayor.

Conforme a lo anterior, parece evidente que pueden darse casos de agresiones sexuales en el metaverso cuando un usuario utilice la violencia física contra otro, ya sea solo o con la concurrencia de cooperadores necesarios, obligándole a introducirse en la boca, ano o vagina un dispositivo electrónico con connotaciones sexuales.

Las agresiones sexuales con intimidación se conciben como aquellas cometidas en “un clima de temor o de terror que anula su capacidad de resistencia” (la de la víctima) que no “puede ni debe ser especialmente intensa”, siendo suficiente con que “el autor emplee medios violentos o intimidatorios”, según la STS 344/2019, de 4 de julio (FJ 5).

En el ámbito del metaverso es más probable que se cometan agresiones sexuales con intimidación que con violencia, pues generalmente los usuarios de una plataforma suelen encontrarse en lugares distintos y quien esté dispuesto a llevar a cabo un hecho tan luctuoso como una violación optará en la mayoría de las ocasiones por el acceso directo a la víctima, sin necesidad de utilizar dispositivos electrónicos.

La intimidación a través de las redes sociales es una constante en cualquier rincón del planeta, tan real como el miedo que puede llegar a inferirse a las víctimas. El temor a sufrir una agresión física, un ataque informático o a perder los activos digitales en el metaverso pueden utilizarse por determinadas personas para conseguir favores sexuales, una actuación que sería subsumible en el tipo penal de agresión sexual conforme al Código Penal español.

La teoría de la autopercepción apuntada por Bem (1972) sugiere que los sujetos conciben en gran medida lo que les gusta o incluso lo que les parece bien a partir de la observación de su propio comportamiento y ello, en un contexto virtual en el que las agresiones o incluso el asesinato pueden estar aceptados como parte de un videojuego, puede llevar a las personas a desarrollar un comportamiento que en el mundo físico no se atreverían a

<sup>4</sup> El texto fue aprobado por mayoría absoluta y enviado al Senado para continuar su tramitación parlamentaria.

<sup>5</sup> Según el VII Estudio sobre la cibercriminalidad en España en el año 2020 se conocieron 1.783 casos de delitos sexuales (excluidas las agresiones sexuales con/sin penetración y los abusos sexuales con penetración), frente a los 1.231 de 2016.



reproducir. Con base en esta teoría, Yee y Bailenson (2007) detectaron que en los entornos virtuales las personas tienden a desinhibirse de su propia corporeidad y que la sensación de anonimato los lleva a empatizar con su propio avatar y a comportarse de forma distinta a cómo lo harían en el mundo real, dando lugar a lo que se conoce como “Efecto Proteus”. Por su parte, Peña et al. (2009) entienden el “Efecto Proteus” de forma distinta, al interpretar que los usuarios tienden a reproducir los roles que creen propios de la apariencia y de las habilidades de sus avatares, como parte de la teoría de la imprimación, en lugar de la de la autopercepción. En cualquier caso, Ratan et al. (2020) consideran acreditado que el “Efecto Proteus” existe y que las características de los avatares elegidos o asignados a los usuarios influyen de forma notable en su comportamiento. Este efecto puede llevar a determinados usuarios a desarrollar actitudes que en el mundo físico o real no se atreverían por sus propias condiciones físicas, por la sensación de anonimato que existe en el entorno virtual o por la falta de empatía con las personas que hay tras el resto de los avatares.

Dunn (2012) apunta la dicotomía de si las acciones que son contrarias a la moral y a la ética en el mundo físico lo son también en el mundo virtual, especialmente cuando tales comportamientos afectan a otros usuarios. El robo o el homicidio son acciones no sólo reprobables en el plano físico, sino típicas penalmente, sin embargo, en muchos entornos virtuales están permitidas e incluso son una parte esencial del videojuego. Fairfield (2009), en la misma línea, defiende que tales actos no pueden ser perseguibles por cuanto permanecen en el mundo de la fantasía, no tienen trascendencia real. Es lo que el autor denomina “El círculo mágico” (p.824), un concepto tomado de Huizinga (1949).

Sobre el particular, Dunn (2012) presenta tres posibles teorías al respecto: la teoría asimétrica, la simétrica y una tercera opción que considera que ambas son erróneas. Resulta interesante la teoría asimétrica cuando afirma que lo que ocurre en el juego no debe tener consecuencias fuera del mismo, especialmente cuando no trasciende al mundo real. El robo de monedas o similares puede formar parte de las características de un videojuego y, por lo tanto, no debe ser punible, pues quienes participan en el mismo conocen o deben conocer sus reglas. Sobre el particular, Castronova (2004) afirma que en el mundo virtual, igual que el deporte profesional, las acciones importan tanto como se las valore socialmente y que, como apuntó Huizinga (1949), un juego será tal mientras todos los implicados lo perciban de esta forma. En la misma línea Kerr (2008), quien defiende que los hechos llevados a cabo en el mundo virtual no deben tener trascendencia más allá del propio juego o plataforma, sobre todo si esos hechos se ajustan a las reglas del mismo. Los perjudicados no sufren en realidad este tipo de delitos, sino que sienten “como si” los sufrieran (Gooskens, 2010, p.66) y, según este autor, los responsables de tales actos, generalmente, no se sienten que estén llevando a cabo un atentado contra la libertad sexual de una persona, sino que están desarrollando un rol en el juego o plataforma.

Existen multitud de habilidades u otras características que sólo pueden alcanzarse a través de horas y horas de participación en una plataforma y que, en muchas ocasiones, tienen una relación directa con las destrezas del usuario. Tales *skills*, como suelen denominarse en el sector de los videojuegos, tienen una gran importancia para quienes las poseen y un atentado contra las mismas deberá ser considerado legalmente perseguible o no en relación con las reglas del juego. Cuando al jugar o al participar en un mundo virtual se asuma que se ponen en liza tales *skills*, la pérdida deberá ser asumida por el usuario, pero por el contrario, cuando tales ventajas o personalizaciones de los personajes sean sustraídas a través de un ataque informático o de otra forma no regulada en el código de conducta del juego, parece evidente que teniendo una trascendencia económica -por el esfuerzo empleado para conseguirlas- y un valor subjetivo para el individuo que las posee, tales ataques no pueden quedar impunes y deben poder perseguirse legalmente. Como señala Dunn (2012), ese hurto es moralmente tan reprochable que el de un bien físico, como pudiera ser la cartera o el reloj. Otro tanto ocurre cuando se extorsiona a una persona con la pérdida de tales activos digitales si no accede a una relación sexual.

Para Danaher (2018) y Strikwerda (2015), una agresión sexual en el mundo virtual deberá ser considerada penalmente punible cuando sus características y sus efectos sean conformes con los elementos del tipo, como ocurrirá cuando se desarrolle una relación sexual con la víctima mediando violencia o intimidación. De este modo, cuando la persona agredida sexualmente esté utilizando sensores hápticos, la frontera entre lo virtual y lo real se desvanecerá, siendo tal actuación perseguible penalmente.

La doctrina coincide en que las agresiones sexuales cometidas a través de dispositivos susceptibles de introducirse en la boca, ano o vagina de la víctima deben ser penadas, al tener efectos en el mundo físico y por la redacción actual del Código Penal español, sin embargo, cuando tales actuaciones se llevan a cabo contra un avatar, las posiciones se distancian. Como concluyen Lastowska y Hunter (2004), el plano virtual -concebido como creación humana- no es completamente ajeno al mundo real y, de alguna manera, forma parte del mismo y puede llegar a emocionarnos intensamente. Lastowska y Hunter (2004) apuntan que los usuarios experimentan una conexión intensa con sus avatares y pueden llegar a sentirse avergonzados o ultrajados cuando éstos son vejados en el plano virtual, pues los conciben como una extensión de sí mismos<sup>6</sup>. Tal empatía lleva a algunas personas, según apunta Wolfendale (2007), a sentirse vulnerables ante los posibles ataques que puedan sufrir sus avatares, por concebirlos como su proyección personal en el mundo virtual; llegando incluso a sufrir daños morales y

<sup>6</sup> Lastowska y Hunter (2004) los denominan “ciborgs”, como una fusión entre lo humano y lo mecánico (p.64).

psicológicos como consecuencia de malas experiencias en las plataformas de realidad virtual (Brey, 1999). En el mismo sentido, Madary y Metzinger (2016) señalan que la plasticidad de la mente humana es una realidad no controvertida y que ésta es capaz de adaptarse a entornos cambiantes y, por ende, es muy sensible a los estímulos externos. Es posible que una persona termine teniendo la percepción de que su avatar en un metaverso llega a ser ella misma. Basta con una imagen realista de una parte de nuestro cuerpo para el que la mente humana considere que lo que estamos percibiendo es nuestro propio cuerpo<sup>7</sup>; mucho más cuando se usa la tecnología proxémica y la háptica.

Con ocasión del “raptó” en “LambdaMOO”, Dibbell (1993) concluye que los usuarios de la realidad virtual pueden verse seriamente afectados por las experiencias negativas que padezcan en ese otro plano de sus propias vidas. Los usuarios de la citada plataforma manifestaron haber llorado y haberse sentido como si hubieran sido testigos de una violación auténtica, y ello pese al desarrollo aún incipiente de la proxémica en particular y de la realidad virtual en general.

Tan es así que, como señalan Park et al. (2021), los usuarios prefieren utilizar avatares individualizables que les permitan distinguirlos de los de los demás participantes, ya sea para que éstos tengan una apariencia física similar a la suya o todo lo contrario. Con ello, los usuarios buscan potenciar su conexión mental con tales representaciones. Como apunta Reid (1994), los usuarios se sienten envueltos emocionalmente en las interacciones de sus avatares, especialmente cuando se desarrollan conductas que podrían considerarse de índole sexual. Una simpatía que puede expresarse a nivel positivo o negativo, cuando esa “sexualidad” tiene lugar con violencia o con intimidación. Tal conexión llevó a Koster (2000) a promulgar la “Declaración de los Derechos de los Avatares”, como reflejo de los derechos humanos, exigiendo un respeto a los perfiles de los jugadores ajustándose al código de conducta del mundo virtual en cuestión.

Acierta Dunn (2012) cuando pone el acento en el consentimiento, pues así, cuando alguien decida libremente participar en una plataforma donde pueden desarrollarse actividades sexuales violentas, no podrá existir un atentado contra su libertad sexual -mientras mantenga su consentimiento-, lo que llevaría a considerar penalmente tales acciones como no típicas, por no concurrir la violencia (no consentida) ni la intimidación.

Sin embargo, entiende Strikwerda (2015) que en tales supuestos, conforme a la teoría feminista, existirá agresión sexual -incluso sin usar dispositivos hápticos o similares- cuando la víctima sienta que ha sido agredida sexualmente, independientemente del dolo del autor, siguiendo las teorizaciones de Burgees-Jackson (1996), McKinnon (1997) o McGlynn (2010). También podrá entenderse cometido el delito conforme a la teoría liberal si se considera que “el avatar es la representación virtual del usuario” (Strikwerda, 2015, 503), al existir una persona que no desea el acto sexual y un acto de sumisión, al no poder evitar tal acción cuando se ha hackeado el avatar de la persona perjudicada.

No obstante, para una aplicación justa del Derecho Penal español en este ámbito, debe concluirse que las agresiones sexuales con efectos en el plano físico, en el mundo real, deben ser perseguidas como agresiones sexuales cuando concurra violencia o intimidación, sin embargo, cuando tales atentados contra la libertad sexual de una persona se lleven a cabo sólo contra sus avatares, sin conexión con el mundo físico, no deben aplicarse penas de prisión de hasta 15 años.

## **2.2. De los abusos sexuales**

La distinción entre la agresión y el abuso sexual se clarifica en la ya citada STS 344/2019, de 4 de julio (FJ 5) de la siguiente forma:

(...) cuando no existe consentimiento o éste se muestra conseguido mediante un acto de fuerza física o moral (compulsiva, de carácter intimidante), estamos en presencia de un delito de agresión sexual. Sin embargo, cuando la relación es consentida, pero tal consentimiento está viciado por una causa externa que opera a modo de coacción psicológica (relación de superioridad determinada por las causas legales), concurriendo, sin embargo, tal consentimiento, el delito ha de calificarse de abuso sexual, fuera de otros supuestos típicos.

La citada resolución señala en su FJ 7 que:

El error procede de la confusión de identificar la agresión sexual con el antiguo delito de violación, es decir con la concurrencia de penetración, y no como sucede en el modelo de tipificación actual, con la concurrencia de violencia o intimidación. Por ello es procedente recalcar, para evitar la reiteración de estos errores, que en el modelo actual de tipificación penal de los delitos contra la libertad sexual, la diferencia entre los tipos de abuso sexual y los más graves de agresión sexual, no consiste en la concurrencia de acceso carnal, sino en la utilización de violencia o intimidación.

<sup>7</sup> Resultan muy interesantes los estudios de Botvinick y Cohen (1998) sobre la ilusión de la mano de goma; de Lenggenhager et al. (2007), en el que se comprueba que los individuos reaccionan instintivamente ante una mano de goma cuando ésta es golpeada; de Maseli y Slater (2013) que alcanzan las mismas conclusiones cuando una extremidad artificial es acariciada; o de Aspell et al. (2013) sobre estímulos capaces de hacernos sentir de determinada forma, como un sonido de corazón artificial.

Los artículos 181 y 182 del CP regulan el delito de abuso sexual, estableciendo unas penas sensiblemente inferiores a las previstas en el capítulo anterior, con un máximo de seis años de privación de libertad, al no mediar violencia ni intimidación, pero no tampoco el consentimiento. Tal consentimiento se entenderá no prestado cuando los actos contra la libertad o indemnidad sexual de una persona se lleven a cabo contra una persona privada de sentido o cuando se abuse de su trastorno mental.

Cuando se utilicen fármacos, drogas o cualquier sustancia natural o química para anular la voluntad de una persona se estará cometiendo un delito de abuso sexual. En el ámbito del metaverso es complicado -aunque no imposible- utilizar este tipo de productos para anular la voluntad de una persona, sin embargo, sí es posible bloquear su avatar en la plataforma de realidad virtual y realizar sobre el mismo, incluso con trascendencia en el plano físico, actos de naturaleza sexual. Tales supuestos, como se dijo, deberán ser considerados como agresión sexual, al entenderse ese “secuestro” de los controles del avatar y/o de los dispositivos electrónicos de la víctima como un acto de fuerza, más que de sumisión química, farmacológica o, en este supuesto, técnica.

El artículo 181.1 del CP señala quien “El que, sin violencia o intimidación y sin que medie consentimiento, realizare actos que atenten contra la libertad o indemnidad sexual de otra persona, será castigado, como responsable de abuso sexual (...)”. Las penas para tales delitos pueden alcanzar entre 18 y 24 meses<sup>8</sup> de multa, siendo por lo tanto sensiblemente inferiores a las previstas para las agresiones sexuales. Pese a ello no parece ser el tipo penal aplicable a los atentados contra la libertad sexual de las personas que hay tras los avatares violentados en el metaverso, pues mediaría violencia o intimidación y, por lo tanto, deberían ser considerados, en su caso, como agresión sexual.

El artículo 181.2 del CP considera abuso sexual cualquier acto de esta naturaleza que se lleve a cabo sobre personas privadas de sentido o con un trastorno mental, siempre que, como señala Torres Fernández (2019), el autor de la acción típica tenga conocimiento de la discapacidad mental de la víctima y se aproveche de ello para una relación sexual que se considera no consentida. El uso de este tipo de tecnologías por parte de personas con discapacidad no es sólo una posibilidad, sino una oportunidad de integración y para la mejora de sus capacidades que no debe desaprovecharse, aunque será necesario implementar medidas protectoras preventivas porque acreditar el dolo del autor a la hora de perseguir penalmente a los responsables una vez cometido el delito no es tarea sencilla, pues debe probarse que el agresor era consciente del trastorno mental de la víctima.

Señalan Suárez-Mira Rodríguez y Judel Prieto (2016) que el listado del artículo 181.2 del CP no es un *numerus clausus* que no pueda interpretarse de forma extensiva, de modo que determinadas acciones -como la abusar sexualmente de un avatar en estado latente; entendido como aquel que no está siendo controlado en ese momento por su usuario- pueden terminar siendo castigadas penalmente. La falta de pericia de un usuario recién aterrizado en la realidad virtual puede llevarle a no saber manejar adecuadamente los controles de su avatar y, así, estar a merced de otros participantes en la plataforma. En tales supuestos, si cualquier usuario conectado decidiese atentar contra la libertad o la indemnidad sexual del “novato”, estaría llevando a cabo una acción penalmente típica, por estar actuando sin consentimiento de la víctima y sin que ésta tenga la capacidad para evitar tal abuso sexual.

Cuando se realicen actos sexuales contra personas de entre 16 y 18 años “interviniendo engaño o abusando de una posición reconocida de confianza, autoridad o influencia sobre la víctima” (art. 182.1 CP), tales acciones serán consideradas abusos sexuales. En el metaverso no es sencillo saber cuándo otro usuario es menor de edad pues se interactúa con avatares, desde lugares distintos y bajo seudónimos, no pudiendo exigirse al autor de tales hechos una comprobación exhaustiva sobre la edad o filiación de la otra parte.

### **2.3. De los abusos y agresiones a menores de 16 años**

Los artículos 183 a 183 quáter del CP consideran en todo caso punibles los actos sexuales llevados a cabo por mayores de edad con personas menores de 16 años. Cuando medie violencia o intimidación estaremos ante agresiones sexuales y en los demás supuestos ante abusos sexuales. En este punto puede hacerse una remisión a los planteado en los dos apartados anteriores.

El artículo 183 bis del CP castiga el hecho de determinar “a un menor de 16 años a participar en un comportamiento de naturaleza sexual, o le haga presenciar actos de carácter sexual”, aun cuando el autor no participe directamente en tales actos. Lo que se castiga, como señala la STS de 27 de febrero de 1997, es el iniciar al menor en las prácticas sexuales antes de que sus condiciones de madurez lo hagan pertinente y, además, con ánimo de perversión. El verbo elegido por el legislador: “determinar”, lleva a Ramos Vázquez (2016) a interpretarlo como el mero hecho de convencer a un menor de 16 años para que participe en un acto de naturaleza sexual, sin exigirse un comportamiento especialmente peligroso ni ningún ánimo concreto por parte del autor.

Tales acciones pueden quedar fuera del ámbito del Derecho Penal cuando, conforme al artículo 183 quáter, el menor de 16 años consienta tales actos sexuales con personas con quienes no exista una diferencia de edad importante, y con un grado de desarrollo físico y mental asimilables. La STS 294/2021, 8 de abril, señala sobre el particular:

<sup>8</sup> Como señala el artículo 50.4 del CP, la cuota diaria será de entre dos y 400 euros y se entenderá que los meses son de 30 días.

(...) partiéndose de que el consentimiento de la menor (de 13 o 16 años) resulta a todos los efectos inválido para justificar la conducta del adulto con quien mantiene relaciones de naturaleza sexual, por vía de excepción se recobra la virtualidad de ese consentimiento para aquellos supuestos en los cuales, por tratarse el autor de una persona próxima en edad y grado de desarrollo o madurez a su víctima, el contexto relacional en el que las conductas se producen aconseja excluirlas de la represión penal.

El artículo 183 ter del CP castiga el mero hecho de proponer cualquier acto sexual de los tipificados en los artículos 183 y 189 del CP a menores de 16 años a través de Internet o de otras tecnologías de la información, siempre que se lleven a cabo “actos materiales encaminados al acercamiento”. Tales penas se aplicarán en concurso real con las que finalmente, en su caso, se lleven a cabo. Otro tanto ocurrirá con quienes contacten con menores para obtener material pornográfico o para mostrarles ese tipo de imágenes en las que participen o se representen menores.

Conforme al citado precepto, cuando en el metaverso se utilice un avatar que pueda considerarse que representa a un menor de edad, si se llevan a cabo actos de naturaleza sexual con el mismo en presencia de menores o se muestran las grabaciones o capturas realizadas a otras personas menores de 16 años, se estará cometiendo un delito penado con hasta dos años de privación de libertad. Sobre el particular, señala la STS 97/2015, de 24 de febrero (FJ 3) sobre el concepto “*Child Grooming*” que por tal hay que entender: “las acciones realizadas deliberadamente con el fin de establecer una relación y un control emocional sobre un menor con el fin de preparar el terreno para el abuso sexual del menor”. Internet, por el anonimato y por la falsa percepción de seguridad de los menores, es un medio idóneo para quienes tienen intención de mantener este tipo de encuentros, y otro tanto ocurrirá con el metaverso si no se ponen límites a la edad de acceso o plataformas o espacios diferenciados por edades.

#### **2.4. Del acoso sexual**

El artículo 184 del CP regula el delito de acoso sexual, considerando como tal el hecho de solicitar “favores de naturaleza sexual, para sí o para un tercero, en el ámbito de una relación laboral, docente o de prestación de servicios, continuada o habitual”, siempre que “con tal comportamiento provocare a la víctima una situación objetiva y gravemente intimidatoria, hostil o humillante”.

Existen por lo tanto dos circunstancias que deben concurrir para que podamos entender que nos encontramos ante un acoso sexual: por un lado, debe existir una situación de prevalimiento por parte del autor y, además, que se aproveche esa circunstancia para intimidar gravemente, hostigar o humillar a la víctima solicitándole favores sexuales. Como señala Gavilán Rubio (2018) en su exégesis de la STS 630/2016, de 14 de julio: “El prevalimiento se configura como un supuesto de desnivel notorio entre las posiciones de las partes, en la que una de ellas se encuentra en manifiesta posición de inferioridad que restringe de modo relevante su capacidad de decidir libremente” (p.86).

En el caso del metaverso, la prevalencia puede adquirir un carácter distinto, pues la desproporción entre las posiciones de autor y perjudicado pueden radicar no ya en una relación de superioridad académica, laboral o económica, sino en la posición que una y otra parte tengan dentro de una plataforma y el miedo a perder la posición ganada hasta esa fecha por parte de la víctima, atenazando así su libertad para negarse a una solicitud de favores sexuales por parte del autor, en una posición jerárquica superior y con poder suficiente para perjudicarlo en la plataforma; siempre que la actuación no llegue a ser intimidante -pues en tal caso nos encontraríamos ante una agresión sexual- ni ante un mero abuso de confianza, pues como señala Gavilán Rubio (2018) en su interpretación de la ya citada STS 630/2016, de 14 de julio, tal hecho no cabe dentro del tipo del artículo 184 del CP, salvo cuando se ejerza contra menores de 16 años.

Cuando la víctima sea especialmente vulnerable, se aplicará una pena superior, de hasta siete meses de prisión o multa de hasta 14 meses (art. 184.3 CP).

#### **2.5. Del exhibicionismo y la provocación sexual**

Los artículos 185 y 186 del CP regulan los delitos de exhibicionismo y de provocación sexual que se lleven a cabo contra menores de edad -aquí no se trata ya de menores de 16 años, sino de menores de 18-, castigando ambas conductas con penas de hasta 24 meses de multa.

Como señalan Lemley y Volokh (2018), el exhibicionismo está llamado a ser uno de los grandes problemas del metaverso, sobre todo porque no es fácil regularlo, especialmente cuando afecta a menores de edad, pues se presume que, como señala la STS 968/2009, de 21 de octubre, por su grado de desarrollo mental no pueden asimilar un material que, aun pudiendo ser intrascendente para los adultos, es susceptible de afectar al equilibrio psíquico de los menores y afectarles en su desarrollo y maduración personal.

Por exhibicionismo ha de entenderse, según la STS 1374/2022, de 31 de marzo (FJ 2), la cual hace referencia a la STS 796/2007, de 1 de octubre: aquella conducta obscena que tenga por única finalidad la excitación sexual, que sobrepase claramente los límites del erotismo -entendido conforme a los usos y costumbres sociales de cada lugar y momento- y que carezca de “justificación científica, literaria o artística”.



La difusión o exhibición de material pornográfico entre menores o personas necesitadas de especial protección estará castigada con las mismas penas que el de exhibicionismo “obsceno” ante menores de edad. En los delitos de los artículos 185 y 186 del CP, el metaverso es un medio idóneo para compartir material pornográfico y también para llevar a cabo conductas exhibicionistas, en primer lugar por las dificultades para identificar al autor de tales delitos, en segundo lugar por lo difícil que será reunir pruebas si no se graban todos los actos de todos los usuarios de cada plataforma y, en tercer lugar, por la falta de supervisión que muchos menores tienen cuando navegan por Internet; conducta que es muy probable termine ocurriendo en el metaverso, sobre todo mientras los equipos tecnológicos sigan siendo individuales.

En estos supuestos será igualmente complicado determinar cuándo el autor del tipo conocía la minoría de edad de la otra persona y qué medidas debería haber tomado para evitar compartir tales contenidos con menores de 18 años a través del metaverso.

## **2.6. De la prostitución, la explotación sexual y la corrupción de menores**

Los artículos 187 a 190 del CP regulan este tipo de delitos y sus consecuencias para las personas físicas, así como sus efectos en España para valorar la reincidencia delictiva cuando tales conductas hayan sido condenadas por un tribunal extranjero.

El delito de proxenetismo castiga a aquellas personas que “empleando violencia, intimidación o engaño, o abusando de una situación de superioridad o de necesidad o vulnerabilidad de la víctima, determine a una persona mayor de edad a ejercer o a mantenerse en la prostitución” (art. 187 CP) con penas de hasta cinco años de prisión. Tales penas pueden llegar hasta los 15 años de prisión y a multa de hasta 36 meses cuando se obligue a prostituirse a menores de 16 años (art. 188 CP). Pese a que es posible que se cometa este delito a través del metaverso, parece más probable que se incurra en el delito previsto y penado en el artículo 189 del CP, con penas de hasta 13 años y medio de prisión, por captar a menores o a discapacitados necesitados de especial protección “con fines o en espectáculos exhibicionistas o pornográficos, tanto públicos como privados, o para elaborar cualquier clase de material pornográfico”, o cuando se financien tales actividades. Con la misma condena serán castigados quienes de alguna forma colaboren en la creación y/o distribución de pornografía infantil o de personas con necesidad de especial protección.

El injusto penal es la utilización de personas vulnerables para la creación de espectáculos o material pornográfico, velando por los intereses de tales personas, protegiendo su propia imagen y su dignidad. Castigando la simple asistencia a un espectáculo o la visualización de material de dicha naturaleza se busca la desaparición de unas conductas sexuales que son socialmente reprobables, persiguiendo a quien los crea y también a quien los consume.

Este tipo de conductas pueden llevarse a cabo en el metaverso de forma habitual, como ocurre en Internet, por ello, en el artículo 189.8 del CP se permite que los órganos jurisdiccionales españoles ordenen la adopción de las medidas técnicas que correspondan para la retirada de tales contenidos de Internet o, cuanto menos, para que se bloquee el acceso a los mismos desde una IP española. Tales medidas podrán adoptarse también con carácter cautelar, sin necesidad de sentencia condenatoria firme. Otro tanto ocurre con la “distribución o difusión pública o de la comunicación de contenidos específicamente destinados a promover, fomentar o incitar a la comisión de los delitos previstos en este capítulo y en los capítulos II bis y IV” (art. 189 bis CP), relacionados con conductas sexuales respecto de los menores de 16 años.

Conforme al artículo 189 ter del CP también podrán ser responsables penalmente las personas jurídicas, en relación con el artículo 31 bis del citado texto legal, castigando con penas de multa las actividades descritas en los anteriores artículos del capítulo. En este caso, los creadores y administradores de las plataformas de realidad virtual podrán ser penalmente responsables como autores o como cooperadores necesarios de delitos de proxenetismo y de difusión de pornografía infantil o de discapacitados en el metaverso, debiendo para evitar tal responsabilidad implementar las medidas adecuadas para prevenir, detectar y, en su caso, actuar frente a tales conductas a través de un programa de *compliance*.

## **3. La aplicación del Derecho Penal español y la competencia de los órganos jurisdiccionales españoles**

El lugar de comisión de un delito es determinante para establecer la competencia territorial entre los distintos órganos judiciales para la instrucción y, en su caso, el enjuiciamiento del asunto, y también para legitimar la intervención de un ordenamiento jurídico concreto. El artículo 14 de la Ley de Enjuiciamiento Criminal española (LECrim), aprobada mediante Real Decreto de 14 de septiembre de 1882, regula las cuestiones de competencia entre los órganos jurisdiccionales de España, tanto territorial como funcionalmente, estableciendo que será competente el juzgado o tribunal del lugar donde conste cometido un delito. Cuando no se conozca tal circunstancia, conforme al artículo 15 de la LECrim, corresponderá el conocimiento del asunto al órgano judicial competente (por este orden): 1) en el lugar donde se hayan descubierto pruebas materiales del delito; 2) donde haya sido detenido al investigado; 3) donde resida el investigado; o 4) donde se haya tenido conocimiento del

delito. Cuando sea un caso de violencia contra la mujer, es decir, en todos aquellos supuestos en que exista o haya existido una relación sentimental o análoga entre investigado y perjudicada -hombre y mujer necesariamente-, será competente el juzgado correspondiente al lugar del domicilio de la víctima.

Por su parte, el artículo 23 de la Ley Orgánica, 6/1985, de 1 de julio, del Poder Judicial (LOPJ), previene que los juzgados y tribunales españoles serán competentes para el conocimiento de los delitos que se cometan en territorio nacional o a bordo de naves o aeronaves con pabellón español, conforme a lo determinado en los tratados internacionales de los que España sea parte, y también cuando los delitos hayan sido cometidos fuera del territorio nacional por españoles (incluso cuando la nacionalización sea posterior a la comisión de los hechos) si el hecho es punible en el lugar de ejecución, si se presenta querrela ante un órgano jurisdiccional español por la víctima o por el Ministerio Fiscal y siempre que el investigado no hay sido absuelto, indultado o penado en el extranjero por los mismos hechos (si no hubiera cumplido la condena completa).

Conforme al artículo 23.4.k) de la LOPJ, cuando se haya cometido un delito contra la libertad e indemnidad sexual sobre víctimas menores de edad, serán competentes los juzgados españoles cuando el investigado sea español o resida habitualmente en España y cuando el procedimiento se dirija contra una persona jurídica o colectiva con sede o domicilio social en territorio español, o cuando la víctima fuese española o tuviera residencia habitual en España al momento de la comisión del delito. Cuando se trate de violencia contra la mujer, en el último supuesto, sólo serán competentes los juzgados y tribunales españoles cuando, además, el investigado se halle en España.

Cuando los delitos son cometidos a través de Internet, como señala Magro Servet (2022), rige el principio de la ubicuidad, tal como señala el Auto del Tribunal Supremo (ATS) de 8 de abril de 2015, conforme al acuerdo del Pleno no jurisdiccional de la Sala Segunda del Tribunal Supremo, en su reunión del día 3 de febrero de 2005, el cual señala que:

El delito se comete en todas las jurisdicciones en las que se haya realizado algún elemento del tipo. en consecuencia, el juez de cualquiera de ellas que primero haya iniciado las actuaciones procesales, será en principio competente para la instrucción de la causa.

Por su parte, el ATS de 6 de abril de 2017 (FJ 2) dice: "(...) el delito se comete también en España, donde se culminan los hechos y se produce el perjuicio (...) ya que el denunciante es español y el delito en virtud del principio de territorialidad, se comete también en territorio español", pues conforme al criterio general del artículo 14.2 de la LECrim, para los delitos cometidos a través de Internet -en este caso a través del metaverso que exige una conexión a Internet- rige el principio de la ubicuidad.

Entiende Magro Servet (2022) que la IP del equipo desde el que se comete el delito no puede determinar en exclusiva la competencia penal, dado el carácter internacional de Internet y las distintas ubicaciones de quien comete el delito, de quien lo padece y de los servidores informáticos de la empresa que administra la plataforma de realidad virtual, la cual incluso podría tener un domicilio social diferente al de los tres anteriores. En palabras de Barrera Ibáñez (2016): "(...) el delito se comete, tanto donde se realiza la acción como donde se producen sus efectos sin dominar exclusivamente ninguna de ellas, pues siempre se debe atender a la condición, naturaleza y presupuestos de las infracciones criminales a que se aplica" (párrafo 12º). Como señala el ATS de 20 de mayo de 1992, los elementos del tipo penal vienen integrados por la acción y su resultado.

El criterio de la ubicuidad es el dominante en otros Estados como Alemania, Portugal o Italia, y justifica la competencia de los tribunales españoles en el conocimiento y resolución de los delitos contra la libertad y la indemnidad sexuales cometidos en el metaverso cuando concurren las circunstancias previstas en el artículo 23.4.k) de la LOPJ. En todos estos supuestos, los órganos jurisdiccionales de España, de igual modo que hacen los alemanes, italianos o portugueses con sus respectivos sistemas normativos, aplicarán el Código Penal español.

Conforme al artículo 191 del Código Penal, será necesaria denuncia de la víctima, de su representante legal o querrela del Ministerio Fiscal, sin que el perdón de la perjudicada extinga la responsabilidad penal. Conforme a lo anterior; si no media denuncia o querrela, ningún atentado contra la libertad o indemnidad sexual podrá ser perseguido ante los juzgados y tribunales de España.

#### **4. Posibles soluciones**

Como apuntan Suler y Philips (1998), existen múltiples soluciones para evitar este tipo de acciones en el metaverso, que pueden incluso consistir en implementar medidas preventivas y castigar actitudes reprochables dentro de la propia realidad virtual. No en vano, los creadores o administradores de las plataformas, en este caso del metaverso, no son legisladores ni gobernantes, son auténticos dioses capaces de implementar medidas que eviten la realización de conductas inadecuadas y de aplicar castigos de cualquier naturaleza, en el mundo virtual (Señala Kerr, 2004).

Autores como Ramírez et al. (2020), siguiendo a Madary y Metzinger (2016), van más allá y proponen un código ético para los dispositivos de realidad virtual que evite la comisión de delitos, limitando la libertad de elección de los usuarios para evitar que algunos de ellos molesten o atenten contra el resto, pues está acreditado

que esas acciones pueden afectar negativamente a los usuarios. Un peligro nada desdeñable cuando “el principal reto del derecho penal no está en el *data privacy*, que es uno de sus grandes retos, sino en la tecnología indicada [háptica y proxémica] que permitirá mediante termorreceptores, mecanorreceptores y quimiorreceptores inducir al cerebro diferentes estados” (Nisa Ávila, 2022, conclusiones-párrafo 3º).

Por su parte, Johansson (2009) plantea ocho posibles castigos para quienes infrinjan las normas de uso de la plataforma sin llegar a transgredir la legalidad vigente: el embargo de los *skills* que pueda tener el infractor; obligarle a prestar servicios a la comunidad digital, en el propio mundo virtual; humillaciones públicas; establecer limitaciones especiales para el acceso y desenvolvimiento en la plataforma; modificaciones del avatar; la detención del avatar; banear al usuario de la plataforma en cuestión, no permitiéndole participar en la misma de forma temporal o definitiva e incluso una ejecución pública. Estas propuestas, de muy diversa índole, pueden surtir un efecto disuasorio para los potenciales infractores y, de alguna forma, significar una cierta redención para las personas perjudicadas.

Sobre el particular, resulta muy interesante la teoría de Balkin (2005), cuando señala que en la industria del metaverso coexisten tres derechos: “el derecho a jugar”, concebido como el derecho de los usuarios a participar en un juego; el “derecho a diseñar”, entendido como la facultad de los programadores y diseñadores gráficos de crear plataformas virtuales; y el derecho “a cooperar en la construcción y mejora” de tales plataformas, el cual comparten unos y otros (p.64). De esta forma, las limitaciones que fijen los creadores o administradores de una plataforma del metaverso implicarán, necesariamente, una limitación del derecho a jugar de los usuarios. Las sanciones que propone Johansson (2009) podrían instituir al administrador de la plataforma del metaverso en un poder absoluto que desde Montesquieu (1748) exigimos se mantengan separados para los poderes políticos.

Es por ello que autores como Gooskens (2010) consideran que será suficiente con exigir responsabilidades al autor de los hechos, sin necesidad de implementar medidas que hagan imposible este tipo de actuaciones, ya que hay que dejar un margen de libertad en el mundo virtual. Y es que, como apunta Lucy (2022), apostar por un modelo tecnológico que imposibilite los malos actos conllevará una limitación de nuestra libertad y, por su fuente, una coartación del Estado de Derecho mismo. Menos libertad.

Las teorías prudencialistas y moralistas distinguen dos modelos de gobernanza, entendidos como métodos para prevenir acciones indeseadas en el ámbito tecnológico. Los primeros, tienden a apostar por una solución “*West Coast*”, es decir: por un modelo en el que se impide a los usuarios llevar a cabo actuaciones contrarias a las reglas de la plataforma (generalmente concordantes con el sistema de valores occidental), implementando medidas para impedir que ningún avatar se acerque a otro sin consentimiento e incluso a permitir que todos los usuarios dispongan de la opción de alejar a otros participantes y de detener inmediatamente cualquier contacto no deseado. Esta solución, práctica y efectiva, no es por el contrario aceptable para los moralistas, quien adoptarían una solución “*East Coast*”, en la que los ciudadanos tienen derecho al libre albedrío, aunque ello les permita actuar de forma contraria al ordenamiento jurídico, debiendo en tales casos asumir las consecuencias de sus actos (Brownsword, 2020). Previene este autor que, si se opta por una solución prudencialista, sería tanto como decir que estamos gobernados por máquinas, y es preciso distinguir entre la depender de la tecnología y estar gobernado por ella (p.37). Brownsword (2005) plantea la dicotomía de elegir entre un modelo preventivo, un modelo “*West Coast*” con limitaciones de *ex ante*, aunque para desazón de los moralistas, de tradición kantiana, por la ausencia de libertad de acción.

Si se opta por una solución enmarcada en el Código Penal, como señala Lessig (2006/2009), a medida que la importancia de la tecnología se desarrolla, los legisladores van tomando conciencia de la situación y dictan disposiciones normativas para regularla, unas disposiciones generalmente precipitadas que a juicio de Mestre Delgado (2004) ponen “el acento en el simbolismo de la norma penal por encima de su eficacia”, dejando a un lado la por otro lado tan necesaria técnica legislativa. Apunta Barrios Andrés (2011) que el Derecho Penal y nuevas tecnologías “deben ahora dialogar y estar en permanente conexión para rediseñar los límites y las atribuciones del nuevo espacio jurídico que debe dar respuesta a los retos y desafíos que plantea la Red”, siendo buena prueba de ello el proyecto de reforma del Código Penal español actualmente en trámite parlamentario, el cual pretende con mejor intención que técnica evitar la comisión de delitos contra la libertad y la indemnidad sexual en Internet, con un evidente interés por tipificar conductas de esta naturaleza en el plano virtual.

Como una solución a medio camino entre los posicionamientos *East Coast* y *West Coast*, Katsh (2004) propone que se acuda a sistemas de alternativos de resolución de conflictos *online*, como mecanismos ágiles, sencillos y especializados que puedan resolver las diferencias entre los participantes en alguna plataforma del metaverso. Tales sistemas pueden ser útiles para resolver conflictos a pequeña escala, pero no serán admisibles cuando se haya cometido algún delito contra la indemnidad sexual de una persona.

---

9 Brownsword toma este concepto de Lessig (2006/2009), quien confronta un modelo normativista tradicional, representado por Washington DC (como sede del poder legislativo estadounidense), frente a un modelo de regulación a través del código fuente de los programas, un modelo “*West Coast*”, representado por las grandes corporaciones tecnológicas norteamericanas, radicadas en su mayoría en Silicon Valley, California.

## 5. Conclusiones

Como señala Murray (2020), la realidad virtual, como cualquier otra tecnología, tiene carácter neutro, y que será buena o mala según el uso que se le dé. Otro tanto ocurre con el metaverso, que puede llegar a ser un avance importantísimo para la Humanidad, pero también un lugar terrible del que pocos quieran formar parte; todo dependerá de cuáles sean los límites que se fijen, especialmente en las interacciones humanas.

Apostar por un modelo puramente preventivo en el que los usuarios no tienen posibilidad de cometer actos delictivos puede parecer una solución ideal si se piensa que tales limitaciones se circunscribirán a actos que, como los delitos contra la libertad y la indemnidad sexual, pero conforme se vaya desarrollando la tecnología es posible que el metaverso termine siendo no sólo un lugar de ocio o para socializar, sino una fuente de ingresos imprescindible o el único medio para conectar con familiares, amigos o compañeros de trabajo. En definitiva, si los cálculos de los gurús de Silicon Valley son correctos, el metaverso puede terminar siendo una realidad paralela esencial para nuestro día a día y, en ese supuesto, estaremos poniendo nuestros derechos y nuestras libertades en manos de unas corporaciones que conciben tales plataformas como medios para obtener recursos y que, excluyéndonos de las mismas, pueden condenarnos a una “muerte social”, entendida como incapacidad o dificultad extrema para interactuar con otros individuos.

Mientras creamos que las medidas tecnológicas preventivas vayan a ser conformes con nuestro sistema de valores no existirá ningún problema, pero cuando surjan polémicas como las de qué se considera una imagen pornográfica en Instagram o Twitter o si se pueden utilizar avatares con una imagen étnica concreta o que muestren actitudes homosexuales, etcétera, es probable que se reconsidere el hecho de dar tanto poder a los administradores de plataformas, quienes legislarán un ámbito importante de nuestras vidas sin haber sido democráticamente elegidos para ellos, sino por el hecho de haber creado una plataforma de éxito.

La solución legislativa será menos efectiva, pero más democrática, y permitirá una mayor libertad de acción y de elección para los usuarios. Según se ponga el acento en la efectividad, incuestionablemente mayor para quienes tienen una visión *West Coast* o en el control democrático de quien impone las normas y en el respeto a las libertades individuales, desde el prisma *East Coast*, se preferirá una u otra opción, pero quizás exista un posibilidad de que una y otra opción converjan, limitando las prohibiciones tecnológicas a aquellos hechos que están penalmente tipificados, en este caso, conforme al Derecho Penal español, que será de aplicación siempre que el hecho delictivo se produzca en España -ya sea la acción y/o su efecto-, cuando el delincuente sea español o posteriormente se nacionalice y cuando concurra cualquiera otra circunstancia de las previstas en el artículo 23.4.k) del CP.



## Referencias

- Acale Sánchez, M. (2019). *Violencia sexual de género contra las mujeres adultas*. Editorial Reus.
- Agencia de la Unión Europea para los Derechos Fundamentales (2018). *Violence against women: an EU-wide survey*. Publications Office of the European Union. <https://is.gd/B4vKyp>
- Altuzarra Alonso, I. (2020). El delito de violación en el Código Penal español: análisis de la difícil delimitación entre la intimidación de la agresión sexual y el prevalimiento del abuso sexual. Revisión a la luz de la normativa internacional. *Estudios de Deusto*, 68 (1) (pp. 511-558). <https://is.gd/3y9xRm>
- Aspell, J., Heydrich, L., Marillier, G., Lavanchy, T., Herbelin, B., y Blanke, O. (2013). Turning body and self inside out: visualized heartbeats alter bodily self-consciousness and tactile perception. *Psychol. Sci.* 24 (pp. 2445–2453). <https://clck.ru/rgYD2>
- Balkin, J. M. (2005). Law and Liberty in Virtual Worlds. *NYLS Law Review*, 49 (1), Article 5 (pp. 63-80). <https://cutt.us/urpSE>
- Barlow, J. P. (08 de febrero de 1996). *A Declaration of the Independence of Cyberspace*. Electronic Frontier Foundation. <https://clck.ru/fbSMu>
- Barrera Ibáñez, S. (18 de enero de 2016). *Delitos en el mundo virtual: agujeros en la Red*. Abogacía española. <https://is.gd/RirEal>
- Barrio Andrés, M. (2011). La ciberdelincuencia en el Derecho Español. *Revista de las Cortes Generales*, 83 (pp. 273-305). <https://cutt.ly/8K2ld1V>
- Belamire, J. (20 de octubre de 2016). *My first virtual reality groping*. Medium. <https://clck.ru/re8Jh>
- Bem, D. J. (1972). Self-perception theory. *Advances in Experimental Social Psychology*, 6 (pp. 1–62). <https://is.gd/ize73M>
- Bobrowski, M. (09 de mayo de 2021a). Big tech seeks its next fortune in the metaverse. *The Wall Street Journal*. <https://clck.ru/re3cd>
- Botvinick, M., y Cohen, J. (1998). Rubber hands ‘feel’ touch that eyes see. *Nature* 391, 756. <https://clck.ru/rgYGD>
- Brey, P. (1999). The ethics of representation and action in virtual reality. *Ethics and Information Technology volume 1* (pp. 5–14). <https://clck.ru/rgXob>
- Brownsword, R. (2005). Code, control, and choice: why East is East and West is West. *Legal Studies*, 25 (1) (pp. 1-21). <https://is.gd/qlv6bk>
- Brownsword, R. (2022). Law, authority, and respect: three waves of technological disruption. *Law, Innovation and Technology*, 14(1) (pp. 5-40). <https://clck.ru/rgVSY>
- Bobrowski, M. (26 de octubre de 2021b). Mark Zuckerberg Sets Facebook on Long, Costly Path to Metaverse Reality. *The Wall Street Journal*. <https://clck.ru/re3jb>
- Burgess-Jackson, K. (1996). *Rape: a philosophical investigation*. Dartmouth.
- Castronova, E. (2004). The Right to Play. *New York Law School Law Review*, 49 (1), Article 9 (pp. 185-210). <https://cutt.us/T92lo>
- Danaher, J. (2018). The Law and Ethics of Virtual Sexual Assault. En M. Blitz y W. Barfield (eds.), *The Law of Virtual and Augmented Reality*. Edward Elgar Press. <https://acortar.link/UupxVP>
- De Vicente Martínez, R. (2018). El delito de violación: problemas que plantea su redacción. En P. Faraldo Cabana y M. Acale Sánchez (Dirs.), *Un antes y un después en la regulación de los delitos sexuales en España* (pp. 171-214). Tirant lo Blanch.
- Dibbell, J. (23 de diciembre de 1993). *Rape in Cyberspace or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database Into a Society*. The Village Voice. <https://cutt.ly/xKKvztQ>
- Dunn, J. (2012). Virtual Worlds and Moral Evaluation. *The Philosophy of Computer Games Conference*. Madrid. <https://is.gd/ij5PFz>
- Epic Games [@FortniteGame]. (06 de mayo de 2020). *Fortnite now has over 350 million registered players! In April, players spent over 3.2 billion hours in game* [Tweet]. Twitter. <https://clck.ru/re4Px>
- Fairfield, J. A. T. (2009). The magic circle. *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, 11(4) (pp. 823–840). <https://is.gd/yF7jPj>
- Freuler, S. y Soria Cruz, M. F. (08 de diciembre de 2021). *Zuckerberg’s metaverse is a natural extension of capitalist extraction of our data*. Open Democracy. <https://is.gd/Xr8dfI>
- Gavilán Rubio, M. (2018). Agresión sexual y abuso con prevalimiento: análisis de la reciente jurisprudencia. *Revista de Derecho, Empresa y Sociedad*, 12 (pp. 82-95). <https://clck.ru/rggaG>
- Gooskens, G. (2010). The Ethical Status of Virtual Actions. *Ethical Perspectives* 17(1) (pp. 59–78). <https://clck.ru/rfbj2>
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge.
- iProUP (06 de enero de 2022). *El metaverso ya realizó 3 conciertos: ¿cómo les fue a los músicos que los protagonizaron?*. iProUP. <https://cutt.us/nS3dI>
- Johansson, M. (2009). Why unreal punishments in response to unreal crimes might actually be a really good thing. *Ethics and Information Technology*, 11 (pp. 71–79). <https://is.gd/St0AER>

- Katsh, E. (2004). Bringing Online Dispute Resolution to Virtual World: Creating Processes Through Code. *NYLS Law Review*, 49 (1), Article 12 (pp. 271-291). <https://is.gd/nj71tq>
- Kerr, O. S. (2008). Criminal Law in Virtual Worlds. *University of Chicago Legal Forum*, 2008 (1) Article 11. (pp. 415-429) <https://is.gd/VKynvY>
- Knox, J. (2022). The Metaverse, or the Serious Business of Tech Frontiers. *Postdigital Science and Education*, (2022), 4 (pp. 207-215). <https://clck.ru/renYx>
- Koster, R. (27 de agosto de 2000). *Declaring the Rights of Players*. Raph Koster's Website. <https://clck.ru/rfKG4>
- Lastowka, F. G. y Hunter, D. (2004). Laws of virtual worlds. *California Law Review*. Jan2004, Vol. 92 Issue 1 (pp. 3-73)
- Lenggenhager, B., Tadi, T., Metzinger, T. y Blanke, O. (2007). Video ergo sum: manipulating bodily self-consciousness. *Science*, 317 (pp. 1096-1099). <https://clck.ru/rgY3y>
- Lemley, M. A., y Volokh, E. (2018). Law, Virtual Reality, and Augmented Reality. *University of Pennsylvania Law Review*, 166(5) (pp. 1051-1138). <https://clck.ru/rfehs>
- Lessig, L. (2009). *El código 2.0* (Trad. M. Acuyo, M. M. Alonso, M. Astorga, S. Burgos, N. Castán, R. Castro, C. Chicón, F. Castro, V. del Río, A. Delgado, C. Dugo, G. Faraguna, C. Felis, C. Flores, M. Florido, B. Galdón, N. Gnisci, L. González, O. Gutiérrez...). *Traficantes de Sueños*. (Obra original publicada en 2006). <https://clck.ru/rgWFJ>
- Levis, D. (2006). ¿Qué es la realidad virtual?. Academia.edu. <https://is.gd/Qn48SM>
- Lucy, W. (2022). The Death of Law: Another Obituary. *Cambridge Law Journal*, 81(1) (pp. 109-138). <https://is.gd/G428D8>
- MacKinnon, R. (1997). Virtual rape. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2(4) (pp. 1-20). <https://clck.ru/rfdxW>
- Madary, M. y Metzinger, T. (2016). Real Virtuality: A Code of Ethical Conduct. Recommendations for Good Scientific Practice and the Consumers of VR-Technology. *Frontiers in Robotics and AI*, Vol. 3, Article 3. <https://cutt.ly/tK1lnbj>
- Magro Servet, V. (2022). Competencia de la jurisdicción española para delitos cometidos por internet dirigidos contra víctimas en España. *Diario La Ley*, 10099. <https://clck.ru/rgjZ8>
- Maselli, A., y Slater, M. (2013). The building blocks of the full body ownership illusion. *Frontiers in Human Neuroscience*, 7(83). <https://clck.ru/rgYET>
- McGlynn, C. (2010). Feminist activism and rape law reform in England and Wales: a Sisyphean struggle?. En C. McGlynn y V. E. Munro. (Eds.), *Rethinking rape Law: international and comparative perspectives* (pp. 139-153). Routledge.
- Mestre Delgado, E. (2004). La reforma permanente como (mala) técnica legislativa en derecho penal. *La Ley Penal, Revista de Derecho Penal procesal y Penitenciario*, 1 (pp. 7-17). <https://clck.ru/rgog8>
- Montesquieu, C. D. (1748). *De l'esprit des loix*. Barrillot & Filk.
- Muñoz Conde, F. (2019). La vinculación del juez a la ley y la reforma de los delitos contra la libertad sexual. Algunas reflexiones sobre el caso "La Manada". *Revista Penal*, 43 (pp. 290-299)
- Murray, J. H. (2020). Virtual/reality: how to tell the difference. *Journal of Visual Culture* 19.1 (pp. 11-27). <https://clck.ru/reonC>
- Nisa Ávila, J. A. (2022). *La naturaleza jurídica del Derecho Penal en el metaverso*. El Derecho. <https://is.gd/IEjqpa>
- Park, S., Kim, S. P. y Whang, M. (2021). Individual's Social Perception of Virtual Avatars Embodied with Their Habitual Facial Expressions and Facial Appearance. *Sensors*, 21(7), 5986. <https://clck.ru/repF2>
- Parlamento Europeo (2022). *Metaverse: Opportunities, risks and policy implications*. Unión Europea. <https://clck.ru/recqS>
- Peña, J., Hancock, J. T. y Merola, N. A. (2009). The Priming Effects of Avatars in Virtual Settings. *Communication Research*, 36(6) (pp. 838-856). <https://cutt.ly/eKFi1LH>
- Ramírez, E. J., Tan, J., Elliott, M., Ghandi, M. y Petronio, L. (2020). An ethical code for commercial VR/AR applications. En N. Shaghghi, F. Lamberti, B. Beams, R. Shariatmadari y A. Ame. (Eds.), *12th EAI International Conference, INTETAIN 2020 Virtual Event, December 12-14, 2020* (pp. 15-24). Springer. <https://clck.ru/rfceu>
- Ramos Vázquez, J. L. (2016). *Política criminal, cultura y abusos sexuales de menores*. Dykinson.
- Ratan, R., Beyea, D., Li B. J. y Graciano, L. (2020). Avatar characteristics induce users' behavioral conformity with small-to-medium effect sizes: a meta-analysis of the proteus effect. *Media Psychology*, 23:5 (pp. 651-675). <https://clck.ru/renXF>
- Reid, E. (1994). *Cultural Formations in Text-based Virtual Realities* [Tesis doctoral, Universidad de Melbourne]. <https://clck.ru/rfSKw>
- Secretaría de Estado de Seguridad (2021). *Estudio sobre la cibercriminalidad en España*. Ministerio del Interior. Gobierno de España. <https://cutt.us/DEHrD>
- Secretaría de Estado de Seguridad (2021). *Informe sobre delitos contra la libertad e indemnidad sexual en España*.

- Ministerio del Interior. Gobierno de España. <https://cutt.us/Vx7tG>
- Sparrow, L., Antonellos, M., Gibbs, M. y Arnold, M. (2020). *From 'Silly' to 'Scumbag': Reddit Discussion of a Case of Groping in a Virtual Reality Game* [Comunicación por escrito]. Conferencia Internacional DIGRA 2020: Jugar en todas partes. <https://clck.ru/re8BP>
- Strikwerda, L. (2015). Present and Future Instances of Virtual Rape in Light. *Philos. Technol.* (28) (pp. 491-510). <https://clck.ru/renXx>
- Suárez-Mira Rodríguez, C. y Judel Prieto, A. (2016). *Manual de derecho penal. Parte especial* (6ª ed., Tomo II). Editorial Civitas.
- Suler, J. R. y Phillips, W. L. (1998). The Bad Boys of Cyberspace: Deviant Behavior in a Multimedia Chat Community. *CyberPsychology & Behavior*, 1, 3 (pp. 275-294). <https://cutt.us/QMgx1>
- Torres Fernández, M. E. (2019). Suministro de drogas a otra persona para anular su voluntad con fines delictivos: ¿mito o realidad?. La llamada sumisión química en Derecho penal: Especial referencia a los delitos sexuales. *Estudios Penales y Criminológicos*, 39 (pp. 655-707). <https://cutt.ly/ZK0F57e>
- Yee, N. y Bailenson, J. (2007). The proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33(3) (pp. 271-290). <https://clck.ru/renz6>
- Wiederhold, B. K. (2022). Ready (or Not) Player One: Initial Musings on the Metaverse. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 25 (1) (pp. 1-2). <https://clck.ru/renYH>
- Wolfendale, J. (2007). My avatar, my self: Virtual harm and attachment. *Ethics and Information Technology*, 9 (pp. 111-119). <https://clck.ru/rfNCt>