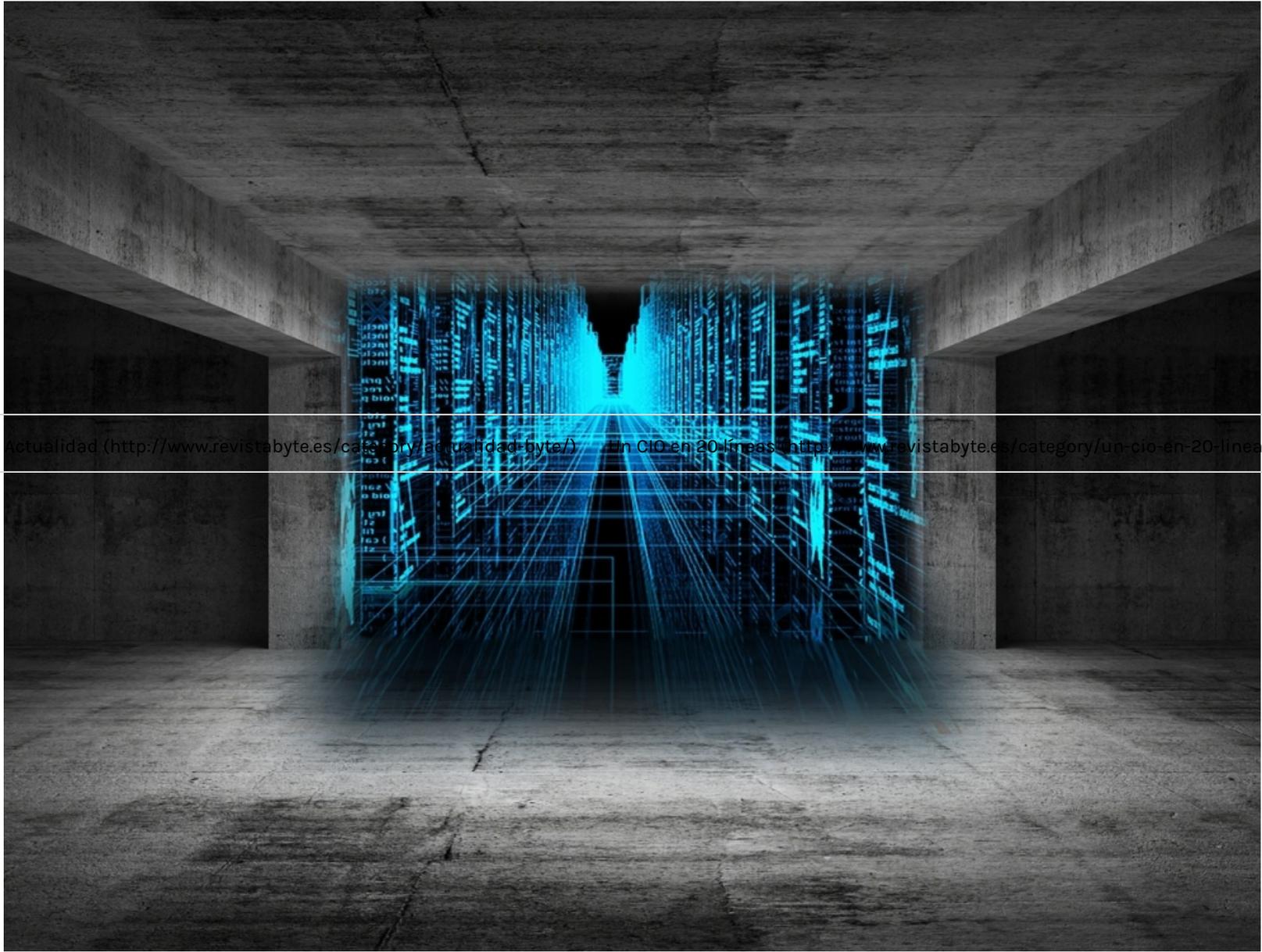




Legalidad TIC (<http://www.revistabyte.es/category/legalidad-tic/>)



actualidad (<http://www.revistabyte.es/category/actualidad-byte/>)

Un CIO en 20 líneas (<http://www.revistabyte.es/category/un-cio-en-20-lineas/>)

Más categorías +

Delitos en la realidad virtual

Escrito por Redacción Byte TI (<http://www.revistabyte.es/autor/redaccionbyteti/>) el 18 enero, 2017 en Legalidad TIC (<http://www.revistabyte.es/category/legalidad-tic/>)

no hay comentarios

Haz tu comentario

[http://www.facebook.com/sharer.php?u=http%3A%2F%2Fwww.revistabyte.es%2F%3Fp%3D68941&t=Delitos en la realidad virtual](http://www.facebook.com/sharer.php?u=http%3A%2F%2Fwww.revistabyte.es%2F%3Fp%3D68941&t=Delitos+en+la+realidad+virtual)[http://twitter.com/share?](http://twitter.com/share?text=Delitos+en+la+realidad+virtual&url=http%3A%2F%2Fwww.revistabyte.es%2F%3Fp%3D68941&via=Byte_Tl)[https://plus.google.com/share?](https://plus.google.com/share?url=http%3A%2F%2Fwww.revistabyte.es%2F%3Fp%3D68941&via=Byte_Tl)[https://www.linkedin.com/shareArticle?](https://www.linkedin.com/shareArticle?url=http%3A%2F%2Fwww.revistabyte.es%2F%3Fp%3D68941&mini=true&url=http%3A%2F%2Fwww.revistabyte.es%2F%3Fp%3D68941)[https://www.linkedin.com/shareArticle?](https://www.linkedin.com/shareArticle?url=http%3A%2F%2Fwww.revistabyte.es%2F%3Fp%3D68941)[https://www.linkedin.com/shareArticle?](https://www.linkedin.com/shareArticle?url=http%3A%2F%2Fwww.revistabyte.es%2F%3Fp%3D68941)[Actualidad \(http://www.revistabyte.es/category/actualidad-byte/\)](http://www.revistabyte.es/category/actualidad-byte/)[Un CIO en 20 líneas \(http://www.revistabyte.es/category/un-cio-en-20-lineas/\)](http://www.revistabyte.es/category/un-cio-en-20-lineas/)**Más categorías +**<http://www.revistabyte.es/wp-content/uploads/sites/12/2016/10/Javier-López-OK-1.jpg>**Por Javier López***Ecija Abogados*

Ya pasó el tiempo en que los juegos tecnológicos se limitaban a las “maquinitas” de Donkey Kong, Sonic o Mario Bros y a las míticas máquinas de Tetris o de marcianitos que había en todos los bares en la década de los ochenta del siglo pasado. En efecto, los videojuegos cada vez son más sofisticados y los usuarios demandan que su parecido con la realidad sea lo más cercano posible, no solo en las imágenes, sino recreando sonidos, sensaciones, temperaturas, olores, etc.; y todo ello con la finalidad de crear en nuestro cerebro la sensación de estar realmente inmersos en el juego.

Para satisfacer esta demanda nació la realidad virtual, que es un entorno generado mediante tecnología informática en el que, gracias al uso de dispositivos (gafas, cascos, guantes, trajes, etc.), se provocan diferentes estímulos que crean en el usuario la sensación de estar sumergido en este hábitat, debido a que los escenarios y objetos que percibe tienen apariencia real y a la posibilidad de interactuar con ellos. Se están produciendo muchos avances en este campo y se trabaja para lograr que la experiencia sea cuasi real en un escenario de 360°, estando desarrollándose sistemas donde el jugador puede moverse sobre una plataforma (incluso corriendo), con la vocación de alcanzar una sensación de confusión total entre el usuario y su avatar que le convierta en el auténtico protagonista del juego, al estilo de la popular película de James Cameron.

La realidad virtual es un entorno generado mediante tecnología informática en el que, gracias al uso de dispositivos (gafas, cascos, guantes, trajes, etc.), se provocan diferentes estímulos que crean en el usuario la sensación de estar sumergido en este hábitat

Pero la realidad virtual tiene muchas más utilidades que los videojuegos, tales como la exhibición de películas (como la app “Disney Movies VR” que, por el momento, permite ver en realidad virtual algunas escenas de las películas “El libro de la selva”, “El capitán América” y “La guerra de las galaxias”); visitas a inmuebles, museos, yacimientos arqueológicos, etc., en los que se puede hacer un recorrido por ellos sin necesidad de desplazarse; aplicaciones médicas, como simuladores para formación, operaciones de cirugía, tratamientos psicológicos, etc.; creación artística, utilizada por los llamados artistas new media o ciberartistas, como medio para que su expresión artística supere lo visual y emule todos los sentidos; simuladores de vuelo y entrenamiento militar; e, incluso se está proyectando utilizar esta técnica para las retransmisiones deportivas, de lo que es pionera la NBA, que, en colaboración con NextVR, ofrecerá contenido inmersivo a 360° a través de móviles con adaptación a dispositivos ópticos, lo que permitirá un visionado del partido en directo como si se estuviera sentado en primera fila.

Pokémon Go

Ante esta nueva realidad virtual, surge la preocupación por si puede ser el germen de delitos. Es que el estar en un mundo virtual como “Pokémon Go” ha generado problemas de orden público, intromisiones en propiedades privadas y graves incidentes, incluso fallecimientos; que pueden ser constitutivos de delitos tipificados en el Código Penal, como el de daños (artículos 263 y siguientes), allanamiento de morada (artículos 202 y siguientes), conducción temeraria (artículos 379 y siguientes), lesiones (artículos 147 y siguientes), homicidio imprudente (artículo 142), etc. Si bien es cierto que estos casos tendrían su causa en el hecho de estar operando un juego de realidad virtual, los actos delictivos se producen en el mundo real, por lo que lo determinante es el resultado del delito “físico” y no su causa “virtual”.

Pero, yendo más allá, la cuestión que se plantea es si pueden cometerse delitos “virtuales” en el propio seno de la realidad virtual. Para dar respuesta a esta pregunta es necesario entender que hay personas que interactúan en el mundo virtual de forma similar a como lo hacen en la vida real e, incluso, hay quien concibe el mundo de su avatar (el llamado “homo virtualis” o “ciberhomo”) como si fuera el verdadero, mientras que el mundo real sería el falso, al estilo de lo que se idealiza en la película de ciencia ficción “Matrix”.

Y ¿qué clase de delitos podrían cometerse en el entorno de la realidad virtual? Por ejemplo, en videojuegos como “World of Warcraft”, que disponen de sus propias monedas virtuales convertibles en dinero real al estilo de las bitcoins, o “League of Legends”, por una de cuyas cuentas se llegan a pagar grandes cantidades, sería posible cometer los delitos de hurto o robo (artículos 234 y siguientes del Código Penal). Asimismo, en el supuesto de que se utilice un perfil ajeno sin autorización, podría cometerse el delito de usurpación de la identidad (artículo 401 del Código Penal). Más grave sería el caso de hacer amenazas, coacciones y ciberbullying a través de este medio (artículos 169 y siguientes del Código Penal); e, incluso, existen casos de pedofilia mediante el uso de “grooming”, que constituirían un delito de abuso sexual a menores (artículo 183 ter del Código Penal).

Mención especial merece el tema de las agresiones sexuales virtuales. Aunque ya en 2007 se denunciaron abusos de contenido sexual en el juego “Second live”, ha sido recientemente cuando se ha planteado la cuestión de si cabe cometer delitos sexuales en la realidad virtual, a raíz de la publicación de un vídeo por la productora de pornografía estadounidense Vivid Entertainment, en el que una actriz de gran parecido con Kim Kardashian protagoniza tórridas escenas de realidad virtual con los

usuarios; así como por la denuncia de la norteamericana Jordan Belamire, debido a que en el transcurso de una partida del juego “QuiVr”, el avatar de otro jugador llamado “BigBro442” se acercó al suyo y le frotó sus pechos y entrepierna virtuales, a pesar de los esfuerzos que hizo por evitarlo y alejarse de él.

Aunque, en principio parecería lógico pensar que debería existir algún tipo de contacto físico para que se produzca una agresión sexual, lo cierto es que el artículo 181-1 del Código Penal castiga como responsable de abuso sexual al que “sin violencia o intimidación y sin que medie consentimiento, realizare actos que atenten contra la libertad o indemnidad sexual de otra persona”. Por tanto, no se hace mención a la existencia de actos “físicos” para que exista una agresión sexual (ex artículo 181-1), lo que vendría confirmado por el hecho de que el apartado 4 de dicho artículo 181 distingue cuando el abuso sexual consista en acceso carnal por vía vaginal, anal o bucal, o introducción de miembros corporales u objetos por alguna de las dos primeras vías, sancionándolo en este caso con una pena superior.

En consecuencia, cabría extraer la conclusión de que, en contra de las leyendas urbanas que puedan correr sobre la supuesta impunidad de los hechos realizados en el mundo virtual, lo cierto es que existen leyes que regulan Internet, las redes sociales, la realidad virtual y, en general, todo lo que pueda considerarse dentro del ciberespacio; sin olvidar las normas generales del mundo offline (en especial, las penales), que también son aplicables a hechos delictivos cometidos en el entorno virtual.

De esta forma, no hay que confundir que los hechos delictivos estén sancionados (que lo están) con la mayor o menor dificultad que pueda existir para probar los mismos o para localizar a sus responsables, ni con que los Tribunales y las Fuerzas y Cuernos de Seguridad del Estado puedan necesitar más medios, en especial tecnológicos, para dar una respuesta rápida y eficaz a este tipo de delitos.



GUTS&LOVE

Etiquetas

delitos en la realidad virtual (<http://www.revistabyte.es/tag/delitos-en-la-realidad-virtual/>) la realidad virtual (<http://www.revistabyte.es/tag/la-realidad-virtual/>)

realidad virtual (<http://www.revistabyte.es/tag/realidad-virtual/>)

Noticias relacionadas



Actualidad (<http://www.revistabyte.es/categoria/actualidad-byte/>)

Un CIO en 20 líneas (<http://www.revistabyte.es/category/un-cio-en-20-lineas/>)

Más categorías +

(<http://www.revistabyte.es/actualidad-byte/vrmind-nesplora-trastornos-neurologicos/>)

Escrito por Redacción Byte TI el 13 enero, 2017 en Actualidad TI

VRMIND – Nesplora, un proyecto de realidad virtual para diagnosticar trastornos neurológicos (<http://www.revistabyte.es/actualidad-byte/vrmind-nesplora-trastornos-neurologicos/>)



Actualidad (<http://www.revistabyte.es/category/actualidad-byte/>) Un CIO en 20 líneas (<http://www.revistabyte.es/category/un-cio-en-20-lineas/>)

Más categorías +

(<http://www.revistabyte.es/actualidad-byte/acer-invertira-realidad-virtual/>)

Escrito por Redacción Byte TI el 15 noviembre, 2016 en Actualidad TI

Acer invertirá 10 millones en impulsar la realidad virtual
(<http://www.revistabyte.es/actualidad-byte/acer-invertira-realidad-virtual/>)



(<http://www.revistabyte.es/actualidad-byte/espacio-permanente-de-realidad-virtual/>)

Escrito por Redacción Byte TI el 8 septiembre, 2016 en Actualidad TI

El Corte Inglés crea el primer espacio permanente de realidad virtual en Madrid (<http://www.revistabyte.es/actualidad-byte/espacio-permanente-de-realidad-virtual/>)



Actualidad (<http://www.revistabyte.es/category/actualidad-byte/>) Un CIO en 20 líneas (<http://www.revistabyte.es/category/un-cio-en-20-lineas/>)

Más categorías +

(<http://www.revistabyte.es/actualidad-byte/espanola-realidad-virtual-empresarial/>)

Escrito por Redacción Byte TI el 31 agosto, 2016 en Actualidad TI

Una firma española lanza su primera solución de realidad virtual empresarial (<http://www.revistabyte.es/actualidad-byte/espanola-realidad-virtual-empresarial/>)

Comentarios

No hay comentarios.

Deja un comentario

Tu dirección de correo electrónico no será publicada. Los campos necesarios están marcados *

Debes haber iniciado sesión (/member-login?redirect_to=http://www.revistabyte.es/actualidad-byte/delitos-la-realidad-virtual#comments) para comentar una noticia.

(/numeros-anteriores/)



Descarga el último número de Revista Byte TI

Actualidad (<http://www.revistabyte.es/category/actualidad-byte/>) — Un CIO en 20 líneas (<http://www.revistabyte.es/category/un-cio-en-20-lineas/>)

Más categorías +

Microsites TI



(<http://www.revistabyte.es/category/kyocera/>)



Potencia perfectamente combinada

Servidor PRIMERGY de FUJITSU con Windows Server 2016

» Descubre más

Windows Server



Ray Ban Rb4181 601

Ray Ban Rb4181: Compra las gafas de sol RB4181, un modelo elegante con ...

68,95 €

Go !

mygafasdesol.com

Movilidad TI

VER TODOS ([HTTP://WWW.REVISTABYTE.ES/CATEGORY/MOVILIDAD/](http://www.revistabyte.es/category/movilidad/))