

# ***START AND PLAY: METAVERSO Y GAMING.*** **CUANDO LOS MUNDOS COLISIONAN Y EL DERECHO BUSCA RESPUESTAS**

DAVID ALONSO SANTIVÁÑEZ ANTUNEZ\*  
Universidad Nueva Galicia, Nayarit, México

Recibido: 31 de julio del 2023 / Aceptado: 19 de agosto del 2023

doi: <https://doi.org/10.26439/iusetpraxis2023.n057.6342>

**RESUMEN.** La palabra *metaverso* evoca las más profundas cuestiones del ser humano con relación al mundo tecnológico. Quizá desde la gran pregunta “¿de dónde venimos?” y su fiel compañera “¿estamos solos o no en el universo” no hemos cuestionado algo tan profundamente como con el metaverso. Por la virtud legal, algunos especialistas e investigadores jurídicos se preguntan sobre el papel que puede jugar el derecho en el nuevo mundo, buscando en todo momento (o en gran parte) la inclusión del Estado y la imposición de reglas a un multiverso que se maneja a partir de la gobernanza y que es tan viejo como el internet, y cuyo avance ha estado mayormente regido por el desarrollo del mundo del videojuego antes que por el de las redes sociales. Es aquí donde analizaremos si el derecho como lo conocemos puede o no ser parte la siguiente evolución humana (en teoría) y parte de nuestra historia universal.

**PALABRAS CLAVE:** metaverso / videojuegos / derecho de videojuegos / comercio / nueva legislación / propuesta legislativa / derecho privado

---

\* Egresado de la Facultad de Derecho de la Universidad de Lima (*summa cum laude*) y magíster en Derecho Penal por la Universidad Nacional Federico Villareal (*summa cum laude*). Ha dedicado cerca de diez años de trabajo a la investigación y al desarrollo de procesos legales que faciliten la vida de las personas en el entorno digital, en el campo de los videojuegos y los deportes electrónicos. Es el fundador y *big boss* de GameMetron, firma legal y *legaltech* para la industria creativa y de los esports en Latinoamérica con sede en México, y del grupo de trabajo de esports de la Cámara Nacional de Comercio, Servicios y Turismo de México (Canaco) donde actualmente cumple el rol de consultor externo. Es docente contratado de la Universidad Nueva Galicia (México), en donde imparte las materias de Derecho Comercial y Propiedad Intelectual; y docente invitado para el bloque de Derecho de Esports en el Diplomado de Derecho Deportivo de la Universidad Autónoma de México (UNAM), el LLM, International Sports Law de ISDE Law & Business School (España) y el Master's Degree in Esports Business de la Saudi Esports Academy (Arabia Saudita).

## START AND PLAY: METAVERSE AND GAMES WHEN WORLDS COLLIDE AND THE LAW SEARCHES FOR ANSWERS

ABSTRACT. The word metaverse revives the deepest questions of the human being in relation to the technological world. Since the big question "Where did we come from" and its best friend "Are we alone or not in the universe" we haven't questioned anything as much as what the metaverse is. In the legal field, some jurists and researchers wonder about the role that Law can play in the new world, seeking at all times (or in large part) the inclusion of the State and the imposition of rules on a multiverse that is managed in based on governance and that is as old as the internet, and whose progress has been governed to a large extent by the development of the world of video games rather than by that of social networks. It is here where we will analyze whether or not Law as we know it can be part of the next human evolution (in theory) and part of our universal history.

KEYWORDS: Metaverse / videogames / video game law / Commerce / New legislation / Legislative proposal / Private Law

## 1. INTRODUCCIÓN

¿Qué es el metaverso?, resuena en todos los salones sin importar si son académicos o solo de tertulias matutinas. Resuena al punto que todos los presentes se preguntan y se cuestionan cada vez que el eco de la palabra se instala en su cerebro para buscarle una razón a la respuesta.

¿Qué es el metaverso?, se cuestionan los más eruditos, aquellas personas que han leído sobre el tema y les preocupa la competencia actual entre Meta (antes Facebook), Google, Nvidia y Microsoft por crear el mundo virtual/interactivo perfecto donde el internet ya no solo será utilizado para la búsqueda de conocimiento, sino como un ambiente donde se viva, se perciba y se interactúe a niveles casi personales.

¿Qué es el metaverso? A la tercera insistencia, y considerando la definición anterior, podemos pasar a una mejor respuesta: el metaverso ya ha sido creado. Ese encuentra en el internet, pero no entendiendo este como una *matrix*, sino como un espacio generado en los videojuegos y el *gaming*.

El concepto de metaverso se sostiene de muchos puntos y varias dudas, desde pensar que será concebido en un sistema privado que utilizará elementos propios de la gobernanza (del internet), hasta establecer —o pretender establecer— reglas que se moldearán en un ejercicio del derecho donde los derechos digitales los establecerán las compañías y no las naciones. Y es natural, pues aquel que conquista impone sus propias leyes. Pasaba en la época de la colonización terrenal y pasará en la colonización digital. El punto es entenderlo y no pretender que el derecho debe obligar al corporativo a ajustar sus cánones sociales digitales a los sociales terrenales, sino más bien jugar a la inversa.

Que empiece el juego.

## 2. EL METAVERSO COMO UNIVERSO PARALELO

Aunque es probable que a este punto ya se haya comprendido lo que es metaverso o, al menos, se hayan captado las primeras directrices para comprenderlo, es necesario enfatizar por qué es incorrecto asumirlo como nuevo concepto. Y es que el metaverso —o lo que consideramos como tal— es un concepto tan antiguo que tiene sus orígenes en el campo literario y, posteriormente, una materialización más profunda en el dominio virtual, ligada a la concepción de lo que es el internet, su corazón.

Si vamos a una base real de lo que es el metaverso, el término como tal fue acuñado por el autor Neal Stephenson en su novela *Snow Crash* (1992), según nos explica Matthew Ball en su libro *El metaverso y cómo lo revolucionará todo* (2022). En el concepto de Stephenson se describe un mundo virtual que alcanzaba casi todos los aspectos de la vida humana, un lugar para el ocio, la autorrealización y el comercio, algo visto también en

la novela *Ready Player One* (2017), del estadounidense Ernest Cline, quien nos describe un mundo similar amparado en la temática del videojuego y en donde la creación de avatares y la supresión de ganancias a raíz de la derrota en combate era el modo de vida en ese ecosistema, una economía basada en la verdadera ley del más fuerte que colocaba otro punto en discusión: la propiedad de ese metaverso por parte de una persona. Y hasta aquí, con esos dos claros ejemplos podríamos definir qué es el metaverso, entendiéndolo como el espacio digital en donde, mediante la creación de nuevas estructuras corporales conocidas como avatares, buscamos la interacción del tipo humano en el cosmos virtual, construyendo nuestras vidas, generando economía y un nuevo tipo de sociedad. Una segunda tierra (sin familiaridad con el metaverso conocido como EARTH 2).

Pero estas no han sido las únicas maneras de ver un metaverso, quizás son las más conocidas desde que Meta expresó (de la mano de Zuckerberg) su deseo de crear un mundo virtual e interactivo, pero no son las únicas asociadas a la cultura pop desde hace años. *Second Life* (2003), por ejemplo, es un videojuego que desde sus inicios estableció un mundo en donde sus usuarios podían interactuar entre sí mediante avatares y comercializar con una moneda local para comprar elementos dentro del juego; sin embargo, para muchos fue *Habbo* (2001) quien estableció el metaverso al crear hoteles virtuales, comunidades e interacciones rápidas. No volveríamos a ver un efecto tan profundo de metaverso hasta *Animal Crossing New Horizon* (2020) en donde los efectos de la pandemia del COVID-19 impulsaron la creación de comunidades que empezaron su viaje visitando las islas de diversos usuarios y generando una interacción tal que pasamos del compromiso de obsequiar y recolectar bayas (la moneda del juego) para comprar trajes y elementos decorativos, a circular esa moneda en nuestro entorno real y cambiar bayas (ahora) por trabajos en el mundo terrenal como ilustraciones, fotografías y otros. Además, el ambiente de *Animal Crossing* se utilizó también para representar movimientos como el 8M en México (Herrera, 2021) y realizar protestas como las vistas por el movimiento *Black Lives Matter* (Stavros, 2020).

Y así, el metaverso se convierte en una estructura que se representa con la interacción virtual impulsada por humanos que poco a poco va figurando —o configurando— comercio, política, reglas de convivencia y estructuras de apoyo, todo lejos de un obligado marco legal-social impuesto por las naciones, las cuales no han volteado a ver los juegos más que para interpretarlos como estándares de absurda violencia y no de posibilidades infinitas de interacción y cambio social. La fantasía que se podía solo visualizar en *Sword Art Online* (2009) y su paradigma del mundo de aventura, supervivencia y sociedad virtual es ahora una realidad latente. Pero el metaverso es más que esa realidad que creemos entender y aún no visualizamos del todo. Lo interesante de esta interacción es cómo el metaverso ha sido parte de algunos videojuegos y cómo esta amalgama es lo que puede explicar —de mejor manera— cómo podemos manejar o visualizar los próximos cambios de esta nueva tierra.

### 3. LA FILOSOFÍA DEL METAVERSO

El metaverso es un mundo virtual, uno al que nos conectaremos utilizando una serie de dispositivos que nos harán pensar que realmente estamos dentro de él, interactuando con todos sus elementos (Fernández, 2022). Una vez conectado a esta tierra o universo —ya sea por gafas de realidad virtual o cualquier otro *hardware* periférico—, nos transportaremos a un lugar completamente nuevo, uno donde la exploración, la creación, el comercio, la libertad y la negociación se volverán hábitos comunes propios de los nuevos habitantes —aquí quizá la preocupación del derecho—. Una repetición de las primeras eras de los hombres, solo que ahora en un mundo digital. Un concepto que, podría decirse, viene sucediendo en el mundo del videojuego *World of Warcraft* (2004), pero sin la necesidad de periféricos que generen experiencias inmersivas.

Si abrazamos finalmente esta manera de ver el metaverso, podremos entender un nuevo aspecto que lo rige y rige a cada una de las sociedades, un aspecto que es el que —incluso— nos permitirá avanzar desde el punto de vista legal en todas y cada una de las directrices: la filosofía del metaverso.

Como refiere el *Manifiesto Cyberpunk* de Christian As. Kirtchev (1997), el metaverso se construye bajo reglas filosóficas que —debatidas o no— han sido impuestas por los propios usuarios antes que los creadores y son las que permiten hoy la convivencia democrática y su estructura de gobernanza.

El doctor en Filosofía Antonio Salgado Borge (2021) explica entonces que existen tres enfoques para poder entender el metaverso tal y como queremos conocerlo hoy: el metafísico, el epistemológico y el ético.

Salgado Borge (2021) señala el enfoque metafísico para referirse al estudio de esa realidad y sus múltiples niveles de entendimiento. Suponiendo que lleguemos al punto de no distinguir el metaverso de la realidad, Salgado Borge (2021) cuestiona y remarca que este también podría ser el caso del *Big bang* —o lo que creemos que es esa teoría creacionista del universo—, lo cual nos inquieta y regresa al concepto de la *matrix*, en donde quizá crear mundo nuevo nunca fue imposible.

Su segundo enfoque se centra en la epistemología, aquella vertiente filosófica que se centra en el estudio de los principios, fundamentos, extensiones y métodos del conocimiento humano. Es con este enfoque con el que nos volvemos a cuestionar lo señalado por Descartes y la existencia de Dios, pero ahora con la existencia de nosotros y la *matrix*. ¿Es acaso el metaverso algo que está dentro de otro metaverso? No lo sabemos.

Por último, el tercer enfoque, centrado en lo ético, nos remarca que, a diferencia del mundo actual donde vivimos rodeados de leyes, pasos e impedimentos, en el metaverso los usuarios podrán retirarse junto con sus avatares en el momento en que les plazca, sin efectos colaterales en la realidad territorial, o sumergirse de pleno en el metaverso y

abandonar todo tipo de relación con el plano extrametaverso o no virtual. Y es aquí donde se origina una nueva discusión e ingresa a tallar el derecho como parte también de este cuestionamiento.

¿Por qué el derecho no se asoció de manera inmediata a los dos primeros enfoques filosóficos del metaverso, pero encuentra hermandad en el tercero? Porque más que empezar a debatir si lo que vivimos es real o si esta realidad se puede comparar con el metaverso, o debatir si ya existimos en el metaverso y todo lo que hemos creído no es más que el constructo del hombre, la ética es aquello que nos hace humanos y forma parte de la historia del derecho, pues ha sido la ética y las costumbres lo que nos ha llevado por el camino de las leyes, desde el derecho primitivo hasta nuestros días.

Y con el enfoque ético empezamos las cuestiones propias de nuestra profesión, tales como si se necesita nuestra intervención o la del propio Estado en caso peligre la integridad físico-mental de cualquiera de los usuarios del metaverso, si el Estado también debe cumplir un rol vigilante ante las nuevas o tradicionales conductas que se puedan producir en este entorno virtual —como ocurre en la creación de leyes para regular el comportamiento de las personas en el uso del internet siguiendo los parámetros del Convenio de Budapest del 2004 y cualquier otro tratado conexo— y así evitar perjuicios en esta nueva estructura de sociedad o gestionar cualquier otro proyecto de políticas públicas para salvaguardar los intereses sociales. Cada una de ellas tiene un sentido perfecto; sin embargo, no cuentan con dos factores importantes que buscaré responder más adelante, luego de adentrarnos en el mundo del videojuego: ¿quién es dueño del metaverso? Y, respondido esto, va la siguiente pregunta: si nadie es dueño, ¿puede regularse? O peor aún: si existe dueño, ¿podemos regularlo?

#### 4. LA ESTRUCTURA DEL VIDEOJUEGO COMO MEDIO INTERACTIVO

¿Qué es un videojuego? Tradicionalmente, el videojuego ha sido definido como un juego electrónico en el que uno o más jugadores interactúan por medio de un controlador con un dispositivo electrónico que muestra imágenes de video (United States Patent and Trademark Office, 2008), o como una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico (Plan Ceibal, 2022). Habría que añadir, de acuerdo con su evolución tecnológica, que el videojuego podría definirse en el presente como un *software* de entretenimiento que permite la interacción usuario/IA<sup>1</sup> o usuario/

---

1 Inteligencia artificial. Dentro del campo del videojuego, a este concepto podemos agregarle los NPC o non-playable character ('personajes no jugables'), que, como su nombre señala, son personajes creadores durante el desarrollo del videojuego y de los cuales no tenemos control; es decir, solo podremos interactuar con ellos, mas no controlarlos.

usuario de manera *offline* o a través de una red P2P<sup>2</sup> u *online* (Santiváñez, 2012), ya que actualmente ha dejado de depender casi en su totalidad de una consola<sup>3</sup> para pasar a una interacción más digital, primero en la nube y, próximamente, en un metaverso diferente al que conocemos (Santiváñez, 2023).

Ahora bien, en el campo legal —porque toda figura que ingresa en él debe tener un concepto legal *propriamente dicho*—, no existe una definición como tal del videojuego, lo que podría significar en primera instancia una dificultad para nuestro trabajo como abogados, pero la práctica en esta área nos lleva a tomar en cuenta los conceptos anteriormente mencionados y a complementarlos con la normativa de la Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI), de lo que resulta el concepto del videojuego como una obra de arte multimedia que permite la interacción de sus diversos usuarios con el propósito de lucrar o divertirse.

Siguiendo esa línea, debemos aclarar otros aspectos. Si bien el primer campo de estudio legal de un videojuego se asocia a los registros de derechos de autor, marcas y patentes, en general su campo legal no se limita exclusivamente al contenido de propiedad intelectual. Su complejidad como industria obliga a tomar otros elementos propios del derecho privado, como son las estructuras contractuales, los acuerdos de confidencialidad, acuerdos de uso de *software*, así como elementos propios del derecho tributario, laboral y deportivo. Este último se emplea en el caso de los esports, cuya industria se ha interesado en incursionar en el metaverso y, de hecho, equipos como KRÜ Esports, del exfutbolista argentino Sergio “Kun” Agüero, y los españoles de la organización Team Heretics ya lo vienen haciendo (Redacción A24.com, 2022).

Lo cierto es que el derecho de videojuegos no se limita a una sola industria. Desde mi experiencia en este mundo, la propiedad intelectual solo ocupa una pequeña parte de lo que realmente involucra todo su campo legal. En sencillas palabras, no podemos ver todo el campo del videojuego si solo nos limitamos a la propiedad intelectual. Tampoco podemos ver todo lo que nos ofrece y nos sigue ofreciendo el metaverso en esta industria si solo nos centramos en la propiedad intelectual. Pero eso es material de otro artículo. Por ahora solo debemos tener en claro cómo funciona un videojuego, qué nos ofrece y porqué este es el camino para entender mejor al metaverso, su pasado, presente y futuro.

---

2 Una red P2P (*peer-to-peer*) es una red de ordenadores en la que todos o algunos aspectos funcionan sin clientes ni servidores fijos. Esto se debe a que los ordenadores tienen un tipo de conexión entre ellos, lo que les permite compartir archivos e información sin necesidad de intermediarios. Este tipo de red también es conocida como red de paredes, red entre iguales o red entre pares

3 Una consola o videoconsola es un dispositivo periférico o sistema electrónico de entretenimiento que permite el funcionamiento del videojuego una vez que se ingresan los datos de este en ella, ya sea por medio de un programa preinstalado en el dispositivo, o a través de cartuchos o discos.

## 5. VIDEOJUEGO Y METAVERSO: EL CAMINO HACIA EL DESARROLLO Y LA INCLUSIÓN

Las compañías tecnológicas ahora creen que los videojuegos son el portal para avanzar más rápido hacia lo que sea que resulte ser ese internet futuro más inmersivo, y están estableciendo cómo lucirá, así como quiénes serán los ganadores y los perdedores (Ovide, 2022). Lo cierto es que los videojuegos hace muchos años han establecido lo que será el metaverso o lo que ya es un mundo interactivo de convivencia donde la búsqueda de recompensas y dinero nos permite subir de nivel y de estatus. Si esa no fuera la base de un metaverso, Ernest Cline nunca habría desarrollado la historia de *Ready Player One* en los videojuegos. Cada página de dicha novela nos marca muy fervientemente lo que es el metaverso, lo que se puede lograr, la economía, la extracción del mundo terrenal para vivir en "OASIS", la tierra digital creada por James Halliday (Anorak) y Ogden Morrow, la creación de nuevas identidades —otro aspecto donde el derecho pudiera participar— y la crucial interacción avatar-creación en donde es posible ver a Ultraman pelear contra una horda de enemigos, por citar alguna de las locuras escritas en la novela, o ver a un Gundam luchar contra un Mecha Godzilla, por citar una de las escenas más increíbles de su adaptación cinematográfica. De permitirse esto en metaversos presentes y futuros —aunque *Fortnite* lo viene haciendo bien—, el derecho volvería a jugar un papel importante, quizá no dentro del metaverso, pero sí en pro de su inclusión en el metaverso.

Pero todo lo abordado hasta este punto no es nuevo. Hay muchos profesionales dentro de la industria que vienen trabajando en esto de manera consciente o inconsciente. Quizá *World of Warcraft* (WoW) nunca fue pensado para volverse el metaverso que es hoy ni para inspirar referencias pop tan increíbles como el grito de batalla de Leeroy Jenkins (usado como parodia en la serie animada *Pinky y Cerebro*) o un capítulo entero de *South Park* (temporada 10, episodio 8: "Haz el amor, no el Warcraft"). Pero ahí, desde el 2004 ya existía el metaverso, no como lo conocemos o queremos conocerlo actualmente, que es la idea que Meta nos ha vendido y que, posiblemente, se convierta en otro videojuego. Hoy ese metaverso es tan complejo que en él se puede "farmear"<sup>4</sup> oro y no solo utilizarlo en el juego, sino también fuera del juego para adquirir productos de Blizzard, empresa dueña de dicha IP<sup>5</sup>.

Por lo desarrollado antes, se puede concluir que el metaverso, no es algo nuevo. Tal como lo señala en una entrevista Daniel Sánchez Mateos, director de la empresa Gamera Nest y coordinador del programa PlayStation Talents (Hernández, 2022), en la

---

4 En los videojuegos, el concepto farmear se asocia a la actividad de eliminar enemigos con el propósito de tener oro, experiencia, objetos o cualquier otra recompensa que dependerá del juego al que estemos jugando, con lo que se aleja así de su concepto tradicional en el inglés cuyo significado original está asociado con actividades agrícolas.

5 *Intellectual property* ('propiedad intelectual').



industria del videojuego se viene trabajando en este concepto en su dimensión inmersiva casi desde su creación, aunque, afirma, será la narrativa la que pueda generar cambios en la estructura ya establecida y conocida por los *gamers*, o jugadores, quienes, en un futuro, podrían gozar de un entorno más interactivo y vivir nuevas experiencias que puedan aumentar las posibilidades lúdicas propias del videojuego.

Yingzi Yuan, fundadora y presidenta del Metaverse Summit, en una entrevista para la revista digital *Expansión* (Guarneros, 2022), expone que uno de los principales problemas del metaverso *gamer* es que las creaciones no se pueden conectar entre metaversos externos, y más bien predomina en el videojuego el modelo financiero clásico en el que los artículos que se compran sirven solo en ese mismo universo. Al respecto, Jia Wang, directora adjunta del Centro de Servicios Tecnológicos del equipo de América del Norte de Tencent, en una entrevista para la OMPI (Jewell, 2022), explicó que, si bien existe un revuelo por el metaverso, todavía no queda claro qué es este ni cómo evolucionará, y más bien se entiende de momento como una realidad hiperdigital.

Si esta realidad pasa a ser la que nombra Wang, lo afirmado por Yuan tampoco es una locura. Desde que se asume la idea contemporánea de metaverso —no como empezó—, en un futuro se buscará que esta *filosofía fantásica* sea realista, promoviendo que los recursos de los metaversos se descentralicen y dándoles poder a los usuarios más que a las compañías, quitándoles a estas el control absoluto y estableciendo nuevas reglas bajo el concepto de gobernanza, no gobierno, donde a su vez se controle la economía, el desarrollo histórico y manejo de la nueva realidad. Pero ¿es que esto acaso no ha pasado ya con el internet?

Internet no le pertenece a nadie y nos pertenece a todos, como un *fanart* o un meme. Nadie es dueño del internet, pero todos velamos por el correcto desarrollo de su ecosistema. ¿Cómo? A través de la gobernanza. ¿Y qué es la gobernanza del internet? Jovan Kurbalija, director ejecutivo de DIPLO, en su libro, *An Introduction to Internet Governance*, nos recuerda que, en la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI)<sup>6</sup>, se definió a la gobernanza del internet como

el desarrollo y aplicación por los gobiernos, el sector privado y la sociedad civil, en el desempeño de sus respectivos roles, de principios, normas, reglas, procedimientos de toma de decisiones, y programas comunes que dan forma a la evolución y a la utilización de Internet. (2016, p. 5)

---

6 La Resolución 56/183 de la Asamblea General de la ONU (del 21 de diciembre del 2001) respaldó la celebración de la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información (CMSI) en dos fases. La primera fase tuvo lugar en Ginebra del 10 al 12 de diciembre del 2003, y la segunda se celebró en Túnez, del 16 al 18 de noviembre del 2005. El objetivo de la primera fase fue desarrollar y fomentar una clara declaración de voluntad política y llevar a cabo los pasos necesarios para establecer los cimientos para una sociedad de la información para todos, que refleje todos los distintos intereses en juego. Más de 19 000 participantes provenientes de 174 países asistieron a la cumbre y a eventos relacionados (World Summit on the Information Society: <http://www.itu.int/net/wsis/basic/about.html>).

¿Puede el metaverso seguir el mismo destino? Su filosofía excluye a los Gobiernos— a diferencia de la gobernanza del internet— y pretende excluir a los creadores, olvidando finalmente que el metaverso no es otra cosa más que la evolución de la empresa privada en otros campos como es el campo del videojuego. *El metaverso siempre tendrá una conexión territorial con la empresa privada siendo esta la dueña de la IP, por lo que será ella quien ponga las reglas de juego.* Sin embargo, no es descabellado que en un futuro podamos transportar un arma ganada en *CS-GO* a *Fortnite* en un hipotético metaverso hiperdesarrollado, en donde el In-game advertising (IGA)<sup>7</sup> también forme parte de la práctica cotidiana de la nueva realidad.

Como diría Shira Ovide (2022) en su artículo para el *New York Times* titulado “¿Qué tienen que ver los videojuegos con el metaverso?”:

los videojuegos han ofrecido durante mucho tiempo un vistazo a lo que es posible. Incluso antes de que pasáramos horas en Facebook y YouTube, los diseñadores de videojuegos creaban mundos que no existían, pero se sentían reales. Los videojuegos estuvieron entre los primeros productos de consumo que probaron que las personas pagarían por cosas virtuales (por ejemplo, armas, ropa o tractores en *FarmVille*). Los videojugadores ya viven en el metaverso, y las empresas tecnológicas, en esencia, desean llevar ese sentido de imaginación a cada aspecto de la vida en línea, incluyendo amistades, compras y teatro en vivo.

## 6. DERECHO, METAVERSO Y VIDEOJUEGOS

Luego de lo expuesto en los puntos anteriores, me limitaré a proponer dos ideas que pueden generar alguna controversia entre colegas y otros lectores. La primera de ellas es que, por el momento, el derecho solo puede cumplir un rol de observador en la estructura del metaverso. La segunda es que el derecho puede aportar aspectos importantes —pero todavía limitantes— para el desarrollo del metaverso. Antes de generar confusiones, me permito explicar cada idea.

A diferencia de lo que los demás puedan creer acerca de la intromisión del derecho y las leyes como entes reguladores de la estructura del metaverso, lo cierto es que este último es solo una expansión más, una evolución más de lo que es el internet, el cual se rige —como lo hemos visto— por la gobernanza; sin embargo, en el caso del metaverso, hay una tendencia a jugar sus propias reglas al ser un elemento de constructo privado, un elemento más de una empresa que puede impedir —con justa razón— la intromisión de cualquier ente estatal o regulatorio fuera de sus propios intereses, incluso pudiendo limitar el acceso de quienes se desee y controlar el comercio como le plazca.

---

7 Publicidad dentro del juego a través de integración en los escenarios, buscando que este se integre de manera natural y no invasiva.

Un claro ejemplo de lo mencionado es META, cuyo equipo en el 2022 anunció que permitirá a un selecto grupo de creadores de *Horizon Worlds*, el primer metaverso de la empresa, vender activos virtuales dentro de la plataforma y los “mundos” que construyen, pudiendo incluir en un futuro a los NFT (Torres, 2022). Y no solo eso, Meta también planea cobrar una comisión del 47,5 % por cada transacción realizada a través de su metaverso (Torres, 2022). Si este fuera un mundo tan real y permisivo como se nos quiere dibujar, ¿estas podrían ser prácticas admisibles?

Pero Meta no es la única empresa. En *The Sandbox* —otro popular metaverso— empresas como Atari y Adidas, y personalidades como el cantante de hip-hop Snoop Dogg vienen invirtiendo fuertemente en la adquisición de terrenos virtuales (Torres, 2022), una de las estrategias mayormente explotadas en este entorno digital. Es decir, activos intangibles empiezan a tener más valor e interés para la nueva comunidad empresarial, artística y social que los activos tangibles. ¿Cómo puede regular el derecho este tipo de movimientos si la tierra virtual no le pertenece a ningún país como para aplicar la territorialidad jurídica? Es como pretender legislar sobre la compraventa de terrenos en Marte, planeta que la sociedad, al parecer, no ha habitado y cuyo suelo aún no tiene una protección jurídica o estructura municipal.

Y es aquí donde percibo el rol observador del derecho. Nuestra profesión, la más territorial del planeta, se enfrenta a uno de los retos más importantes en el juego evolutivo. Solo algunos países llegaron a adaptarse correctamente al entorno creado por el internet con una correcta legislación, ya sea para fines comerciales, publicitarios o para sancionar conductas delictivas cometidas a través de este medio, pero la discusión de tierras e identidades es diferente, incluso el debate delictivo también es diferente, pues si bien se pretende aplicar —a futuro— sanciones a aquellas personas que utilicen el metaverso para propósitos delictivos, pensando más en esta nueva tierra como extensión de internet, lo cierto es que entramos en un territorio privado que, si bien no tiene el control de un país, sí tiene el control de una empresa. Esto genera un vacío legal que es importante estudiar, especialmente porque entramos en el juego de la libertad de empresa, así como de las libertades humanas.

Sobre lo que el derecho puede —o debe— discutir sobrepasa los límites de la propiedad intelectual e industrial, incluso del campo mercantil, en el caso de transacciones económicas, ya sea con dinero real, dinero del metaverso o *crypto*. La compra de parcelas virtuales es solo uno de los esquemas que en un futuro puede revolucionar el derecho de la propiedad —aunque siga siendo controlado por la empresa privada—. Del mismo modo, también lo puede ser el enfoque de la creación de avatares, que trae consigo nuevas identidades a los usuarios. A través de estas, ellos, siendo de un género o especie determinados en el mundo real, pueden cambiar con facilidad en el metaverso, de manera que no se tiene en claro con quién o quiénes interactuamos en el nuevo mundo, lo que abre un nuevo núcleo en lo relacionado al derecho a la identidad.

Otro elemento que puede estudiar el derecho es lo relacionado a la materia penal, y si bien lo limité en primera instancia a un punto de observador —lo que sigue generando un debate personal—, lo cierto es que los antecedentes presentados en el metaverso obligan al derecho y a la sociedad a exigirles a las empresas un mayor control y seguridad en este mundo. Uno de los casos más sonados es el de una usuaria (Nina Jane Patel, originaria de Reino Unido) que denunció agresión verbal y sexual al ser atacado su avatar por tres avatares masculinos, con voces masculinas, que “violaron tumultuariamente al avatar de Nina” en el juego *Meta Horizon Worlds*, sin generar daño físico alguno (Mendoza, 2022), pero vulnerando su identidad e integridad digital, lo que incluso ocasionó consecuencias psicológicas. Es decir, la experiencia virtual puede generar estragos en el campo real.

Sea cual sea el caso que se presente, debe analizarse de forma correcta e imparcial la necesidad de crear nuevas bases legislativas. Por un lado, están las personas que consideran que eso no es necesario al poder autorregularse el metaverso con la presencia y trabajo de los usuarios. Por otro lado, existe un sector que motiva a sentar las bases de una legislación que algunos ya denominan *metlaw* y que irá construyéndose a golpe de los casos que sucedan en el nuevo mundo virtual. Como ejemplo de esto, el Código Penal será trasladable a los delitos que pueden cometerse a través de las nuevas tecnologías, como “los sexuales, contra el honor o la integridad moral, o estafas y delitos patrimoniales”. En todo caso, la víctima se encontrará con las dificultades habituales de prueba y para enjuiciar al autor si no tiene residencia en el país (Mendoza, 2022).

Complementando la discusión, un sector extrajurídico de investigadores también ha expuesto sus preocupaciones, las cuales deberían ser tomadas en cuenta por el derecho. Este es el caso de José Manuel Caamaño, director de la Cátedra Hana, y Francisco José Ayala, director de la Cátedra de Ciencia, Tecnología y Religión, ambos miembros de Comillas Pontificia Universitaria (España), quienes organizaron un evento relacionado al metaverso en el año 2021. En dicha reunión, Alex Rayón, vicerrector de Relaciones Internacionales y Transformación Digital de la Universidad de Deusto, y Sara Lumbreras, profesora e investigadora del Instituto de Investigación Tecnológica de Comillas, expusieron sus puntos de vista con relación a este mundo.

Rayón se mostró preocupado por las reglas del juego del metaverso y por cuestiones tales como los delitos mercantiles, de apropiación cultural o de diversidad “la mayoría de los avatares son hombres y tienen aspecto caucásico”, aseveró (Comillas-ICAI-CTR, 2022). En este sentido, la profesora e investigadora del Instituto de Investigación Tecnológica, Sara Lumbreras, avisó de la “relación entre desafíos técnicos a los que nos enfrenta el metaverso y la naturaleza humana, porque están relacionadas” (Comillas-ICAI-CTR, 2022).

Lumbreras advirtió del vínculo que existe entre el metaverso y los videojuegos, donde también se han ido creando “economías paralelas relacionadas con la economía

real” (Comillas-ICAI-CTR, 2022). Y puso cifras: el uso de videojuegos creció un 20 %, su negocio global ya equivale al 10 % del PIB español y es el doble que el de la música. También afirmó: “El metaverso tiene un componente evasivo que nos desconecta de nuestro cuerpo y de la realidad en sí misma” y añadió: “El metaverso reflejará lo que somos y lo que queremos ser” (Comillas-ICAI-CTR, 2022).

## 7. LA PROPIEDAD DE BIENES INTANGIBLES, EL NUEVO COMERCIO Y LA GOBERNANZA

Entendida la estructura del videojuego, el control sobre la IP, su desarrollo en el metaverso y el compromiso de los videojugadores, podemos entender mucho mejor sus reglas y el posible manejo de gobernanza que tendría un futuro metaverso a niveles como los que Meta propone.

En primera instancia debemos dejar en claro que el comercio en los videojuegos ya existía incluso antes de la idea de metaverso. Y no me refiero al comercio de juegos digitales o de NFT. El comercio propio de elementos y *mods* existe desde la creación misma de un juego. Hoy, el comercio se traslada a parcelar y quizás, en un futuro, a avatares que podrán ser creados por muchas personas y vendidos ilimitadamente a otras, lo que motiva la discusión nuevamente sobre el enfoque de la identidad.

Pero, regresando a la idea principal del párrafo anterior, los primeros elementos comerciales, según la comunidad *gamer*, datan de la compraventa de *skins*<sup>8</sup> en *MU Online* (2003), un videojuego ARPG<sup>9</sup> muy popular a inicios del nuevo milenio y activo hoy en día, inspirado en la leyenda del continente Mu y en el libro del escritor británico James Churchward *The Lost Continent of Mu*. De ahí partimos a otros juegos, siendo los más actuales *CS:GO* y el popular *Fortnite*, IPs de Valve y *Epic Games*, respectivamente, quienes permiten el comercio de estas “pieles” en plataformas como eBay.

Pero el metaverso no se quiere centrar solo en *skins*. Su base futura se centra en los token no fungibles (NFT, por sus siglas en inglés), los cuales suelen ocupar un rol en la conversación y, en el caso de los videojuegos, no es la excepción. De hecho, Ubisoft y Konami son las empresas más relevantes en este tema, aunque no han obtenido los resultados deseados. Esto, porque sus iniciativas han causado una reacción negativa —casi unánime— entre el público y la industria, pues estos NFT solo permiten intercambiarse entre productos controlados por la misma empresa y no dejan a los usuarios obtener beneficio de ellos (Guarneros, 2022).

---

8 Apariencia de un personaje de videojuego o de sus armas.

9 Videojuego de rol de acción.

Entonces, el comercio y la propiedad se encuentran limitados por la pertenencia al metaverso en donde se habita. Yuan tenía razón al afirmar que esa limitación nos impide lograr el metaverso deseado. Entonces, ¿podemos discutir sobre aspectos legales en este momento?

El nuevo comercio ya existe, pero aún no entendemos del todo como funciona esta estructura comercial en el metaverso, así como no entendemos su estructura de gobernanza, esto en referencia a los metaversos externos al videojuego. En los metaversos puramente *gamer* no se ha necesitado —de momento— intervención legal alguna más que de los moderadores impuestos por el propio juego y que aplican las reglas impuestas por los desarrolladores para sancionar a través del *baneo*<sup>10</sup> temporal o permanente a los irresponsables usuarios, y el comercio se ha limitado únicamente a elementos creados para el juego. El futuro del comercio extraplataformas o multimetaversos aún es lejano. O al menos eso parece.

Sin embargo, una pregunta aún no ha sido respondida: ¿a quién le pertenece la propiedad de las cosas adquiridas en el metaverso?

Hasta donde se entiende, la propiedad de estos bienes intangibles se definirá por las reglas que los propios metaversos o compañías establezcan. Estos bienes pueden obtenerse a través de recompensas en el videojuego —ya sea por la actividad de *farmeo* o como resultado de otra actividad— o como parte del comercio entre la empresa y los usuarios, o de los usuarios entre sí. Sin importar la manera, las reglas de los creadores y la gobernanza de los *gamers* han señalado que el jugador es propietario del bien intangible solo hasta que este se comercialice y llegue a manos de un nuevo propietario. Y como mucha de esa compraventa se basa en la estructura de la cadena de bloques o *blockchain*, todo movimiento se encuentra registrado en esta, dándonos información de quiénes fueron los creadores y los nuevos propietarios. Funciona en los NFT, funciona en el metaverso y esa es la estructura económica que se pretende manejar. ¿Es que acaso los notarios serían reemplazados? ¿El derecho encontró su primera limitación? Sí y sí. La comunidad confía más en el sistema *blockchain* que en un soporte de papel. La tokenización controlará el mercado del metaverso y lo que el derecho puede hacer es brindar el sustento legal suficiente para reconocerlo.

## **8. ENTONCES, ¿ES EL VIDEOJUEGO LA RESPUESTA AL METAVERSO Y A LAS DUDAS LEGALES?**

Creo que, más que la respuesta, los videojuegos nos permiten ver y entender mejor el metaverso y los retos legales que se nos pueden presentar. En el videojuego se

---

10 Prohibir de manera temporal o permanente el acceso de un usuario (o una dirección IP) a un chat, foro, videojuego o una actividad similar en el internet.

encuentra lo que podemos enfrentar en un par de años. Ver y estudiar a las comunidades de *WoW* o *Eve Online* (2009) nos puede enseñar un poco más de las conductas sociales que se pueden presentar más adelante en los futuros metaversos. Al final de cuentas, el metaverso, más que una expansión del internet, es un increíble videojuego creado para interacción social. No será una nueva versión de *Los Sims* (2000), pero sí una realidad que usará la experiencia lúdica como base para crear estructuras más versátiles, divertidas y que inviten al ser humano a interactuar. Toda nuestra interacción siempre ha sido lúdica, consciente o inconscientemente. Esto lo saben las grandes empresas y, por eso, su necesidad de invertir en el juego en el desarrollo del metaverso.

Toda duda legal se puede resolver si vemos al videojuego de una manera más profesional y no solo como una industria enfocada para niños. Nada más alejado de la realidad. Por algo, Ernest Cline utilizó a los videojuegos para expresar su metaverso en *Ready Player One*. Sería interesante que el derecho se replantee dónde estudiar los futuros enfoques legales, porque, si esperamos al experimento de META, quizá nos pase lo mismo que nos pasó cuando los cibercriminales entraron a la fiesta: los abogados llegaron tarde.

## 9. CONCLUSIONES

El metaverso no es un entorno virgen. Partamos de esa premisa. El metaverso existe como concepto desde el milenio pasado y sienta sus bases en este nuevo milenio. El videojuego se ha comportado como el entorno perfecto para el desarrollo del metaverso y solo su popularidad y casi entendimiento han llegado gracias a la intervención de Zuckerberg y su proyecto de Meta. Sin embargo, ver el proyecto de Meta como el único metaverso es limitarnos a entender el real metaverso o los metaversos que existen.

Ahora, es importante abordar dos puntos que nos ayudarán a tener mejores conclusiones: el error y la ayuda.

- El error

Partiendo de todo lo dicho hasta este momento, el error que se crea es que el metaverso se regirá bajo los mismos conceptos del mundo terrenal o mundo moderno. Las reglas legales básicas de compraventa y el respeto a las estructuras tradicionales del orden se rompen una vez se está en el metaverso y se reemplazan por nuevas normas que pudieran ser generadas por los usuarios a través de la gobernanza propia del metaverso o a través de una empresa que es la creadora del entorno y, como dueña de ese espacio virtual, es la que establecerá las reglas de juego.

Actualmente, muchos metaversos proporcionan un entorno virtual democrático que le da a los usuarios el poder de controlar sus activos digitales, ya sea porque así se estableció en el metaverso o porque este nació sin reglas y los

usuarios las escribieron gracias a las constantes interacciones que se generaban. Sea cual fuere el proceso, el derecho no puede ingresar y reinterpretar las normas, especialmente en un mundo que se maneja —en este caso— por una estructura basada en el *gaming*, en donde primero deberíamos entender cómo se obtienen las recompensas para luego comprender cómo podemos proteger a los usuarios.

Se hace necesario el estudio del videojuego para comprender las bases del metaverso, antes de intervenir de manera legal, entender cómo funciona para evaluar dicha intervención y los aportes que puede brindar.

- La ayuda

Sin embargo, crucificar la actividad legal dentro del metaverso —y, especialmente, en el metaverso *gaming*— sería no aceptar el gran papel que el derecho viene desarrollando en la fórmula tradicional y el que puede desarrollar en el entorno digital.

La clave para el éxito del derecho en el metaverso es la misma clave que se aplicó en los eSports<sup>11</sup>: “Entender que no podemos regular algo que no es regulable, pero sí trabajar para que las reglas democráticas se respeten”. Pongamos un ejemplo para hacer esto más entendible. Valve, empresa dueña del eSports DOTA2, no solo es propietaria de este videojuego del tipo MOBA<sup>12</sup>, sino, además, a pesar de que se crea lo contrario, es la responsable de establecer los reglamentos de competición para cada uno de los torneos que realiza, como The Major, The International o torneos por terceros. Eso quiere decir que cada país u organización que desee realizar un torneo en donde se participe con una interacción de DOTA2 está obligado a seguir las reglas de Valve. En caso contrario, si se pretendiera imponer su propio reglamento bajo la teoría de que ellos no están organizando el torneo en cuestión, la empresa tiene la potestad legal de impedir el desarrollo del torneo, pues se está poniendo en peligro su propiedad intelectual, elemento que tanto leyes nacionales como internacionales protegen. Si una empresa de esta magnitud puede impedir el uso de su IP, ¿qué nos evita pensar que una empresa que controle un metaverso pueda impedir la intromisión del Estado u organismo legal a sus operaciones protegidas por la libertad de mercado? Quizá la respuesta pueda ya estar escrita en la ley, pero habría que pensarlo y estudiarlo.

---

11 Deportes electrónicos. Dícese de las competiciones de videojuegos de alto rendimiento entre jugadores profesionales que cuentan con una gran comunidad y gozan de popularidad en la industria gamer, teniendo torneos, reglamentos, asociaciones o federaciones deportivas.

12 *Multiplayer Online Battle Arena* o videojuego multijugador de arena de batalla en línea.



Como cierre de esta lectura —y de la escritura de este—, podemos llegar a la conclusión de que el derecho tiene una gran responsabilidad y capacidad para colaborar en el futuro del metaverso; sin embargo, pueda ser que los primeros pasos que viene dando no sean los correctos. Sobrerregular una estructura en construcción no es la solución más sensata para colaborar con su desarrollo. El estudio del videojuego y, específicamente, del metaverso creado por los videojuegos puede llegar a ser la respuesta para entender este complejo mundo que ahora busca una nueva etapa de desarrollo o evolución lejos de la fantasía hiperespacial o medieval para concentrarse solo en un rango más futurista. Sea cual sea el destino del metaverso actual —o de los metaversos actuales—, en el videojuego se encuentra una gran respuesta. Es momento de que el derecho voltee a ver ese mundo y lo analice con el respeto que se merece. Quién sabe. Quizá en el famoso grito de Leeroy Jenkins pueda estar la respuesta a cómo regular el comportamiento en el metaverso o, por qué no, revolucionar el aspecto de la propiedad, la identidad de avatares, el comercio y la nueva vida que nos espera.

¡Por la Horda!

## REFERENCIAS

- Ball, M. (2022). *El metaverso: y cómo lo revolucionará todo*. Editorial Deusto.
- Cline, E. (2017). *Ready player one*. Penguin Random House.
- Comillas-ICAI-CTR. (2022, 19 de abril). *Las implicaciones filosóficas del metaverso*. <https://www.comillas.edu/noticias/47-comillas-icai/icai-ctr/3829-las-implicaciones-filosoficas-del-metaverso>
- Fernández, Y. (2022, mayo). *Qué es el metaverso, qué posibilidades ofrece y cuándo será real*. Xataka. <https://www.xataka.com/basics/que-metaverso-que-posibilidades-ofrece-cuando-sera-real>
- Guarneros, F. (2022, mayo). Los videojuegos exploran el metaverso, pero aún están lejos. *Expansión*. <https://expansion.mx/tecnologia/2022/05/04/los-videojuegos-exploran-el-metaverso-pero-aun-estan-lejos>
- Hernández, M. (2022, diciembre). El sector del videojuego será clave para desarrollar el metaverso: “No está tan lejos”. *The Objective*. <https://theobjective.com/tecnologia/2022-12-04/metaverso-videojuegos-daniel-sanchez/>
- Herrera, A. (2021, marzo). Realizan marchas y manifestaciones por el “Día internacional de la mujer” en Animal Crossing: New Horizons. *3DJUEGOS*. <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/212047/realizan-marchas-y-manifestaciones-por-el-dia-internacional/>

- Jewell, C. (2022, diciembre). Tencent, videojuegos, metaverso y diversidad: una visión desde dentro. *OMPI Revista*. [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/es/2022/04/article\\_0002.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2022/04/article_0002.html)
- Kirtchev, C. A. (1997). *Un manifiesto cyberpunk*. [http://ignaciogaldames.com/manifiesto\\_cyberpunk/](http://ignaciogaldames.com/manifiesto_cyberpunk/)
- Kurbalija, J. (2016). *An Introduction to Internet Governance*. Diplo.
- Martín-Blas, Edgar. (2022). *Metaverso: pioneros en un viaje más allá de la realidad*. Almuzara.
- Mendoza, B. O. (2022, 21 de junio). El metaverso y su relación con el derecho: ¡el futuro ha llegado! *Revista UNAM*, (69), 151-165.
- Ovide, S. (2022, enero). ¿Qué tienen que ver los videojuegos con el metaverso? *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/es/2022/01/25/espanol/microsoft-meta-activision-blizzard.html>
- Redacción A24.com. (2022, 5 de diciembre). *Metaverso: por qué cada vez más equipos de eSports se suman a esta tendencia virtual*. <https://www.a24.com/crypto/metaverso-que-cada-vez-mas-equipos-esports-se-suman-esta-tendencia-virtual-n1062855>
- Salgado, A. (2021, 20 de noviembre). Filosofía del metaverso: ¿bienvenidos a la Matrix? *Aristegui Noticias*. <https://aristeguinoticias.com/2011/opinion/filosofia-del-metaverso-bienvenidos-a-la-matrix-articulo/>
- Stavros, J. (2020, julio). 'Animal Crossing' users are wearing Black Lives Matter shirts, making signs, and organizing virtual protests. *Business Insider*. <https://www.businessinsider.com/animal-crossing-users-are-having-virtual-black-lives-matter-protests-2020-6?r=MX&IR=T>
- Torres, O. (2022, abril). Meta cobrará casi 50 % de comisión por ventas dentro de su metaverso. *Expansión*. <https://expansion.mx/tecnologia/2022/04/13/meta-cobrara-casi-50-comision-ventas-metaverso>
- United States Patent and Trademark Office. (2008). *Patent related notices - 2008*. <https://www.uspto.gov/patents/laws/patent-related-notices/patent-related-notices-2008>