

Departamento de Documentación

Proyecto de Ley Orgánica para la
protección de las personas menores en
los entornos digitales.

[121/000052]



ESTUDIOS

Índice de estudios sobre protección de personas menores en entornos digitales

- **Protección de los consumidores y usuarios**
 - Adicciones
 - Protección de datos
 - Menores con discapacidad
- **Lucha contra la violencia sexual y de género**
- **Conductas delictivas**
- **STS 547/2022 de 2 de Junio 2022**
- **STS 1231/2022 de 3 de Octubre 2022**

Protección de los consumidores y usuarios

Andrés Alvez, R. (2024). **Análisis del Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales.** *Revista Aranzadi de derecho de deporte y entretenimiento*, 85, 1-21

El autor realiza un análisis del Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales con el que se pretenden tomar importantes medidas como, entre otras, la obligación para los fabricantes de dispositivos digitales con conexión a internet de implementar sistemas de control parental que se activen automáticamente al configurar los dispositivos; la elevación de la edad mínima para que los menores puedan prestar su consentimiento al tratamiento de datos personales, pasando de los 14 a los 16 años y la prohibición de acceso a las lootboxes o cajas botín de videojuegos para menores.

Guadix García, I. (2024). **Los derechos de la infancia en la era digital. La Ley. Derecho de familia**, 44, 1-9

Es indudable que la tecnología forma parte de la vida de niños, niñas y adolescentes, que hacen un uso generalizado de Internet, las redes sociales e innumerables aplicaciones, en muchos casos de manera intensiva, lo que puede implicar una interferencia contraproducente en su desarrollo personal. Articular medidas de prevención, protección y participación infantil ha de hacerse desde una perspectiva de derechos que asegure un desarrollo holístico de la infancia y la adolescencia.

Orbegozo Miguel, X. (2025). **¿Contamos con un entorno digital seguro para los menores en la UE? Análisis transversal de la legislación española y europea. Especial referencia a la «Estrategia digital de la UE» y la Ley de Servicios Digitales.** *La Ley Unión Europea*, 133, 1-12

El presente trabajo parte de la necesidad de poner de manifiesto, primero las diversas amenazas que el uso de Internet —en sus infinitas formas— supone para los menores de edad en la actualidad. Sobre este catálogo de amenazas se tratará de mostrar una imagen lo más completa posible de las medidas que se vienen planteando en la última década, desde el Reglamento General de Protección de datos, que ya contenía preceptos específicos para menores, hasta la más reciente Ley de Servicios Digitales —o Reglamento de Servicios Digitales—, que, junto con la Ley de Mercados Digitales y La Ley de IA conforman un paquete de medidas con las que el legislador europeo se vuelca en regular un sector hasta ahora carente de verdaderas normas imperativas que tuvieran una repercusión significativa en su operativa —en general y, también, respecto de menores—. Aunque se pondrá el foco en la legislación europea, se aludirá también a iniciativas legislativas de otros Estados puesto que estamos ante un fenómeno de regulación global que promete poner en jaque la libertad con la que trabajaban estas compañías.

Redondo Saceda, L. (2025). **Hacia una protección efectiva de las personas menores de edad en los entornos digitales.** *La Ley privacidad*, 23, 1-7

Esta aportación pretende acercarse a cómo la posición jurídica de las personas menores de edad en relación con los entornos digitales precisa de un marco de protección efectivo de sus derechos fundamentales que tenga en consideración la variedad de bienes jurídicos afectados y la responsabilidad compartida en su garantía.

Adicciones

Antón Maraña, P., San Martín Gutiérrez, S., y Rodríguez-Torrico, P. (2023). **Voces expertas, alumnado, familias y docentes perfilando la adicción al smartphone entre estudiantes.** *Revista tecnología, ciencia y educación*, 26, 137–158

Actualmente, los teléfonos inteligentes son esenciales en el día a día debido a la gran variedad de funcionalidades que ofrecen. Sin embargo, un uso inadecuado deriva en adicción, afectando especialmente a jóvenes estudiantes (hombres y mujeres) y con consecuencias relevantes en el ámbito educativo, como depresión, baja autoestima y peor rendimiento académico. Por ello, es importante identificar el perfil del adicto al smartphone para establecer posibles señales de alerta. No obstante, hay pocos estudios recientes que consideren el perfil del usuario del móvil para este tipo de adicción y mayoritariamente lo hacen empleando técnicas cuantitativas y considerando una única perspectiva. El objetivo de este trabajo exploratorio es cubrir este gap y perfilar al estudiante percibido como adicto al móvil considerando cuatro perspectivas relacionadas con el ámbito educativo. Para ello se realiza una investigación cualitativa con entrevistas individuales en profundidad y entrevistas grupales a estudiantes, padres y madres, docentes y expertos, procedentes de cuatro países. A través de un análisis de contenido se interpretan los datos presentando cinco bloques objeto de estudio. Los resultados muestran distintos matices según la perspectiva adoptada, surgiendo discrepancias y puntos en común. Por ejemplo, la percepción de los estudiantes sobre el tiempo y la frecuencia de uso no se ajusta a la realidad descrita por los padres y las madres. La necesidad de usarlo constantemente deriva del miedo o malestar por estar desconectado del mundo virtual, como coinciden expertos y estudiantes. Pero todos los agentes perciben que, para el adicto, el móvil es indispensable y no puede vivir sin él.

Blanco-García, M.-E., y otros (2024). **Diferencias en el comportamiento y hábitos de menores asociados a los esports en España en función del tipo de juego.** *Retos*, 57, 731–739

Los esports, también conocidos como deportes electrónicos, han irrumpido en nuestra realidad social, construyendo una importante industria a la que cada vez se suman más jugadores/as. Estos videojuegos tienen un importante atractivo para la población joven, con gran volumen de menores de edad. Al respecto, desde diferentes ámbitos aparece cierta inquietud, destacando la falta de madurez que tienen los y las adolescentes para enfrentarse a estos escenarios, en los que frecuentemente conviven en actitudes y comportamientos tóxicos que atentan contra la salud mental y el bienestar de otros/as jugadores/as. Además, muchas de estas conductas siguen patrones discriminatorios de género y raza, dirigidos de manera particular hacia colectivos dentro del juego.

Se presenta una investigación cuantitativa que ha profundizado acerca de los comportamientos hostiles y los tratos discriminatorios en los esports, en jugadores entre los 9 y 17 años. Se han tenido en cuenta los diferentes tipos de videojuegos, con la finalidad de averiguar aquellos en los que se encuentran mayores conductas tóxicas, así como los patrones de discriminación que suelen guiar estos comportamientos, principalmente género y raza. Al finalizar el artículo se comprenderán cuáles son estos comportamientos hostiles, cómo se manifiestan en los esports, en qué tipo de juegos se encuentran con mayor intensidad y a qué colectivos perjudican de manera particular. Todo ello ayudará a comprender la realidad de estos videojuegos, traduciéndose herramientas para una prevención de los comportamientos tóxicos en los esports, principalmente con jugadores menores de edad.

Hidalgo Cerezo, A. (2019). **Loot boxes: juegos de azar encubiertos al alcance de menores.** Revista jurídica de Castilla y León, 47, 25-58

La revolución digital alcanza todos los aspectos de nuestra vida. Los menores de edad no son una excepción. Actualmente gran parte de su tiempo lúdico y de sus relaciones sociales se gestan en línea, a través de redes sociales y videojuegos. En otro plano distinto, el juego de azar online es un sector que está en auge, y que presenta un importante crecimiento económico. Este modelo de negocio se encuentra perfectamente regulado en España tras la promulgación de la Ley Reguladora del Juego de 2011 y su amplia normativa de desarrollo. El problema que aquí se trata es que algunas mecánicas de juego de azar se están insertando dentro de los videojuegos a través de las denominadas «lootboxes» o «cajas botín», dando lugar a que los menores se expongan a dinámicas nocivas para su desarrollo. Se trata de un fenómeno muy novedoso, ante el que doctrina y autoridades están comenzando a reaccionar en todo el mundo, si bien la respuesta en muchos casos está aún en una fase embrionaria. Mediante este trabajo venimos a dibujar las bases legales y fácticas de este fenómeno desde la óptica del ordenamiento jurídico español.

Mejías Martínez; G., Roberts Martinez, M.. y Cuesta Cambra, U. (2024). **Identidad visual y gambling en el ecosistema de cajas botín del videojuego counter-strike.** Visual review. 16(3), 279-290

En este trabajo se analiza la cultura visual, entendida como el conjunto imágenes, mecánicas de juego y estrategias de marketing, del ecosistema de las cajas botín del videojuego Counter-Strike. En dicho análisis se expone el riesgo que representa el blanqueamiento que la cultura visual vinculada a este ecosistema proporciona a estas prácticas, así como el uso de mecánicas de juego de casino en un videojuego al que tienen acceso menores. El trabajo concluye destacando cómo la identidad visual puede jugar un papel significativo en mitigar o exacerbar el impacto de estas prácticas en las poblaciones vulnerables.

Méndez Sánchez, M., Díaz López, A., y Sabariego García, J. A. (2023). **Uso problemático del smartphone en estudiantes de formación profesional.** Revista tecnología, ciencia y educación, 25, 75-92

El uso desadaptativo del móvil entre los jóvenes (hombres y mujeres) es una problemática creciente, asociada en los últimos años a problemas sociales, educativos y de salud. Para profundizar en su

análisis, se formulan los siguientes objetivos: 1) Analizar el uso problemático del móvil en jóvenes; 2) Analizar las habilidades sociales en el escenario presencial y virtual; 3) Estudiar la influencia del sexo, la edad y la titulación en el uso problemático del móvil; 4) Analizar la relación entre el uso problemático del móvil y las habilidades sociales. La muestra estuvo compuesta por 187 jóvenes (143 mujeres y 44 hombres) con edades comprendidas entre los 16 y los 25 años. Se realizó un análisis descriptivo y se emplearon tablas de contingencia Chi-Cuadrado y V de Cramer. Los resultados indican que la edad es un factor determinante en el uso problemático del teléfono móvil. Además, se puede ver que uno de cada seis encuestados presenta este tipo de problemática, con efectos como la disminución del rendimiento académico (15,40 % de los encuestados) o disminución de las horas de sueño (19,80 % de los encuestados). Se concluye que este estudio demuestra la problemática que afecta a los jóvenes de formación profesional en cuanto al uso del teléfono móvil y se insta a diseñar programas para concienciar a los jóvenes sobre el uso responsable del móvil.

Sanmartín, F.J. y otros (2023). **El consumo de loot boxes como una nueva forma de azar en los videojuegos.** *Adicciones*, 35(4), 407-420

Las loot boxes son cajas dentro de los videojuegos que los usuarios pagan por abrir y obtener, al azar, un objeto cuyo valor inicialmente desconocen. Tanto la población adolescente como la adulta tiene fácil acceso a ellas, y se han relacionado con el juego de azar. El objetivo de este estudio fue examinar el consumo de loot boxes y explorar si se asociaba con culpabilidad, pérdida de control y malestar. Para ello, 475 participantes (266 adolescentes y 209 adultos) respondieron a un cuestionario ex profeso de elaboración propia. Los resultados mostraron que son los adolescentes los que más dinero invierten en cajas botín. Este gasto se ve aumentado cuando se anuncia nuevo contenido en las plataformas multimedia online (entre ellas, Twitch, YouTube). Además, no obtener los ítems que desean, lo cual es frecuente por su aleatoriedad, predice mayores niveles de culpabilidad y malestar, mientras que su obtención predice la posterior pérdida de control. Así, el 45,5% de los participantes refirieron culpabilidad tras la compra, el 50% malestar y el 17% pérdida de control. En síntesis, las loot boxes están cada vez más presentes en los entornos virtuales de los adolescentes y adultos, y dadas las consecuencias psicológicas y emocionales que parecen tener, es necesario seguir abordando esta problemática en futuras investigaciones en aras de prevenir y apoyar a la población vulnerable.

Sanmartín, F. J., Velasco, J., y Blanco, S. (2021). **Las loot boxes como modelo de monetización predatoria dentro de los videojuegos: aproximación psicoeducativa.** *Revista tecnología, ciencia y educación*, 20, 103–132

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se han instaurado como un elemento fundamental en nuestro día a día. Sin embargo, sus beneficios se han visto empañados, con frecuencia, por los riesgos inherentes al espacio virtual. Uno de los elementos que más interés ha generado por sus implicaciones es el juego de azar online. A pesar de que su acceso se encuentra regulado, han surgido nuevas dinámicas que pretenden burlar estas restricciones empleando mecánicas de azar en productos dirigidos a menores: hablamos de las loot boxes, un sistema de adquisición de artículos aleatorios –previo pago con dinero real– dentro de los videojuegos, cuyo funcionamiento ha sido equiparado al de las máquinas tragaperras. Aunque estas cajas se han relacionado con el consumo problemático de videojuegos y de otros juegos de azar, no se

contemplan como tales en la Ley de regulación del juego en España, de manera que los menores se encuentran en una situación de desprotección ante esta problemática. Así, con el fin de visibilizar esta casuística y dotar a familias y educadores de herramientas, en el presente trabajo se aborda este fenómeno desde un triple enfoque: descriptivo, jurídico y psicoeducativo. Se proponen, desde la experiencia terapéutica y asistencial, señales de alarma con las que poder identificar un consumo de riesgo de loot boxes, así como pautas de actuación para familias y profesorado.

Villar del Saz Bedmar, M., y Baile Ayensa, J. I. (2023). **La influencia de las redes sociales como factor de riesgo en el desarrollo de la anorexia y la bulimia nerviosas durante la adolescencia.** *Revista tecnología, ciencia y educación*, 24, 141–168

Los trastornos de la conducta alimentaria (TCA), como la anorexia y la bulimia nerviosas, son un grave problema de salud mental, en aumento desde hace décadas, que afecta especialmente a mujeres en la adolescencia. Las variables más estudiadas asociadas a su aparición son los medios de comunicación y la publicidad. La aparición de internet, sobre todo de la Web 2.0, y el uso masivo de las redes sociales, ha desplazado a los medios de comunicación tradicionales y nos transporta hacia un nuevo escenario de factores de influencia en el desarrollo de los TCA.

La presente revisión sistemática trata de conocer el estado actual de las investigaciones que relacionan las redes sociales como factor influyente en el desarrollo de la anorexia y la bulimia nerviosas. Para ello se realizó una búsqueda y análisis de material bibliográfico disponible en indexadoras como Google Académico, Scielo, Redalyc y Dialnet, y se procedió al estudio de 20 artículos de carácter científico.

En el análisis de los artículos seleccionados parece encontrarse una relación entre el desarrollo de la anorexia y la bulimia nerviosas entre las mujeres y variables vinculadas con las redes sociales.

Con los datos encontrados se puede presuponer que las redes sociales han ocupado el espacio de los medios de comunicación tradicionales, por lo que han asumido su papel y perpetúan el problema de los estereotipos de belleza ya existentes, pero añadiéndole el factor social del que los anteriores carecían. También se concluyó que no es posible hablar de redes sociales, en general, puesto que estas son muy heterogéneas, siendo Facebook e Instagram las más relacionadas con la anorexia y la bulimia nerviosas.

Protección de datos

Andreu Martínez, B. y Grimalt Servera, P. (2024). **Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales: aspectos civiles y de protección de datos. La Ley privacidad**, 21, 1-7

En el presente trabajo se realiza una revisión crítica de algunos de los aspectos más relevantes que se regulan en el Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de menores en entornos digitales (la modificación de la edad para consentir el tratamiento de datos personales, medidas para los fabricantes, entre ellas, la verificación de edad o el uso de dispositivos móviles en las escuelas). Se proponen mejoras de cara a la futura aprobación del texto.

Andreu Martínez, B. y Grimalt Servera, P. (2024). **Responsabilidad civil, consentimiento y difusión de datos de menores en entornos digitales.** *La Ley. Derecho de familia*, 44, 1-22

Este trabajo se centra en un tema de especial relevancia práctica, como es la difusión de datos personales de menores a través de servicios de la sociedad de la información por progenitores y centros docentes, con especial atención a situaciones de sobreexposición y la responsabilidad que podría derivarse. Para ello, se analizan las obligaciones que se derivan del Título X de la LOPDGDD, el papel que debe jugar el consentimiento y su insuficiencia cuando se trata de difundir datos de menores y, en particular, la imagen, en medios digitales. Se hace también especial mención a la posibilidad de que sea el propio menor quien ejercite la acción de responsabilidad.

Badillo López, M.T. (2025). **Las medidas contenidas en el Anteproyecto de la Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales: en particular, la elevación de la edad mínima de los menores para ceder sus datos personales.** *Revista de estudios jurídicos. Segunda época*, 25, 1-27

El día 4 de junio de 2024 se ha publicado el Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales, con el objetivo de garantizar los derechos de los menores en el ámbito digital. En el presente artículo expondremos algunas de las medidas más relevantes que viene a establecer dicha normativa, encontrándonos ante medidas autónomas, derogatorias y modificativas, aunque nos centraremos en una en concreto, la que modifica la edad mínima para prestar el consentimiento por parte de los menores en el tratamiento de sus datos personales, que pasa de 14 a 16 años.

Caballero, A. (2024). **Mercantilización de los datos de los menores por las plataformas de redes sociales.** *La Ley. Derecho de familia*, 44, 1-12

El presente artículo enfatiza en la necesidad de proteger los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes del impacto de modelos de negocios tecnológicos que priorizan los beneficios económicos frente al interés superior del menor. Se desmitifica el concepto de «uso responsable» ante las prácticas de explotación de datos y adicción promovidas por la industria tecnológica. Es imperativo que tanto las instituciones como la sociedad en su conjunto adopten medidas contundentes para regular estas prácticas y proteger a las generaciones más jóvenes. Solo a través de un enfoque ético y transparente será posible garantizar que la tecnología digital sea una herramienta para el progreso y no una amenaza para el bienestar de los menores. Vista la falta de inactividad práctica y dirigida a esta protección de los niños, niñas y adolescentes, solo cabe la regulación, que se ha mostrado útil y eficaz.

Martínez Martínez, R. (2024). **El consentimiento en el tratamiento de los datos de carácter personal: un riesgo sistémico para los menores.** *La Ley. Derecho de familia*, 44, 1-7

Este artículo examina con detalle el funcionamiento del consentimiento en protección de datos en el caso de niños, niñas y adolescentes. El autor se reafirma en su conocida tesis sobre la falacia del consentimiento cuando este se solicita en un contexto de relación asimétrica. Partiendo de tres casos

de usos, la compartición de datos por los padres, los consentimientos requeridos por los colegios, y el funcionamiento ordinario de las redes sociales se llega a la conclusión de que el consentimiento no es una base de legitimación que realmente proteja a los menores frente a los riesgos de internet.

Mesa Torres, M. P. (2025). **Análisis de los derechos de la personalidad de los menores en España y Portugal ante su posible vulneración por el uso de deepfakes.** *Revista Electrónica de Direito*, 36(1), 29-56

Este estudio realiza un análisis comparativo de la regulación normativa de los derechos de la personalidad en España y Portugal ante su posible vulneración por el uso de deepfakes, una técnica de inteligencia artificial que permite la creación de contenidos audiovisuales manipulados - imágenes, vídeos o audios- que simulan ser reales, pero constituyen falsificaciones. Este fenómeno representa un riesgo, especialmente para los menores de edad, quienes acceden a tecnologías que facilitan la generación y difusión de dichos contenidos. La facilidad con la que los menores pueden acceder a aplicaciones que crean material irreal plantea un grave peligro para la protección de derechos fundamentales, tales como el honor, la intimidad y la propia imagen. Aunque el Reglamento General de Protección de Datos -RGPD- establece edades mínimas para la prestación del consentimiento digital, en la práctica, la verificación de la edad en las plataformas digitales resulta ineficiente, y expone a la población infantil y adolescente a los efectos perniciosos de los deepfakes, que pueden impactar gravemente en la reputación y dignidad de las víctimas, generando daños morales y psicológicos significativos.

Sanz De Galdeano Arocena, M. (2022). **La protección de los menores en la contratación de bienes y servicios a cambio de datos personales.** *Derecho digital e innovación*, 14, 1-10

La opción del legislador español de rebajar a 14 años el límite para consentir el tratamiento de datos personales, unido a la consideración como contrato oneroso de aquel en que a cambio de un bien o un servicio digital el usuario cede sus datos personales, fuerza a considerar sistemas de control externos e internos de las empresas, que impidan que, en su perjuicio, los menores puedan contratar, más allá de su capacidad de obrar, bienes o servicios digitales que no sean propios de su edad, o que lo hagan a cambio de una cesión de datos que afecte de manera especialmente intensa a su privacidad.

Menores con discapacidad

García Pérez, M., Mampaso Debrow, J. y Ortega Navas, M. C. (2022). **Violencia digital y menores con discapacidad. Cuestiones relativas a la educación digital en la Ley 8/2021: medidas de protección y limitaciones.** *La Ley. Derecho de familia*, 36, 1-17

El presente artículo ahonda en el concepto de violencia digital que sufren los niños, niñas y adolescentes y cómo analizando la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y adolescencia frente a la violencia (LOPIVI), y más concretamente en las personas con algún tipo de discapacidad es posible identificar medidas a asociadas. Se hace un recorrido por la señalada

ley desde un paradigma educativo donde se identifican las limitaciones de alcance, los riesgos aún existentes y la necesidad de profundizar en cómo aborda la violencia digital hacia los menores con discapacidad.

Prada Rodríguez, M. (2024). **La protección jurídica de los derechos de los niños, niñas y adolescentes con discapacidad en el ámbito digital: desafíos y propuestas.** *Actualidad civil*, 12, 1-18

En este artículo se analiza la situación jurídica, en el ámbito digital, de los derechos de los menores de edad (niños, niñas y adolescentes) con discapacidad, así como los principales desafíos y propuestas para garantizar su protección efectiva. Se parte de la premisa de que los menores con discapacidad son sujetos de derechos y que el entorno digital ofrece oportunidades, pero también riesgos, para su desarrollo integral. Se hace referencia al marco normativo internacional y nacional que reconoce y regula estos derechos, así como a las amenazas que pueden afectar a su dignidad, integridad, privacidad, salud, educación, participación y no discriminación; todo ello, en el ámbito digital. Se examinan las medidas de prevención, protección y reparación que se han adoptado o se proponen desde los diferentes ámbitos para asegurar un entorno digital seguro y beneficioso para los niños, niñas y adolescentes con discapacidad. Se concluye con algunas reflexiones y recomendaciones para mejorar la situación jurídica de este colectivo vulnerable y empoderarlo en el uso responsable y crítico de las tecnologías digitales.

Lucha contra la violencia sexual y de género

Aguilera Morales, M. (2024). **El nuevo marco europeo contra el abuso sexual de menores y su "incidencia" procesal.** *Revista española de derecho europeo*, 90, 65-87

El abuso sexual de menores es un fenómeno delictivo tan aberrante como difícil de atajar, máxime cuando se produce en entornos digitales. En estos casos, ciertamente, la tecnología se alinea con el silencio de las víctimas, impidiendo detectar los propios hechos delictivos y, por lo mismo, dificultando su investigación y enjuiciamiento. Para revertir esta situación y, más allá, para incrementar la protección de los menores frente a la violencia sexual online y offline, se proyecta en la Unión Europea un nuevo marco normativo. Conforman este marco un Reglamento para prevenir y combatir los abusos sexuales de menores en línea y una versión refundida de la Directiva 2011/93/UE. El propósito de este trabajo es dar cuenta y someter a análisis sendos textos a fin de determinar sus implicaciones procesales, que las tienen, aunque peculiares y más reducidas que lo que en principio cabría pensar.

Hocasar de Blas A. y Santiago Prieto M. (2024). **Respuesta de las plataformas digitales a la violencia sexual digital: Modelos de gobernanza.** *Teknokultura*, 21(2), 193-200

Esta investigación busca estudiar las formas en las que las plataformas de redes sociales hacen frente a la violencia sexual digital que se da en sus espacios. Para ello, se ha llevado a cabo un análisis cualitativo de las normativas y documentos de once plataformas, analizando qué centralidad es otorgada a la violencia sexual digital y qué tipos de respuesta se plantean ante este tipo de agresiones. Como resultado, se identifican cinco modelos de gobernanza: el modelo ausente, el de formalismo normativo, el implícito de responsabilidad delegada, el explícito de responsabilidad delegada, y el de incidencia. En general, a excepción del modelo de incidencia, se aborda la violencia sexual digital de manera ambigua, inscribiéndola en los marcos de la seguridad y la privacidad. Además, puede observarse una sobrerepresentación de la violencia sexual basada en imágenes, así como una tendencia por parte de las plataformas a eximirse de responsabilidad.

Rodríguez Lastras, P. (2020). **Menores víctimas en la red. La Ley. Derecho de familia**, 27, 1-14

*El acceso de los menores a las nuevas tecnologías ha supuesto múltiples ventajas, pero les ha colocado en una situación de riesgo inédita. Su masiva utilización de dispositivos electrónicos, a los que acceden con mayor fluidez que aquellos que tienen la obligación de velar por ellos, les sitúa como potenciales víctimas de numerosos hechos delictivos. El presente se centra, por su gravedad, en valorar la evolución de los delitos sexuales cometidos contra los menores en la red. Partiendo del delito de riesgo, esto es, el acoso a menores con fines sexuales (*child grooming*) posteriormente, mediante alusiones a la reciente jurisprudencia, se hace mención a algunos de los métodos utilizados para abusar de los menores on line y elaborar pornografía infantil.*

Conductas delictivas

Almenar Pineda, F. (2024). **Nuevos escenarios para el Derecho y el Derecho Penal en la protección de los menores: el Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales.** *La Ley. Derecho de familia*, 44, 1-12

La reciente revolución tecnológica, experimentada en nuestra sociedad durante las últimas tres décadas, está dando paso a una nueva etapa de grandes cambios en el ámbito digital. El impacto que ha causado para todos los niveles innovaciones como las comunicaciones instantáneas, la sustitución del correo ordinario por el electrónico, o la evolución de las conversaciones presenciales hacia los encuentros telemáticos, no era sino la antesala de la presente situación, donde los sistemas informáticos ya son capaces de buscar y analizar datos hablados y escritos, para procesarlos y transmitirlos a otras personas o dispositivos de una forma avanzada. El progreso y la digitalización han influido en tantas esferas que incluso se ha defendido la existencia de un mundo digital, o cibersociedad, distinto al entorno analógico tradicional. Sin embargo, la universalidad y el carácter transnacional de estas innovadoras herramientas, con todas sus bondades, no deja de ir acompañado de importantes riesgos para los derechos de las personas, especialmente para los niños, niñas y adolescentes, así como para el Estado de Derecho, que tiene como una de sus funciones esenciales la de velar por la eficacia y protección de esos bienes, los cuales ahora pueden verse lesionados por el uso inadecuado de las nuevas tecnologías. En este escenario, se ha hecho público el Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales, que ha suscitado una amplia atención entre la doctrina. Este artículo pretende realizar un análisis de lo que su texto contiene. En concreto, se expondrán los motivos de su necesaria redacción, destacando las lagunas que trata de cubrir y que desde el Derecho penal se venían demandando hace años.

Barba, V. (2024). **Difusión por parte de adolescentes de material manipulado. Primera lectura del art. 5 de la Directiva (UE)2024/1385.** *La Ley Unión Europea*, 131, 1-20

El trabajo analiza el art. 5 de la Directiva (UE) 2024/1385, que penaliza la difusión no consentida de material íntimo o manipulado, proponiendo una lectura desde el punto de vista del Derecho civil. Aunque la normativa se centra en sanciones penales, el texto explora cómo el derecho civil puede complementar esta regulación a través de la responsabilidad civil de los adolescentes y sus padres, destacando mecanismos de reparación como la indemnización y la cesación de la difusión del material. El ensayo aborda los desafíos probatorios y la necesidad de educar en el uso responsable de tecnologías para prevenir estas conductas. Se concluye que, para lograr una protección efectiva de las víctimas, es esencial combinar las disciplinas civil y penal, adaptando la normativa a la capacidad de discernimiento de los adolescentes y garantizando una reparación adecuada de los daños

Boldova Pasamar, M.A. (2022). **La inviabilidad de lege lata de imponer como pena la prohibición de acceder a determinados contenidos de internet.** *Diario La Ley*, 10179, 1-8

Se aborda la cuestión si es posible, conforme al Código penal vigente, la imposición de penas dirigidas a limitar el acceso a determinados contenidos de internet. Para ello alguna jurisprudencia

ha recurrido, o bien a la inhabilitación especial para cualquier otro derecho, o bien a la privación del derecho a residir en determinados lugares o acudir a ellos. Ninguna de estas penas está en condiciones de servir a tales fines. Si se quiere respetar el principio de legalidad de las penas, el legislador debería incorporarla expresamente para la generalidad de los delitos.

León Alapont, J. (2024). **Comentarios a la proyectada reforma del Código Penal prevista en el Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales.** *Diario La Ley*, 10565, 1-12

Quitando las últimas grandes reformas del Código Penal de 2010 y 2015, el legislador nos tiene (mal) acostumbrados a parchear el texto punitivo cada poco tiempo (a veces es cuestión de meses). De hecho, uno ya se pierde entre tanta reforma de modo que lo más fiable es acudir al texto consolidado del BOE para saber cuál es el derecho vigente y cuáles han sido todas las modificaciones sufridas por un precepto. En esta ocasión, el pre-legislador nos presentó en junio de 2024 un anteproyecto de ley orgánica en materia de protección de los menores en entornos digitales que no desaprovecha la oportunidad para modificar (aunque parcialmente) el Código Penal. En este trabajo realizo unos comentarios a las disposiciones que (se proyecta) van a verse alteradas y a las que son de nuevo cuño. La reforma prevista no altera sustancialmente la regulación penal (todavía) vigente en esta materia, pero, sí introduce nuevos contenidos que deben ser merecedores de análisis y crítica.

Paredes Vázquez, Y. (2024). **Internet y Redes Sociales. Su relación con el incremento de la delincuencia juvenil. Protección del menor. Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales.** *Diario La Ley*, 10612, 1-10

En el presente trabajo analizamos cómo las denominadas TIC —Internet y redes sociales fundamentalmente— han supuesto la aparición de nuevas formas de delincuencia que puestas en relación de forma específica con la delincuencia juvenil han supuesto todo un desafío para los ordenamientos jurídico penales actuales. Abordamos la posición del menor como víctima y como victimario y de igual modo planteamos la necesidad de abordar desde una perspectiva integral la necesaria protección de los menores en los entornos digitales de la mano de una iniciativa legislativa tan novedosa como el Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales.

STS 547/2022 de 2 Junio 2022

Dolz Lago, M. J. (2022). **Alcance del término «prohibición de acudir al lugar del delito» previsto en la pena accesoria del art. 48.1 CP cuando los delitos cometidos en entornos físicos se prolongan y amplifican en espacios virtuales como YouTube.** *Diario La Ley*, 10120, 1-9

Se restablece la prohibición de acudir al lugar del delito, es decir, a la red social YouTube, por 5 años, lo que implica el cierre por este tiempo de su canal, no pudiendo crear otros durante este tiempo. VOTO PARTICULAR. La solución adoptada afecta al principio de legalidad de la pena porque afecta no sólo a la libertad deambulatoria del condenado sino también a otros derechos como el de la libertad de expresión o ejercicio de profesión. Sin forzar la interpretación del art. 48.1 CP podría haberse acudido al art. 45 CP, que da cobertura a la pretensión estimada.

Gallego Arribas, D. (2023). **La prohibición de acceso a las redes sociales como consecuencia jurídica del delito. A propósito de la STS 547/2022, de 2 junio.** *Diario La Ley*, 10332

En el presente trabajo se aborda la cuestión referida a si tiene cabida en nuestro ordenamiento la imposición de una pena que prohíba el acceso a las redes sociales. Para ello, se toma como punto de partida del análisis la STS 547/2022, de 2 junio , donde se impuso al condenado la prohibición de acceder a su cuenta de YouTube en tanto se consideró que esta última plataforma constituía el lugar de comisión del delito.

González Uriel, D. D. (2023). **La prohibición de acudir al “ciberlugar” de comisión del delito. Algunas consideraciones sobre la sts 547/2022.** *Revista Aranzadi Doctrinal*, 3, 1-7

En este artículo se estudia la Sentencia núm. 547/2022, de la Sala de lo Penal del Tribunal Supremo, en la que se analizó, por primera vez, la posibilidad de que se adoptase una prohibición de acudir a un lugar virtual como pena accesoria. La Sentencia entiende que dentro del término “lugar” del art. 48 CP tiene cabida el ciberspacio, por lo que impone dicha pena a un conocido youtuber. El voto particular de la resolución se opone a dicha comprensión, partiendo del principio de legalidad de las penas y del espíritu y finalidad de dicha pena accesoria. En este comentario nos adscribimos al sentido de este voto particular y apuntamos algunas disfunciones de la sentencia mayoritaria.

Magro Servet, V. (2024). **La retirada de contenidos ilícitos en internet como medida cautelar.** *Diario La Ley*, 10485, 1-14

Ánalisis acerca de la retirada de contenidos ilícitos en internet cuando el perjudicado por la publicación de algún tipo de información o expresiones o comentarios que conlleven una conducta delictiva y se solicite por parte de la víctima perjudicado la medida cautelar de retirada de sus contenidos en internet así como vías adecuadas para permitir la adopción de estas cautelares de retirada de estos contenidos ilícitos por la vía del artículo 13 de la ley procesal penal a raíz de la reforma por la Ley Orgánica 10/2022, de 6 de septiembre.

Magro Servet, V. (2022). **La pena de prohibición de regresar al lugar virtual del delito del artículo 48 del Código Penal.** *La Ley Penal*, 158, 1-11

Se analiza en este trabajo la Sentencia del Tribunal Supremo 547/2022, de 2 de junio, por la que se fija criterio de permitir la imposición de la pena accesoria del artículo 48 del Código Penal en delitos cometidos por medio de internet, para prohibir el uso del medio a través del que se perpetró el delito.

Pardeza Nieto, M. D. (2022). **La ciberdelincuencia. Lugar de comisión del delito. Análisis de la Sentencia del Tribunal Supremo de Pleno 547/2022, de 2 de junio.** *Diario La Ley*, 10182, 1-3

En esta sentencia de Pleno el Tribunal Supremo aborda la cuestión de si las redes sociales pueden ser consideradas como el lugar de comisión del delito, un youtuber es condenado a cancelar su cuenta y a no acceder a la plataforma durante 5 años a los efectos de la prohibición de acudir al lugar del delito.

STS 1231/2022 de 3 Octubre 2022

Palomar Olmeda, A. (2022). **La intervención judicial en la suspensión de las páginas web (La STS de 3 de octubre de 2022)**. *Diario La Ley*, 10188, 1-8

Se analiza en el presente supuesto la doctrina del tribunal Supremo en relación con las autorizaciones judiciales de carácter previo para suspender los derechos de emisión en una página web. La doctrina esencial consiste en diferenciar el régimen jurídico de las web en función de su verdadera actividad reservando la intervención judicial en la suspensión de la actividad únicamente a aquellos supuestos en los que la actuación se centre en contenidos informativos que tienen la protección que deriva directamente del artículo 20 de la CE.

Turienzo Fernández, A. (2024). **Dudas e inquietudes ante la nueva app lanzada por el Gobierno para verificar la edad de los usuarios que quieran visitar páginas web pornográficas**. *Diario La Ley*, 10553, 1-9

Los sistemas de verificación de edad han sido la «medida de control estrella» impulsada por varios gobiernos de democracias occidentales preocupados por limitar el acceso de los menores a pornografía. Recientemente el Gobierno de España ha anunciado su propuesta técnica: una app, denominada «Cartera Digital Beta», que emitirá unas credenciales que acreditarán que un usuario es adulto y que servirán para acceder luego a páginas web pornográficas (por el momento, solo aquellas gestionadas por entidades establecidas en territorio nacional sometidas a la jurisdicción española). Ante esta noticia, debemos preguntarnos: ¿servirá para algo esta herramienta? ¿perderemos más de lo que ganaremos?