

ÍNDICE

CAPÍTULO I

RECONOCIMIENTO Y DESARROLLO DE LOS DERECHOS HUMANOS EN EL CIBERESPACIO

I. HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LOS DDHH. LOS DERECHOS DE CUARTA GENERACIÓN

II. DERECHOS HUMANOS Y DERECHOS DIGITALES

1. El corpus iuris digitalis. Modelo de soft law en la UE

2. La Carta de Derechos Digitales en España

III. CIBERESPACIO Y EL ECOSISTEMA DIGITAL

1. Terminología aplicable en el ciberespacio

2. Derechos Humanos y protección de la privacidad digital. El cifrado extremo

IV. ORÍGENES DEL MARCO NORMATIVO EN EL CIBERESPACIO. EL CONVENIO DE BUDAPEST

V. REGULACIÓN ESPECÍFICA DE MATERIAS CLAVE EN LA SOCIEDAD DIGITAL

1. Los datos personales sumergidos en el ciberespacio

2. Criptoactivos como instrumento de intercambio en el ciberespacio

3. Documentos digitales y firma electrónica

CAPÍTULO II

DERECHOS HUMANOS Y PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES EN EL ENTORNO DIGITAL

I. INTRODUCCIÓN

II. MARCO NORMATIVO DE LA PROTECCIÓN DE DATOS Y EL DERECHO A LA INTIMIDAD PERSONAL

III. EL DERECHO A LA INTIMIDAD EN LA CONSTITUCIÓN ESPAÑOLA DE 1978

1. Datos personales y el derecho a la intimidad⁵

2. Cesión de datos personales de salud y perfiles genéticos

IV. LOS DATOS BIOMÉTRICOS Y LA PRIVACIDAD EN EL METAVERSO

V. RECOPIACIÓN DE PERFILES GENÉTICOS EN BASES DE DATOS POLICIALES

1. Almacenamiento y protección de datos para la cooperación transfronteriza

2. Custodia de los datos genéticos por parte de los Estados

VI. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LOS DATOS PERSONALES DE SALUD, GENÉTICOS Y BIOMÉTRICOS EN ESPAÑA

VII. A MODO DE CONCLUSIÓN

CAPÍTULO III

SOCIEDAD DIGITAL Y CIBERCRIMEN. INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN DELICTIVA

I. LAS SOCIEDADES DE RIESGO TECNOLÓGICO

II. INTERNET SUPERFICIAL Y ESPACIOS ENCRIPTADOS EN LA DARKNET

1. Los delitos digitales en el ciberespacio. El Criptohacking
2. Modus operandi en el entorno de información digital³
3. Estafas informáticas y secuestro de información digital en tiempos de pandemia
4. Rescates mediante criptomonedas. Los Bitcoins

III. ATAQUES Y SECUESTROS INFORMÁTICOS EN LOS E-SPORTS O VIDEOJUEGOS

1. Generalidades
2. Mercado económico de los e-Sports
3. Modus operandi en el ataque a videojuegos
4. Delincuencia común en los e-Sports

IV. SENTENCIA DEL TRIBUNAL SUPREMO A UN YOUTUBER POR UN DELITO COMETIDO EN EL CIBERESPACIO

V. COMBATE DEL CIBERCRIMEN MEDIANTE EL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

1. Conceptos generales de I.A
2. La I.A frente al cibercrimen
3. Aprendizaje autónomo y dilemas pendientes en la prevención delictiva
4. Ciberseguridad del entorno digital

CAPÍTULO IV

PARADIGMAS DEL METAVERSO Y SU RELACIÓN CON LOS DERECHOS HUMANOS

I. ORÍGENES Y EVOLUCIÓN COMO ECOSISTEMA DIGITAL

II. EL METAVERSO Y LOS AVATARES

III. EXISTENCIA Y RECONOCIMIENTO DE LA PRIVACIDAD COMO UN DERECHO HUMANO EN EL METAVERSO

IV. PATRONES DE PENSAMIENTO PERSONAL. PELIGROS DE LA NEUROCIENCIA Y BCI

V. DERECHO PENAL EN EL METAVERSO

1. Daños informáticos y hackeos a gafas o cascos de RV o RA
2. Delitos contra el patrimonio virtual. Robo de datos biométricos
3. Avatares como víctimas de delitos económicos
4. Vulneración de la privacidad de las “personas” avatares
5. Delitos contra la identidad digital. Deepfakes y shallowfakes

6. Avatares como víctimas de delitos contra su integridad física y sexual⁵

7. Menores de edad en el Metaverso. Trata de personas mediante videojuegos

VI. PREVENCIÓN DELICTIVA DEL ECOSISTEMA “META”

1. Violencia y conducta criminal

2. La seguridad

3. Contenido objetable

4. Integridad y autenticidad

VII. ESTRATEGIAS PREVENTIVAS Y DE BUENA GOBERNANZA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS