



Una menor sostiene un móvil y visualiza una aplicación que recoge apuestas «online», contenido no apto para su franja de edad.

INFORMACIÓN

## La UMH lidera un proyecto pionero en Europa sobre las «víctimas digitales»

► El Centro Crímina estudiará hasta 2026 las consecuencias negativas de la exposición de menores y jóvenes adultos a las apuestas online, retransmisiones de redes sociales o consejos de influencers, entre otros, que suelen omitir información sobre los riesgos

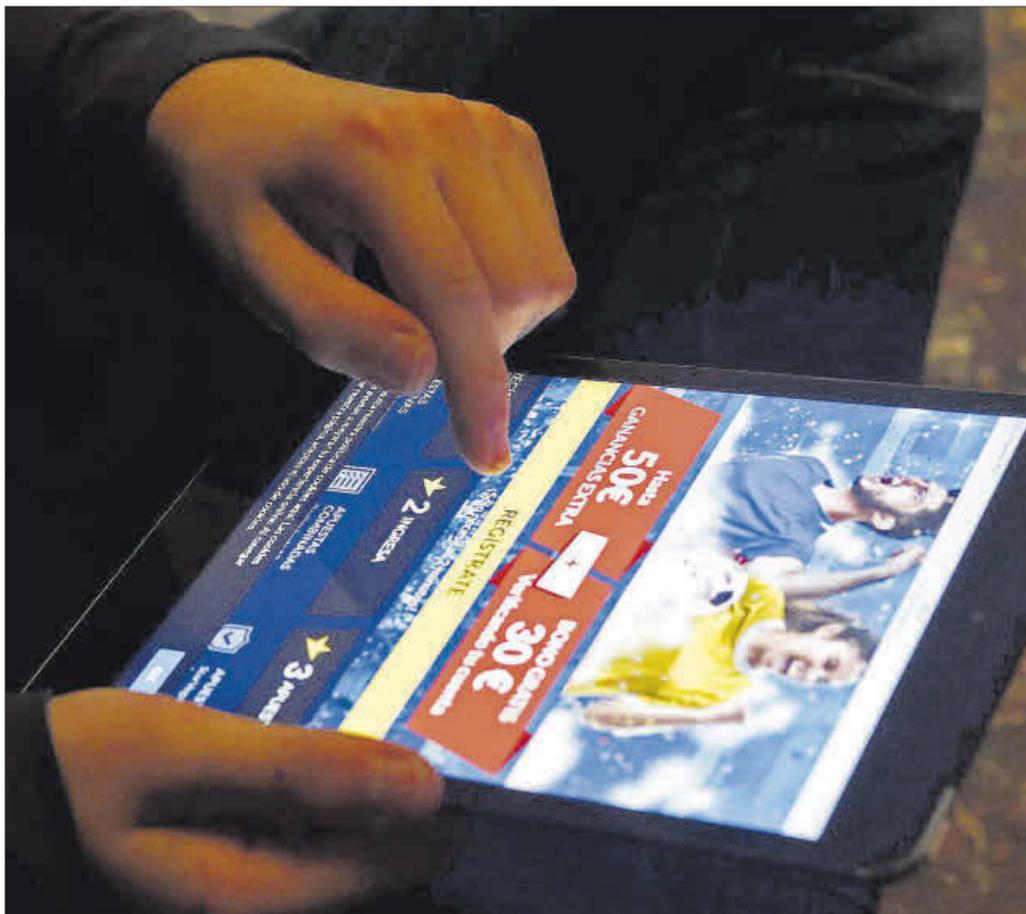
**J.M.GRAU**  
El Centro Crímina de la Universidad Miguel Hernández ha iniciado un ambicioso estudio que le llevará hasta 2026 con la meta de profundizar en la victimización de las comunidades digitales y en formular propuestas regulatorias para proteger a los usuarios, sobre todo a menores y jóvenes.  
Esta investigación no solo es pionera en España, sino también en Europa por cuanto es un abordaje inédito y en el que un grupo multidisciplinar va a analizar las consecuencias negativas de la exposición de menores e incluso adultos no solo a, por ejemplo, redes sociales, sino también tocando cuestiones como la pornografía, los videojuegos, contenidos en Twitch, las estafas cripto, la compra de NFTs (activos no fungibles) por parte de menores, las apuestas online, monetización que hacen determinadas plataformas a partir de determinados

contenidos y también cómo se gestionan estos y se regulan por parte de los estados miembros de la Unión Europea.  
*GamerVictim* es el nombre corto con el que se identifica esta investigación, liderada por Fernando Miró, catedrático de Derecho Penal de la UMH y director del Centro Crímina. La investigación que encabeza ha conseguido ser una de las seleccionadas dentro del programa Prometeo. Este programa de la Generalitat Valenciana solo incluye a grupos de investigación de excelencia y persigue además potenciar la proyección internacional de estos grupos y la transferencia de conocimiento.  
Con respecto al proyecto pionero, en los últimos años los medios de comunicación y los investigadores han llamado la atención sobre las consecuencias que, para los integrantes de nuevas comunidades creadas en torno a los videojuegos, integradas fundamental-

**LAS FRASES**  
FERNANDO MIRÓ  
CATEDRÁTICO DE DERECHO PENAL  
«Queremos analizar cómo los distintos estados de la UE están tratando estos temas y retirando contenidos»  
«Durante cuatro años vamos a explorar lo que ocurre en las comunidades gamers»

mente por menores y jóvenes adultos, está teniendo la alta exposición a la digitalización.  
Aunque el desplazamiento de las actividades de ocio de los jóvenes de las calles a los nuevos entornos digitales tiene múltiples manifestaciones de diverso tipo, destacan algunas de ellas «tanto por sus potenciales efectos lesivos como por la incidencia que en ellos tiene el diseño de los videojuegos y de sus plataformas de difusión», según indican desde el Centro Crímina, en el campus de Elche.  
Es el caso, por ejemplo, del desembolso económico, a veces altísimo, derivado de la «gamblificación» (democratización de los juegos de azar) y del propio diseño del modelo de negocio de algunos videojuegos a través de cajas de botín, de recompensa, sobres (*loot boxes*) o similares y que llevan a las personas a sumergirse en estas actividades sin percibir las como juego y a exponerse a

un amplio abanico de daños.  
Otro ejemplo: a los investigadores de este estudio también les preocupa la llamada toxicidad de algunos de estos entornos, con una significativa exposición a conductas desviadas como insultos, discurso del odio y que en algunos casos genera dinámicas de acoso continuado y en otras de acoso sexista a mujeres.  
Junto a ello, y de la mano de personalidades que lideran espacios dentro de estas comunidades (influencers, youtubers...), desde Crímina no pierden de vista otros aspectos como la inversión en criptomonedas o activos no fungibles (NFT) «omitiendo información sobre su naturaleza y riesgos, contexto en el que se han detectado numerosos intentos de estafa».  
Para paliar estos fenómenos en torno a las «víctimas digitales», indican desde la UMH, se «insinúan» normativas o reglamentos desde el ámbito nacional e inter-



Un joven sostiene un dispositivo electrónico con acceso a juegos de azar.

J.M.LÓPEZ

nacional. Así, por ejemplo, en el ámbito de la toxicidad, que esconde la proliferación de discurso del odio sexista en comunidades digitales, el reglamento único de servicios digitales va a afectar a cómo las plataformas digitales encararan estos contenidos problemáticos, junto al proyecto de Ley General de Comunicación Audiovisual, que impone obligaciones a las plataformas digitales como Twitch o YouTube para proteger a menores y otros usuarios contra estos discursos problemáticos.

En la misma línea, existen iniciativas nacionales aún en tramitación como el anteproyecto de ley por el que se regulan los mecanismos aleatorios de recompensa asociados a productos de software interactivo de ocio, que pretende prohibir el acceso a cajas de recompensa para menores.

Y también internacionales, como la propuesta de reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo relativo a los mercados de criptoactivos.

Uno de los objetivos es generar propuestas para crear normativas o regulaciones eficaces

Es en este marco, en el que el proyecto *GamerVictim* busca identificar y proponer soluciones con regulación a conductas lesivas surgidas en torno a las nuevas comunidades digitales desarrolladas alrededor de los videojuegos y redes sociales afines.

En definitiva, el objetivo es aunar toda la evidencia posible de la mano de diferentes disciplinas con el objetivo de guiar una reflexión jurídica informada en campos en los que el Derecho aún se está adentrando.

Para alcanzarlo, *GamerVictim* va a recurrir al análisis fenomenológico, tanto desde la criminología como desde la victimología, de las principales conductas problemáticas que afectan a estas nuevas comunidades, usando para ello técnicas como la etnografía, el análisis del discurso, o la extracción de datos mediante encuesta.

Este material empírico complementará el análisis normativo que, recurriendo a los saberes de las diferentes áreas del Derecho, se hará de las regulaciones presentes y futuras, tanto a nivel nacional como internacional, que afectan a estos espacios virtuales y a los intereses que en ellos se despliegan.

Así, a través de un enfoque multidisciplinar, se pretende abarcar un contexto tan complejo y se podrán generar propuestas normativas concretas y eficaces.



## Encuentro para empezar a mapear el ecosistema virtual

► Este análisis fenomenológico y victimológico y su respuesta jurídica a las conductas problemáticas en las nuevas comunidades digitales va a contar la próxima semana con una reunión de trabajo que se prolongará durante dos jornadas y que se denomina *Gamer Victim Press to Start*. Vendrá a ser prácticamente el inicio de los trabajos por parte de investigadores implicados, entre los cuales también hay de otras universidades. José Carlos Espigares, Rosario Tur, Elena Fernández, Paz Lloria, Steve Kemp, José Luis Carballo o Josep María Tamarit son algunos de la veintena de convocados para los días 14 y 15 de febrero en el campus de Elche. Los expertos quieren mapear dinámicas, actores y contextos de las comunidades digitales de interés, pero focalizado en identificar las principales conductas problemáticas que les afectan. J.M.GRAU