

ÍNDICE

PRÓLOGO / Miguel Olmedo Cardenete

PRESENTACIÓN / Myriam Herrera Moreno

SECCIÓN I. LUDOSFERA Y SISTEMA PENAL. LAS INSTITUCIONES PENALES FRENTE A LA PERFORMACIÓN DIGITAL

**1. ECOSISTEMA DEL DERECHO PENAL DIGITAL: DE LOS DELITOS INFORMÁTICOS AL
METAVERSO / M^a Isabel González Tapia**

**2. EL JUICIO MEDIÁTICO EN LA ERA DEL MEME: SOBRE EL RITUAL JUDICIAL Y SUS
MUTACIONES AUDIOVISUALES / Javier Cigüela Sola**

**3. DELITOS DE EXTERIORIZACIÓN Y DELITOS DE EXPRESIÓN. SUPUESTOS TÍPICOS DE
SINGULAR MANIFESTACIÓN, A PROPÓSITO DEL ESCARNIO Y VEJACIONES EN INTERNET /
Miguel Polaino Navarrete**

**4. LA PRISIÓN ¿FONDO DE SELFIE?: CRIMINOLOGÍA VISUAL Y CONSUMO DEL CASTIGO
EN REDES SOCIALES / Carmen Rodríguez Hidalgo**

SECCIÓN II. AGÓN DIGITAL Y VICTIMIZACIÓN DE MENORES. IMPACTO SOBRE NIÑOS Y ADOLESCENTES DE LA NUEVA CONFRONTACIÓN DIGITAL

**5. ANÁLISIS CRIMINOLÓGICO DEL CIBERBULLYING COMO FORMA DE OCIO DESVIADO /
María del Castillo Falcón Caro**

**6. PROTECCIÓN DE LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES EN LA ERA DIGITAL:
DEEPFAKES Y CREACIONES ARTIFICIALES DE IMÁGENES ÍNTIMAS Y SUS
CONSECUENCIAS EN LA VÍCTIMA / Daniela Dupuy**

**7. SEXTING Y MENORES DE EDAD: LA DIFUSIÓN NO CONSENTIDA DE MATERIAL ÍNTIMO A
TRAVÉS DE MEDIOS TECNOLÓGICOS / Aixa Gálvez Jiménez**

SECCIÓN III. MIMICRY DIGITAL. EMULACIÓN Y SEGUIMIENTO DE ROLES Y MODELOS DESVIADOS EN INTERNET

**8. DEL VACÍO EXISTENCIAL AL DESVÍO DIGITAL: REFLEXIONES SOBRE LA EXPOSICIÓN
EN REDES Y LA PARTICIPACIÓN EN ACTOS DESVIADOS Y RETOS VIRALES / Manuel
Rodríguez Monserrat**

**9. INFLUENCERS MEXICANOS ENTRE LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN, LA VIOLENCIA Y EL
CRIMEN / Raúl García Víquez**

**10. LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO EN LOS INFLUENCERS: UN REDUCTO DE LA
PERPETUACIÓN CULTURAL DE LOS DELITOS SEXUALES / Beatriz Sánchez Rubio**

SECCIÓN IV. ALEA DIGITAL. SUERTES TRUCADAS: APUESTAS FALACES, AMORES AMAÑADOS

11. DEPORTE HACKEADO: RIESGOS DIGITALES Y URGENCIA PREVENTIVA / José Manuel Ríos Corbacho

12. IMPUTACIÓN NORMATIVA Y “ESTAFA DEL AMOR” EN LA LUDOSFERA / Miguel Polaino Orts

SECCIÓN V. ILINX DIGITAL. JUEGOS DE VÉRTIGO, ANSIEDAD Y DESEQUILIBRIO

13. NIGROMANCIA DIGITAL Y LUDO-ESPECTÁCULO DEL MÁS ALLÁ: IMPLICACIONES BIOÉTICAS Y VICTIMOLÓGICAS / Leyre Padilla López

14. MODERADORES DE CONTENIDO EN INTERNET: FILTROS INVISIBLES DE VIOLENCIA / María José Benítez Jiménez

15. LOS DAÑOS Y PELIGROS DEL CONSUMO PROBLEMÁTICO DE ESPORTS: CONDUCTAS ADICTIVAS, APUESTAS EN ESPORTS Y EL SALVAJE OESTE DESREGULADO DE LAS APUESTAS CON SKINS / Harshdeep S. Mangat, Zsolt Demetrovics y Andrea Czakó

SECCIÓN VI. DEL ÁREA RECREATIVA AL ÁREA RESTAURATIVA. RECUPERAR LA HUMANIDAD MÁS ALLÁ DE LA LUDOSFERA

16. ESPACIOS HÍBRIDOS COMO LOCI DE REPARACIÓN EN CONTEXTOS DE OCIO DESVIADO: AL HILO DEL ARCE CENTENARIO JUNTO A LA MURALLA DE ADRIANO / Gema Varona Martínez

SOBRE LA CAPACIDAD DE RENDIMIENTO Y EL INTERÉS FENOMENOLÓGICO DE LA CRIMINALIDAD CIBERNÉTICA. REFLEXIONES A MODO DE EPÍLOGO / Prof. Dr. Dr. h. c. mult. Miguel Polaino Navarrete