

Leticia Armendáriz y Alfredo Abadías Selma
(Coordinadores)

VIDEOJUEGOS ONLINE

**Estudio jurídico para el diseño
de un espacio seguro**



Dykinson, S.L.

VIDEOJUEGOS ONLINE

Estudio jurídico para el diseño de un espacio seguro

ALFREDO ABADÍAS SELMA

MARIO EDUARDO MALDONADO SMITH

ANTONIO FERNÁNDEZ HERNÁNDEZ

JAVIER CUAIRÁN GARCÍA

FACUNDO GALLO-SERPILLO

VÍCTOR RENOBELL

NAHIKARI SÁNCHEZ-HERRERO

ALBERTO OLIVARES

LETICIA ARMENDÁRIZ

SARA CAROU-GARCÍA

ALBERTO DE NOVA LABIÁN

DANIEL GONZÁLEZ URIEL

IZABEL RIGO PORTOCARRERO

Dykinson, S.L.

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 éste 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

Proyecto CISEMEVI, financiado por el Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, Dirección General de Ordenación del Juego, en la Convocatoria Orden CSM/472/2022, de 24 de mayo de 2024, de Investigación relacionada con la prevención de los trastornos del juego o los riesgos asociados a esta actividad, ref. SUBV24/00025. IP: Leticia Armendáriz Hernández.



©Copyright by los autores
Madrid, 2025

Editorial DYKINSON, S.L.
Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 915442846 - (+34) 915442869
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.es>
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 979-13-7006-629-1
Depósito Legal: M-21585-2025
DOI: <https://doi.org/10.14679/4377>

Preimpresión:
New Garamond Diseño y Maquetación, S.L.

Protección de la infancia y videojuegos: retos, alcances y límites del Sistema PEGI..... 155

Izabel Rigo Portocarrero

Compliance en el mundo gamer: retos normativos en la responsabilidad empresarial y diseño de políticas preventivas 177

Mario Eduardo Maldonado Smith

El rol del compliance penal en la prevención del ciberacoso sexual en el *gaming online* 201

Javier Cuairán García

Cibervigilancia y privacidad: dilemas éticos y legales en la implementación de políticas de prevención del ciberacoso a menores en plataformas de juegos online 217

Víctor Renobell

Entornos digitales seguros para menores de edad: el caso de los videojuegos multijugador masivo en línea 247

Alberto Olivares

El acoso entre menores a través de los videojuegos: cuando lo lúdico se transforma en pesadilla 297

Sara Carou-García

La instrumentalización de los videojuegos online por las organizaciones y los grupos terroristas 313

Daniel González Uriel

Compliance en el mundo gamer: retos normativos en la responsabilidad empresarial y diseño de políticas preventivas

MARIO EDUARDO MALDONADO SMITH

Profesor de Derecho Penal,

Universidad Internacional de la Rioja (UNIR)

Profesor contratado doctor ANECA

mario.maldonado-externo@unir.net

I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han evolucionado de ser un simple entretenimiento a convertirse en complejos ecosistemas sociales donde interactúan millones de usuarios. Su importancia es colosal, se estima que a nivel mundial facturan cerca de 159 mil millones de dólares por año¹.

Si bien desde sus orígenes en los años 70 y 80 se les asoció en debates con violencia virtual y su posible influencia en conductas antisociales², hoy se cuestiona su riesgo como escenario en el que se materializan delitos.

En efecto, estos espacios virtuales albergan a cientos de millones de usuarios activos, muchos de ellos menores de edad que interactúan diariamente a través de sofisticados sistemas de comunicación. Este ecosistema digital, caracterizado por su naturaleza global, su anonimato y la presencia de economías virtuales paralelas resulta particularmente riesgoso para la comisión de hechos ilícitos³.

Los riesgos ya no se limitan a hipotéticas influencias comportamentales, sino que incluyen amenazas concretas e inmediatas que, entre muchas otras,

¹ LÓPEZ RINCÓN, D., «Protección de datos en el sector de los videojuegos: un análisis de su adaptación al RGPD y LOPD desde el punto de vista de los videojuegos de gran presupuesto o triple A», Premio de Investigación en protección de Datos Personales Emilio Aced, Agencia Española de Protección de Datos, 2020, p. 1.

² GARCÍA CERNAZ, S., «Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos», *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, n. 13 (1), enero-junio 2018, p. 153.

³ ROJAS MARCELO, J.A., *Child Grooming en videojuegos en línea: Un análisis de la ciberdelincuencia y la protección de los niños en América Latina*, Lacnic, Lima, 2023, pp. 77-78.

Los videojuegos online han revolucionado el ocio digital, pero también han creado nuevos espacios de vulnerabilidad para los menores de edad. El ciberacoso sexual, el *child grooming*, la instrumentalización terrorista y otras formas de victimización encuentran en estas plataformas un terreno propicio que desafía los marcos jurídicos tradicionales.

Esta obra colectiva, fruto de un proyecto de investigación competitivo oficial, aborda de manera integral los retos jurídicos que plantea la protección de menores en entornos de gaming online. Desde el análisis crítico de la normativa europea e internacional hasta el estudio de sistemas como PEGI, pasando por los dilemas éticos de la cibervigilancia y las estrategias de *compliance* empresarial, el libro ofrece una perspectiva multidisciplinar que combina rigor académico y aplicabilidad práctica. Los autores, reconocidos especialistas en Derecho penal, Criminología y Ciberseguridad, examinan fenómenos emergentes como los procesos de acoso entre pares, la responsabilidad parental en entornos digitales y las políticas preventivas necesarias para diseñar espacios virtuales verdaderamente seguros.

Dirigido a juristas, criminólogos, profesionales de la industria del videojuego, responsables de políticas públicas, investigadores en ciberseguridad y todos aquellos interesados en la protección integral de la infancia en el ecosistema digital.

Una obra esencial para comprender y abordar uno de los desafíos más apremiantes de nuestra era tecnológica: garantizar que el juego siga siendo un derecho fundamental de la infancia, pero en condiciones de máxima seguridad.



unir
LA UNIVERSIDAD
EN INTERNET

