

¿Es posible el delito de abuso sexual en los metaversos?

Emanuel Gonzalo Mora¹

SUMARIO: I.- Breve introducción; II.- Presentación de algunos casos testigo; III.- ¿Son reales las experiencias en los metaversos?; IV.- Los hechos testigo narrados, ¿constituyen abuso sexual en sentido jurídico penal?; V.- Los metaversos conllevan la necesidad de una reforma al Código Penal. La particularidad del bien jurídico y su conceptualización rezagada; VI.- ¿Qué rol les cabe a los responsables de los metaversos?, ¿qué hay de los gobiernos?; VII.- Conclusiones.

RESUMEN: Se explorará, a partir de algunos casos denunciados por diversas personas que ingresaron a determinados metaversos, qué consecuencias tienen los episodios abusivos vivenciados –de carácter absolutamente real, no siendo supuestos hipotéticos-, con el pertinente análisis jurídico que nos llevará a concluir en la necesidad de una adecuación de la legislación penal, pues la misma resulta arcaica para abarcar esta nueva conflictividad.

PALABRAS CLAVE: Abuso sexual – metaverso - legalidad

¹ El autor es ensayista en diversas temáticas, mayormente vinculadas al ámbito jurídico, contando con libros y diversas publicaciones en varias revistas de la especialidad en derecho penal y procesal penal. Actualmente se desempeña como Auxiliar Letrado Relator en la Sala V del Tribunal de Casación Penal de la Provincia de Buenos Aires. E-mail: emanuelmorita33@gmail.com.

I.- Breve introducción

Desde que el ser humano viene a este mundo, su existencia comienza a delinearse a partir de espacios compartidos con sus semejantes y otros que se pueden considerar estrictamente personales. El neonato toma contacto corporal con quien le dio a luz, su madre, siendo amamantado, luego crecerá, compartirá con otros niños y niñas de su edad en el ámbito educativo, hogareño, etc; en fin, experimentará su esencial carácter gregario y se socializará, en menor o mayor medida, pero vivirá el contacto con sus semejantes en diversos ámbitos.

Por supuesto, el conflicto es parte de la vida humana, a partir del momento en el cual los individuos comparten dichos espacios, bien pueden desarrollarse disputas en torno a los mismos, a partir de los cuales muchos pueden desear y procurar ampliar su ámbito de competencia, en el sentido del espacio de organización de la propia vida, invadiendo ámbitos de competencia ajenos, en buen romance: se producen controversias en torno a la amplitud de tales ámbitos, pues muchos individuos avanzan sobre la esfera vital ajena (ej: si una persona se apodera ilegítimamente de una cosa mueble ajena, cometerá un ilícito contra la propiedad que el Código Penal califica como hurto, lo cual implica invadir un ámbito vital ajeno, avanzando sobre el mismo y produciendo una afectación, en este caso a la propiedad de cosas muebles de la víctima).

Llegados a este punto, se erige el comúnmente denominado “metaverso” como un espacio más, una continuidad en cuanto a las experiencias que se vivencian en ámbitos de los más variados. Este metaverso, o más bien metaversos², dado que no podemos hablar, estrictamente, de una sola tipología de los mismos, se caracterizan por constituir un ámbito más para que las personas desarrollen su vida, sólo que varían las características de aquél, pues varias tecnologías convergen a tal fin. Podría decirse que los *metaversos* tienen como común denominador ser *inmersivos*, esto es, implican un espacio en el cual el individuo se sumerge y se ve rodeado por el mismo; resultan ser *interactivos*, pues le permiten al sujeto inmerso en el mismo vivenciar experiencias en común con otros individuos en el mismo

² No sólo la empresa “Meta”, ex Facebook, tiene en desarrollo su metaverso. Tenemos el caso de “Second Life”, que funciona desde hace más de 15 años en Argentina; llegando inclusive a desplegar acciones una empresa automotriz en tal marco. La aplicación “Pokemon Go”, la cual permitía cazar personajes de la famosa serie japonesa “Pokemon”, empleando para ello la cámara del celular e interactuar con el entorno. Ofrecía una realidad aumentada. Actualmente el concepto no se circunscribe al empleo lúdico de dichos espacios, pues existen, por sólo mencionar un ejemplo, clínicas que utilizan la realidad virtual para el tratamiento de fobias.

espacio, a la vez que permite accionar sobre objetos, en definitiva, la interacción es, justamente, vivir junto a otros y compartir dicha experiencia y; finalmente, pueden considerarse espacios *virtuales, digitales* o, sencillamente, generados por computadoras, en fin, creados por software y canalizados a través del hardware correspondiente.

Pues bien, es en éstos nuevos espacios donde, como lógica consecuencia de la conflictividad humana, pueden desarrollarse novedosas e inéditas afectaciones a las personas.

II.- Presentación de algunos casos testigo

Según se expone en uno de los portales que recogió la noticia, la entidad sin fines lucrativos “SumOfUs” dio a conocer el incidente por el cual “...una investigadora ingreso a Horizon World para estudiar el comportamiento de los usuarios en ese ámbito digital, y que luego de una hora su avatar fue “violado” en una fiesta...”. Concretamente, se expuso que “...la investigadora ingresó a una habitación privada en una fiesta “donde fue violada por un usuario que le decía que se dé vuelta para poder hacerlo por detrás mientras los usuarios estaban afuera”. La usuaria comentó que el controlador de su casco de realidad virtual vibró cuando los avatares masculinos la tocaron, lo que resultó en una sensación física que era el resultado de lo que estaba experimentando en línea...”³.

En la misma nota se detalla que “...a mediados de marzo, la firma de redes sociales lanzó nuevas opciones de seguridad para sus plataformas virtuales, Horizon Worlds y Horizon Venues. En concreto, se trata de una función conocida “límite personal”, que prohíbe que los avatares se acerquen demasiado a otros (hay una distancia mínima preestablecida) para evitar interacciones no deseadas...”. Evidentemente, tomando nota de los riesgos que entraña la actividad, por “virtual” que la misma sea, y muy probablemente a partir de estos lamentables episodios, se adoptaron aquellas medidas preventivas.

De forma similar, una psicoterapeuta, Nina Jane Patel, dio cuenta de episodios similares: dijo que mientras estaba en el metaverso de Horizon Venues, “...a los 60 segundos de unirme, me acosaron verbal y sexualmente tres o cuatro avatares masculinos, con voces masculinas (...) ellos virtualmente violaron en grupo a mi avatar...”⁴.

³ Fuente periodística: <https://tn.com.ar/tecno/novedades/2022/05/31/el-avatar-de-una-investigadora-fue-violado-en-el-metaverso-de-meta-y-se-encienden-las-alarmas/>

⁴ Misma fuente periodística.

Por otra parte, en otro portal se sumó a estos casos el vivenciado por María Grazia, quien expuso que “...sintió que un jugador manoseaba su pecho mientras ella llevaba el chaleco háptico, dispositivo que sirve para detectar el contacto entre jugadores y hacer que la experiencia sea real...”⁵; con lo que ya estamos ante sensaciones físicas inclusive, es decir, que exceden lo que llamaríamos “virtualidad”.

Sydney Smith, otra de las investigadoras, dio cuenta de comentarios lascivos y sexistas. Llegó a sufrir, mientras jugaba “Echo VR”, la manifestación de un participante del juego, quien le dijo que grabó su voz para luego masturbarse. Mencionó Smith que tuvo muchas dificultades para denunciar el suceso ante los responsables del metaverso en cuestión. Aquí estamos ante una agresión verbal, pero que tiene contenido sexual, además de la grabación no autorizada de la voz de la víctima con fines sexuales⁶.

Como se observa, y si bien estos episodios pueden parecer lejanos al ojo desprevenido, su ocurrencia ya implican una señal de alarma y nos efectúan un llamado a la reflexión, habida cuenta que no existen, en el terreno jurídico, investigaciones que permitan abordar suficientemente este fenómeno.

III.- ¿Son reales las experiencias en los metaversos?

Esta pregunta, que a primera vista podría parecer ingenua, no lo es, considerando que ya han existido conflictos generados en los ámbitos de los metaversos y que revisten significativa gravedad.

Conforme a la reseña efectuada en el acápite anterior, vimos que varias personas informaron de una serie de ataques de índole sexual que se cometieron en su contra, ya ingresadas en los espacios inmersivos e interactivos que podemos denominar como “metaversos”, sufriendo tales ultrajes en dicho ámbito y con la particularidad, claro está, de que aquellos actos no se cometieron sobre sus cuerpos físicos, sino sobre sus avatares, es decir, sobre la imagen o representación corporal, digitalmente configurada y escogida por aquellas, para interactuar en el metaverso en cuestión.

⁵ <https://www.hoycripto.com/metaverso/Metaverso-suma-casos-de-acoso-y-violencia-sexual-delitos-de-odio-y-teorias-de-conspiracion--20220617-0008.html>

⁶ Fuente: <https://laresistenciarradio.com/informes-inquietantes-de-agresiones-sexuales-en-el-metaverso-es-un-espectaculo-gratuito/>

No obstante que regresaré con mayor detalle más adelante, en donde daré mi opinión en cuanto a la necesidad de una adecuación del ordenamiento jurídico para receptar las consecuencias de índole penal que tales conductas han de tener, lo cierto es que aquellas lamentables vivencias generan una pregunta clave y que será decisiva para una reforma. En efecto: ¿fueron “hechos reales” los denunciados?, ¿una “ficción virtual” permite un “vía libre” para cometer atrocidades en internet?, en su caso, ¿en qué sentido podemos hablar de una “experiencia real”?

Primeramente, parece inadecuado entender a las experiencias virtuales o digitales como una simple “ficción”⁷, es decir, como algo puramente “fingido” o “aparente”. Sin entrar en la larga discusión que deriva de la oposición entre una visión realista o idealista, objetiva o subjetiva, prefiero ceñirme sencillamente a la experiencia y su repercusión. Todos hemos tenido sueños, y ellos, muchas veces, nos generan sensaciones y emociones tan reales como la “realidad física”, sin perjuicio de no ser los mismos acontecimientos que, desde ya, puedan ingresar a la categoría de los sucesos en el mundo físico, por resultan creaciones psíquicas oníricas.

Así las cosas, y retomando lo dicho al principio de este trabajo, los metaversos son espacios que permiten la interacción digital inmersiva entre individuos y, como tales, ingresan en el ámbito vital que permite el desarrollo personal de los mismos. Si existe tal continuidad, justamente por tratarse de experiencias y vivencias que se dan en los mismos, al igual que también en lo que podríamos llamar “mundo analógico” o “físico”, entonces los hechos que allí se configuran tienen un impacto real y concreto en quienes lo protagonizan. En definitiva, son reales como experiencia, al menos como vivencia psicológica, pues tienen tal incidencia.

IV.- Los hechos testigo narrados, ¿constituyen abuso sexual en sentido jurídico penal?

Para responder adecuadamente al interrogante, creo que cabría realizar una distinción básica.

⁷ El filósofo David J. Chalmers, en su obra “Reality+”, sostiene que la realidad virtual es una realidad genuina, de modo que los objetos allí existentes y los sucesos allí ocurridos tienen carácter real.

Primeramente, diferenciando entre aquellas experiencias que han tenido una repercusión corporal, como lo fue lo descrito por la usuaria María Grazia, por cuanto ella especificó que llevaba un chaleco háptico que le permitía sentir los estímulos en su cuerpo y, de tal forma, sintió físicamente cuando un jugador tocó sus pechos, es decir, el avatar del agresor tocó los senos de la damnificada (de su avatar), pero, a raíz del hardware, ella percibió corporalmente el ultraje.

A diferencia del caso de Grazia, en los otros detallados no existió, *prima facie*, dicho correlato de carácter físico, pues las víctimas no contaban con dispositivos que les permitieran tener sensaciones físicas. Es decir, no se observa una percepción corporal física de la acción, simplemente, por carecer del hardware que sí permitiría la captación de la sensación.

Esta diferenciación la realizo, justamente, porque al legislarse los arts. 119 y 120 del Código Penal, los actos de abuso sexual fueron considerados, históricamente, como ultrajes contra el cuerpo de la víctima, esto es y valga la aclaración, el cuerpo físico. Acudiendo a la genealogía del tipo y al respeto del sentido histórico de la prohibición⁸, el Congreso Nacional no estaba pensando en abusos sexuales cometidos sobre avatares en metaversos informáticos, sino en ultrajes acaecidos en el mundo físico y sobre los cuerpos de las víctimas. De tal modo, criminalizar tales acciones configuraría una aplicación analógica de la ley penal, claramente prohibida constitucionalmente (art. 18 de la C.N; 2 del C.P), al violarse el principio de legalidad.

La caracterización del bien jurídico afectado, esto es la *integridad sexual*, tampoco permite la extensión del alcance del tipo penal para abarcar aspectos no contemplados en su momento, esto es, en la criminalización primaria. Esto no se modifica en absoluto, por mucho que tengamos en cuenta que, en puridad, lo lesionado es la libertad sexual de la víctima quien, lógicamente, no consiente el trato sexual, pues este siempre fue asumido como desplegado en el cuerpo del sujeto pasivo, ergo: en el plano corporal o físico.

Sostiene Donna, a la hora de categorizar el bien jurídico afectado a partir de las conductas contempladas en los arts. 119 y 120 del Código Penal, que la “...”*integridad sexual*” no es otra cosa que la libertad sexual de la persona mayor de 18 años, y

⁸ Zaffaroni, Alagia y Slokar, “Derecho Penal: Parte General”, Ediar, pág. 138 y siguientes. En forma conexa se debe aplicar el principio de respeto histórico al ámbito de lo prohibido, conforme se expone en pág. 108/109 de su conocido “Manual de Derecho Penal”, Ediar, 2da edición.

el libre desarrollo sexual de los menores de esa edad, teniendo en cuenta que nadie puede introducirse en la esfera sexual ajena, sin la voluntad de la otra persona, con capacidad para consentir, y menos aún en quien no lo puede hacer...”; pero limitando ello en el sentido corporal físico ya descripto, por cuanto “...el bien jurídico es la libertad sexual, en su doble vertiente positivo-dinámica, esto es, la capacidad de la persona de libre disposición de su cuerpo a efectos sexuales, o la facultad de comportarse en el plano sexual según sus propios deseos. En la vertiente negativa, es la posibilidad de negarse a ejecutar él mismo o a tolerar la realización por otros de actos de naturaleza sexual que no desee soportar...”⁹.

Es cierto que las acciones dañosas efectuadas, ya sea en el propio cuerpo o en el avatar digital, ninguna de aquellas fue consentida por la víctima, lesionándose su libertad sexual; pero existe una limitación de carácter objetivo impuesta por el propio principio de máxima taxatividad legal, pues si bien la esfera sexual se lesiona en ambos universos de casos –sea física y/o psíquicamente-, lo cierto es que siempre se requiere que la lesión al bien jurídico se traduzca en el cuerpo físico del sujeto pasivo, pues ello es lo que reclama históricamente la prohibición.

Ahora bien, esto cabe para aquellos hechos que no tienen una repercusión en el cuerpo físico de las víctimas pero; por el contrario, lo denunciado por María Grazia efectivamente tuvo un correlato en una vivencia física de contenido sexual, pues el hardware que la misma llevaba le permitió experimentar la sensación física de los tocamientos sobre sus senos.

Por supuesto que podría plantearse que el autor del hecho desconocía -eventualmente- que la misma contaba con tal dispositivo, configurándose un hipotético error de tipo; pero ello no impediría que, precisamente, la acción del sujeto activo haya tenido una repercusión física en el cuerpo de la víctima. Objetivamente, el abuso sexual se configuró en este caso, a través de la acción en cadena, es decir, el tocamiento sobre el avatar implicó, por el hardware, que la víctima sintiera los tocamientos, traduciéndose el abuso sexual en el propio cuerpo físico de la afectada.

⁹ Donna, Edgardo A; “Derecho Penal: Parte Especial”, Tomo I; Rubinzal Culzoni, 4ta edición, pág. 524.

V.- Los metaversos conllevan la necesidad de una reforma al Código Penal. La particularidad del bien jurídico y su conceptualización rezagada

Estas razones me convencen de que, dadas las características ya detalladas de espacio inmersivo, interactivo y digital, que permiten que las personas, en ejercicio de su libertad de acción, puedan desarrollar conductas que impliquen un perjuicio para terceros, pues justifican una adecuación de los tipos penales a esta nueva realidad, a este novedoso ámbito de organización vital.

Y me refiero a una adaptación de la legislación penal, excluyendo a la civil, por cuanto no observo obstáculo alguno para que aquellos agresores, de ser debidamente identificados, respondan civilmente por daños y perjuicios. La violación del básico principio *neminem laedere* deja a las claras que no se configura óbice alguno para el resarcimiento, por ejemplo, del daño moral irrogado a las víctimas.

Pero la ley penal es otro cantar, pues no existen cláusulas generales que, basadas en el principio de no dañar a nadie permitan, por extensión, alcanzar con los tipos penales establecidos a conductas que no fueron concebidas al tiempo de la criminalización primaria, esto es, al determinar en la ley las conductas que constituyen delitos. Evidentemente, y la historia así lo muestra, cuando el poder punitivo no está sujeto al valladar de la ley se desboca, abarcando acciones no criminalizadas originariamente por el legislador, bajo los más variados pretextos.

De tal modo, se hace menester el absoluto respeto por el principio de legalidad penal, tal como lo expuse en párrafos anteriores.

Ahora bien, esto en modo alguno implica desatender la evidente necesidad de la mencionada reforma legislativa, previendo los conflictos que espacios como los metaversos pueden permitir.

En efecto, considero que se vuelve necesario especificar, con la pertinente reformulación de los tipos penales pertinentes, que la integridad sexual, entendida como aquella esfera de reserva sobre tal ámbito vital y de libertad, no se limita al cuerpo físico, pues los metaversos, como quedó demostrado con los episodios denunciados, bien permiten que se realicen acciones que implican un ultraje a tales bienes jurídicos, pues conllevan una lesión a tal esfera de reserva sexual, un avance sobre la misma y una afectación al ámbito vital de la víctima.

El mero carácter representativo de un avatar digital no obtura que aquél es, justamente, la identificación gráfica que creó el propio usuario, representación con la cual se relaciona íntimamente desde un punto de vista psicológico, cierto es, pero no por ello menos relevante.

VI.- ¿Qué rol les cabe a los responsables de los metaversos?, ¿qué hay de los gobiernos?

Si bien las plataformas cuentan con ciertas medidas de seguridad, como las clásicas herramientas de bloqueo de usuarios, además de permitirse la activación de burbujas de seguridad personal, la expansión de estas tecnologías a corto plazo plantea múltiples desafíos, no sólo en torno de la seguridad, sino también en la regulación de su uso y los mecanismos de resolución de conflictos.

Por lo pronto, hechos que revistan ciertas características, de contar con las reformas legislativas pertinentes, como ya marqué, bien pueden configurar delitos de abuso sexual, independientemente de la responsabilidad civil y la eventual exclusión del miembro, conforme a las normas comunitarias aplicables. Es decir, los mismos hechos generan diversas responsabilidades y permiten sanciones particularizadas por la fuente, la concreta norma infringida (ley penal, civil o norma contractual); unas juzgadas en el marco de competencia de las autoridades estatales correspondientes, y otra ante los propietarios del metaverso donde ocurrió el episodio.

Pero existen ciertas posibles configuraciones fácticas que nos impulsan a exigir ya mismo medidas de seguridad adecuadas. Piénsese en las repercusiones que hechos como los denunciados por las investigadoras de “SumOfUs” pudieron haber tenido en víctimas menores de edad¹⁰. Hasta podrían configurar el delito de promoción de la corrupción de menores, de abastecerse sus aspectos típicos (art. 125 del C.P).

Puede advertirse, mínimamente, el alcance de la afectación que estos hechos pueden provocar en las víctimas, si tenemos presente que no se circunscribe a la lesión psíquica o emocional que estos conllevan, sino inclusive al uso no

¹⁰ Si bien es cierto que la plataforma exige la mayoría de edad, conforme a las notas periodísticas relevadas, cabe la pregunta de cómo es que los administradores corroborarán que, efectivamente, quienes la utilicen realmente reúnan la condición etaria mínima.

autorizado de elementos personalísimos de los afectados. Recuérdese lo dicho por Sydney Smith, en cuanto su agresor aseguró que grabaría su voz con fines onanistas, es decir, estamos ante el empleo de la voz de la damnificada con fines que podríamos tildar de pornográficos.

Por ello, entiendo que las medidas de seguridad respecto de menores deberían reforzarse al máximo, y debería ser ilegal toda cláusula de exclusión de responsabilidad de los titulares del metaverso pertinente.

VII.- Conclusiones

Sin ánimo de extenderme y evitando reiteraciones innecesarias, los metaversos conllevan nuevos desafíos por su permanente expansión y, resultando un espacio más de interacción social, deben encontrarse suficientemente regulados. No bastan las conocidas herramientas de bloqueo o las burbujas de seguridad, sería preciso una dinámica más aceitada para que las víctimas, en el momento de sufrir la agresión, puedan inmediatamente tener una opción disponible para activar la intervención de los responsables del metaverso.

Los episodios denunciados y que conllevan el ultraje sobre los avatares de las víctimas, hoy en día, no constituyen abuso sexual en la Argentina (salvo en el caso de la usuaria que llevaba el chaleco háptico), pues conforme a la legislación pertinente (arts. 119 y 120 del C.P) los actos exigen su despliegue sobre un cuerpo físico. Ello deriva en la necesidad de una mejor regulación que comprenda, como expresión de la libertad sexual, también el uso de herramientas informáticas, concretamente los avatares digitales.

Por supuesto, los mismos actos desplegados sobre menores, si bien no configuran abuso sexual por las razones alegadas, bien pueden constituir promoción de la corrupción de menores, dependiendo de las circunstancias del caso y de la idoneidad corruptora de las acciones.

En todos los casos, el vacío legal en materia penal no impide que, de existir una afectación psicológica por el hecho, ello pueda generar responsabilidad civil en los autores o en sus representantes legales, como podría ser en el supuesto de agresores menores de edad.