

Metaverso: presente y futuro reto ético-jurídico

Grandes cantidades monetarias están siendo invertidas en la realidad virtual paralela al mundo físico, la inusitada y atractiva novedad tecnológica del *metaverso*. Este nuevo espacio digital ha provocado que se empiece a discutir, en los círculos jurídicos y culturales, el potencial marco ético-jurídico aplicable a las relaciones que se lleven a cabo de manera virtual en dicho metaverso.



1. METAVERSO

El **metaverso** es una realidad digital que se puede considerar como un segundo nivel en el internet, al cual las personas acceden a través de dispositivos tecnológicos, tales como las computadoras personales o los *lentes de realidad virtual*, donde sus usuarios tendrán la posibilidad de interactuar y establecer relaciones con otros en ese espacio digital. Cabe mencionar que se trata de un sólo metaverso al que se puede ingresar desde distintas plataformas; no son varios metaversos. El concepto fue acuñado por primera vez por el escritor de ciencia ficción Neal Stephenson, en su novela de 1992 "Snow Crash".



El primer propulsor del metaverso fue Mark Zuckerberg, creador de Facebook (ahora llamada *Meta*). Para Zuckerberg, la finalidad del metaverso es mantener conexión con personas que se encuentran en otro lugar mediante tecnología que se asemeja bastante a la realidad física, ya sea para hablar con un familiar, tener una junta de negocios e incluso para que las personas perciban la sensación de encontrarse dentro de un estadio observando partidos de fútbol.

Tal es la seriedad del tema, que ya existen productos y servicios que se ofrecen en esta realidad virtual; ya existe contacto entre negocios y consumidores, diálogos y transacciones que se llevan a cabo desde la comodidad del hogar o del lugar donde uno determine. Se busca que en el metaverso se tenga una mejor visualización de los productos a la que se tiene actualmente cuando una persona compra en una tienda online. El



consumidor podrá experimentar una sensación como si estuviera dentro de la tienda comprando los productos.

Todas estas actividades las realizarán las personas mediante **avatares**, que son representaciones digitales de los usuarios, incluso se contempla que el rostro del avatar se adapte de tal forma que contenga los rasgos físicos del rostro de la persona a la cual simboliza, permitiendo que se tenga una mayor aproximación a la persona misma de los usuarios. Estas personificaciones permitirán que los usuarios identifiquen, hasta cierto punto, a las personas con quienes entablarán relaciones sociales y económicas en este mundo digital.

Es crucial mencionar que el metaverso tiene variadas implicaciones éticas. En este contexto, Meta se comprometió recientemente a invertir \$50 millones de dólares en la investigación de cuestiones prácticas y éticas acerca de su metaverso. Uno de los aspectos que se está investigando a profundidad, es el impacto adictivo que pudiera generar en los sectores de la niñez y juventud, tal y como pasa con otros productos y servicios.

Se espera que el uso del metaverso tendrá repercusiones en los campos de la conducta personal y colectiva, la educación, el entretenimiento, la comunicación, etc. Refleja un mundo paradójico en que se crearán, cada vez más, relaciones virtuales, y posiblemente las físicas podrían ir en decremento, lo que puede impactar la forma de socialización entre seres humanos.

Cabe destacar que la **inteligencia artificial (IA)**, es un componente central del metaverso y con grandes implicaciones. Dicha IA, aunque es clave para resolver algunos problemas complejos, sigue presentando distintos problemas técnicos. Por ello, para algunos expertos, la IA nunca podrá suplir la sabiduría, prudencia y racionalidad inherentes a los seres humanos.



Desde una perspectiva práctica, un medio importante para la funcionalidad del metaverso, es el uso de **activos virtuales**. La moneda que se utiliza para el intercambio de bienes y servicios en este mundo digital, son las criptomonedas. Por su naturaleza tecnológica a través de plataformas blockchain, facilita el uso de estos activos virtuales para efectuar operaciones en entornos virtuales, principalmente por su descentralización y la posibilidad de mantener su valor independientemente del país en el que se encuentre el usuario del metaverso, ya que no se afecta el valor de estos activos por el tipo de cambio de la moneda de cada país.

No solamente las criptomonedas se utilizan en el metaverso, sino que existen otros activos virtuales que participan en este ecosistema: los **tokens**. Los tokens que están en boga actualmente son los **NFT's (No Fungible Tokens)**; sin embargo, existen otros tipos de tokens como los security tokens y los utility tokens que tienen injerencia en el mundo digital. En ese sentido, los activos virtuales fungirán como medio de pago para realizar transacciones en el metaverso, pero también representarán el medio en el que se encontrarán los bienes y servicios ofertados en el mismo.

2. MARCO JURÍDICO APLICABLE



El metaverso es operado y normado, en su mayoría, por gigantes tecnológicos, cuestión que entraña el surgimiento de ciertas complicaciones; problemas como la **privacidad de datos personales**, los efectos en la psicología de la gente, tales como la depresión, el aislamiento por el contacto abusivo con las pantallas, los límites de la libertad de expresión, los usos que se le den para propósito de explotación pornográfica o de control político de masas, los robos, las manipulaciones y el condicionamiento para favorecer a algunos y excluir a otros, entre otras más.



Uno de los puntos más relevantes que han surgido con el desarrollo del metaverso, ha sido determinar qué leyes regularán las relaciones que se mantengan en este entorno digital; sin dejar de destacar la importancia de la autorregulación que se implemente por parte de los gigantes tecnológicos en esta etapa temprana del metaverso.

Para resolver esa inquietud, algunos juristas han propuesto la opción de **crear un nuevo sistema normativo aplicable al metaverso** en su totalidad, abarcando las distintas ramas del derecho; sin embargo, esta alternativa no ha ganado mucho peso en el consenso de los expertos, tanto del sector técnico como del legal; esto se debe a que se necesitaría de una gran cantidad de recursos y tiempo para cumplir con un proyecto de esta naturaleza, y en estos momentos, lo que se está buscando, es terminar de implementar el programa de manera expedita, a fin de que vaya aumentando el número de usuarios en los próximos años.

En ese sentido, ha emanado otra alternativa regulatoria consistente en **adaptar legislación vigente en el mundo físico a las particularidades del metaverso**. Este planteamiento parece ser oportuno y eficaz para contar con una normativa ya estructurada para hacer frente a los retos legales que pudieran nacer en este ecosistema digital. Se confirma su viabilidad porque varios estudiosos consideran que las relaciones que surgirán en el metaverso, serán, de alguna manera y en determinadas circunstancias, parecidas a las del mundo físico real.



Sin embargo, incluso en la segunda propuesta de regulación, surge un problema adicional, ¿qué legislación vigente sería la aplicable en el metaverso? En seguimiento a esta pregunta, se podría adoptar (i) la normativa local de un país; (ii) la legislación internacional [ej. tratados, convenciones internacionales]; o (iii) posterior a un análisis profundo, elegir los cuerpos normativos, ya sean locales o internacionales, que se consideren más aptos para regular las diferentes áreas del derecho en el metaverso.

3. UN PRIMER ESBOZO

El metaverso, en su etapa naciente, se encuentra ya en funcionamiento para sus usuarios y, naturalmente, ya han nacido relaciones entre los usuarios y, por ende, situaciones que se tienen que regir por el derecho.

La cuestión intrínseca que se tiene que determinar desde un inicio es el tratamiento que se le dará a la identidad y personalidad de los usuarios en el metaverso, reproducidas en este ecosistema digital a través de avatares. Se ha planteado que, en algún momento, existirá lo que se conoce como la **personalidad jurídica electrónica**. Según ciertos autores, esta figura consiste en que los usuarios tendrán derechos y obligaciones en el mundo digital de manera independiente a la personalidad jurídica que ostentan en la vida física; será una esfera jurídica totalmente distinta a la cotidiana.

Por otro lado, el que se reconozca al avatar como una extensión de la personalidad jurídica real en entornos digitales, plantearía retos éticos y legales, debido a que la personalidad es un elemento esencial e intransferible del ser humano. No se debe olvidar que el avatar es una figura digital de representación respecto de los sujetos reales, nunca se debería entender que son los sujetos mismos. El avatar es una especie de actor digital que actúa como si fuera el sujeto representado de manera ficticia.

Un suceso bastante sonado relacionado con la personalidad e identidad de los usuarios en el metaverso, fue el de un usuario que reportó que su avatar fue tocado de forma no consentida por otro usuario de manera libidinosa, sugiriendo que ello equivaldría a un caso de abuso sexual en materia **penal** o de daño moral en materia **civil**. La pregunta que surge entonces es: ¿qué tratamiento jurídico y ético debe darse a tal acontecimiento que ocurre en el espacio del metaverso?

4. CONCLUSIONES

El metaverso promete ser una realidad virtual de alcances inusitados que se asemeja a la realidad, pero que a la vez presenta ciertos problemas éticos y jurídicos que deben abordarse con la finalidad de adoptar las medidas idóneas para proteger, y en su caso, limitar los derechos de los agentes que participan en ese entorno digital.

Sin duda ello es una tarea muy compleja que juristas, legisladores, académicos universitarios y expertos en materias relacionadas, tendrán que llevar a cabo. Hay que estar atentos a las noticias e informes de las grandes empresas tecnológicas sobre las medidas que tomarán respecto al metaverso, así como de la autorregulación que emitan para procurar la sana convivencia en este entorno digital. Asimismo, habrá que dar seguimiento a las diferentes propuestas de legislación por parte de los países y organizaciones internacionales, destinadas a regular tal fenómeno tecnológico.



En suma, es fundamental saber utilizar la realidad virtual de manera adecuada; se necesitarán estructuras de protección y educación que ayuden a balancear las relaciones que se tengan en el metaverso con las que se mantengan en la realidad física.

ECIJA México, S.C.¹
TMT (Technology, Media & Telecomm)

¹ Derechos Reservados, ©, ECIJA México, S.C., Insurgentes Sur 1605, Piso 10, Módulo D, Benito Juárez, Ciudad de México, C.P. 03900, 2022. Quedan reservados todos los derechos. Se prohíbe la explotación, reproducción, distribución, traducción, comunicación pública y transformación, total y parcial, de esta obra sin autorización previa y escrita de ECIJA México, S.C.