

Derechos personalísimos y el espacio inmersivo del metaverso. La ofensa ante un nuevo escenario virtual

POR **LUIS ALBERTO VALENTE** (*)

Sumario: I. Introducción.- II. Planteo del problema.- III. Desarrollo.- IV. Análisis conclusivo.- V. Informe final.- VI. Referencias.

Resumen: los continuos cambios tecnológicos inciden decididamente sobre el área referida a los derechos personalísimos. En esa dirección, la noción de metaverso es entendida como la futura Internet y que está a punto de revolucionar los diferentes aspectos de la actividad del individuo. Desde esa perspectiva abordamos cómo puede incidir aquel espacio en construcción sobre los derechos de la persona. Por lo pronto, estos se verán reconfigurados por el fenómeno que muy probablemente acaecerá y que seguramente llegue a afectar a la dignidad de la persona.

Palabras claves: derechos personalísimos - inmersión - metaverso - ofensa - dignidad

Personal rights and the immersive space of the metaverse. Offense in a new virtual setting

Abstract: *the continuous technological changes undoubtedly, impact on the rich area concerning personal rights. In this view, the notion of metaverse is understood as the Future Internet and it is on the verge of revolutionizing the different aspects of the individual's activity. From that perspective, we shall analyse how that building space may affect on the person's rights. In the meantime, the latter will be reconfigured by this phenomenon and it may probably come about, and definitely, affect the person's dignity as well.*

Keywords: *personal rights - immersion - metaverse - offense - dignity*

(*) Doctor en Ciencias Jurídicas y Sociales, Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Secretario del Instituto de Derecho Civil (UNLP). Prof. Titular de Derecho Privado I, Facultad de Ciencias Jurídica y Sociales (UNLP) y Universidad Católica de La Plata.

I. Introducción

Ante los viscerales cambios que eventualmente se avecinan —y que habrán de sumarse a los ya operados— es procedente afirmar que la tecnología provoca una palpable metamorfosis sobre el campo jurídico, más aún si nos referimos a la incidencia que ella ejerce sobre los derechos personalísimos, cuyo carácter evolutivo se registra justamente en función de los avances científicos y tecnológicos.

Sin perjuicio de lo que se expondrá más adelante, cuando hablamos de “metaverso” nos referimos a un ámbito digital que permite a los usuarios ingresar a un mundo virtual inmersivo. A través de este se pueden socializar e interactuar con otras personas y desde luego con amigos o familiares en un entorno 3D sin preocuparse de limitaciones físicas o geográficas.

De allí que en ese “entorno virtual” se puede “entrar” más que “mirar” una pantalla siendo al efecto protagonista del propio espacio biográfico; interactuar en un mundo infinito de comunidades virtuales interconectadas en el que la gente puede reunirse, trabajar y jugar con dispositivos de realidad virtual, gafas de realidad aumentada, aplicaciones en *smartphones* y otros dispositivos.

Ya lo expuesto nos indica la posibilidad de concebir relaciones jurídicas en ese entorno virtual. De ser así, el metaverso afectará al conjunto de derechos y libertades básicas incidiendo sobre las prerrogativas personalísimas del sujeto.

En otros términos, el metaverso generará consecuencias sobre el derecho a la vida, intimidad o privacidad, identidad, entre otros.

Estando ante un nuevo escenario es del caso mensurar la posibilidad de una lesión, agravio u ofensa a un bien personalísimo en el marco de esa realidad que, no es ocioso decirlo, tiene las particularidades propias de lo nuevo. Es insistir en la descripción según la cual estamos ante la “representación virtual de uno mismo”, pero en donde lo virtual no es solo la sensación de “estar ahí”, sino de “hacer ahí”; de aquí es posible considerar lo de virtualidad extremadamente inmersiva.

No es ajena a la problemática las características jurídicas que asume el bien ofendido. En esa dirección y estemos hablando de la misma personalidad digital, o bien de algunas de sus manifestaciones como puede ser la privacidad, imagen o la identidad digital, es el agravio el que responde a perfiles propios de la problemática.

En esa órbita, la mensura jurídica de la ofensa seguramente habrá de transitar por maneras diferentes, considerando estar en un escenario desconocido aún por el jurista.

Es cierto que el metaverso no es aún una realidad plena, pero puede ser la próxima evolución de Internet o de la conectividad en donde el mundo virtual ofrece un nuevo escenario. Valga por ello la afirmación por la cual estamos ante el capítulo de un nuevo Internet.

Es un universo virtual integrado o similar al hasta hoy conocido, que imita al nuestro, de modo que la vida virtual es paralela a la realidad física. Ello amerita la especulación jurídica, aunque sin inconsistentes predicciones futuristas. Al tiempo, aquello habilita un nuevo enfoque de estas prerrogativas personalísimas envueltas seguramente en nuevos ropajes o consideraciones y en función de renovadas perspectivas.

La virtualidad se suma a lo físico y genera un escenario de atrapantes proyecciones.

II. Planteo del problema

Como hemos destacado, aún el metaverso es una realidad en construcción, pero nadie pone en duda el avance y dinámica de la tecnología. Ello constituye una verdad insoslayable, no hay en esta última un momento puntual en que la mutación trascendental se produce.

Como dice Matthew Ball, “podemos identificar cuando se creó, probó o desplegó una tecnología concreta, pero no cuando empezó o terminó una era. La transformación es un proceso que se repite y en el que convergen muchos cambios diferentes” (2022, p. 309). A su vez, avizora que “algo está ocurriendo (...) y las tecnologías subyacentes al metaverso mejoran cada año (2022, p. 314).

No se descuenta el decidido influjo de los cambios generacionales, sus comportamientos y preferencias.

A su vez, una paulatina y profunda metamorfosis de la realidad exigirá que el operador jurídico deba replantearse cuestiones acerca de aquellas categorías jurídicas que se ven visceralmente determinadas por aquellos cambios, desde el mismo concepto de personalidad y derechos personalísimos hasta la mensura jurídica de las relaciones que estos encarnan, sin perjuicio de otras prerrogativas patrimoniales que exceden naturalmente el presente análisis.

Tal como adelantáramos, estamos en el ámbito de la realidad virtual inmersiva. Esta alude a las tecnologías informáticas que generan entornos tridimensionales con los que el sujeto interactúa en tiempo real y en donde la inmersión genera sensaciones semejantes a la presencia en mundo real.

En ese entendimiento, ¿qué rol ostenta la inmersión si la ofensa, lesión o agravio a un derecho personalísimo se produce en el ámbito propio del metaverso?

En el plano de la hiperrealidad, ¿puede la inmersión que genera esta realidad simulada incidir negativamente en la subjetividad jurídica del agente?

¿Puede hablarse en la especie de una afectación a la personalidad digital? ¿En qué medida puede escindirse la personalidad jurídica en material y digital? ¿Es ello posible? Será materia de los presentes desarrollos.

III. Desarrollo

III.1. La realidad inmersiva

Se ha explicado con fluida claridad que “inmersión” significa introducirse por completo en otro mundo (artificial) y que, en el contexto de la realidad virtual, la inmersión se produce cuando el usuario se olvida de que está en ese mundo artificial, es decir, lo vive con los cinco sentidos e interactúa con el entorno virtual (Bockholt, 2017). En ese sentido, se produce un aislamiento que provoca que la persona se sienta transportada a otro lugar.

En este caso, la realidad virtual (RV) es un entorno de escenas y objetos simulados de apariencia real. No menos importante resulta ser que el entorno es generado por tecnología informática mediante la cual el usuario se siente inmerso en él.

En esa tónica, Diego Levis destaca que lo que define a un sistema de realidad virtual es su capacidad para estimular y engañar los sentidos a los que se dirige. En este aspecto, cuantos más sean los sentidos implicados en el engaño mayor será la intensidad de la experiencia simulada. ¿O deberíamos decir vivida? A su vez, ¿cuál es el camino que ha elegido la tecnología de la simulación digital multisensorial para llevarnos hacia la creación de estos mundos imaginarios capaces de superponerse al territorio físico que habitamos y que nos habita? (Levis, 2006).

Es que la realidad virtual es un mundo que, a pesar de no tener ninguna realidad física, es capaz de darle al usuario, a través de una estimulación adecuada de su sistema sensorial, la impresión perfecta de estar en interacción con un mundo físico.

Podría concluirse que llevada la cuestión a su máxima expresión la simulación digital multisensorial puede reforzar el riesgo de pérdida de la noción de realidad, “dando un carácter pseudoconcreto yseudopalpable a entidades imaginarias” (Quéau, 1995, p. 41).

III.2. El metaverso

La noción *metaverso* tiene su origen en la novela *Snow Crash*, publicada en 1992 por Neal Stephenson. En aquella se hace referencia a un mundo virtual o un espacio virtual colectivo y compartido con frecuencia creado por convergencia y compatibilización con un aspecto de la realidad externa.

En el ámbito que nos ocupa, veremos que el metaverso plantea un universo postrealidad, virtual y tridimensional, para la interacción social de los usuarios. Para ello habrá de valerse de la convergencia de ciertas herramientas y recursos.

La realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA) habilitan interacciones con entornos u objetos digitales.

Estos promueven toda una experiencia inmersiva extrasensorial y la posibilidad de una realidad alternativa o un mundo espejo, en donde el sujeto puede actuar desde sus diferentes actividades, como labores cotidianas (en oficinas virtuales), recreación, estudios, conciertos, etc.

En esa égida, para Nisa Ávila podemos definir jurídicamente al metaverso como una infraestructura canalizada a través de una red inteligente que, mediante sistemas de Inteligencia Artificial recapta y genera datos a tiempo real de cada usuario conectado, ofreciendo una recreación completa de la realidad natural mediando tecnología háptica sensorial y cognitiva, donde se puede llevar a cabo cualquier acción por parte de sus usuarios sin limitaciones, interactuando con otros usuarios e Inteligencias Artificiales con un sistema económico propio bajo sistemas de *blockchain*, con el fin de conseguir generar un estado virtualizado dentro de una sociedad red absoluta (2022).

Muestra de que no existe una definición consensuada de metaverso y sin dejar de advertir las perplejidades o las imprecisiones existentes en torno a aquel, Matthew Ball lo entiende como “una red masiva e interoperable de mundos virtuales 3D renderizados en tiempo real que pueden ser experimentados de forma sincrónica y persistente por un número efectivamente ilimitado de usuarios con un sentido de presencia individual, y con continuidad de datos, como identidad, historia, derechos, objetos, comunicaciones y pagos” (2022, p. 55).

Esos mundos virtuales son entornos simulados que pueden o no reproducir el mundo real y cuyo propósito puede ser similar al de un juego (ganar, derrotar, matar, etc.), o bien los objetivos pueden ser la formación educativa o profesional, la socialización, la aptitud física, etc.

Se refieran o no a una versión emulada del mundo real, se trata de mundos virtuales donde ocurren experiencias compartidas y en donde cada participante tiene una conexión a internet capaz de transmitir grandes volúmenes de datos.

Debe considerarse que cada vez más nuestra vida real se vuelca en la red. De allí que se buscan modelos digitales que generen una experimentación de estar vivo en aquella y de allí que sumamos a ella cada vez más aspectos de nuestro mundo real.

A su turno, ese entorno simulado puede ser en 3D inmersivo y puede tener un usuario individual o varios que pueden sentirse afectados por ese mundo virtual a través de cualquier dispositivo como puede ser un sensor de movimiento, un teclado, etc.

La renderización alude al proceso de generación del entorno 3D que, de tratarse de experiencias en entornos virtuales, requieren un renderizado en tiempo real, es decir que todas las secuencias posibles hayan sido creadas de antemano.

En línea con lo expuesto y sin perjuicio de otras características del metaverso, Ball (2020) destaca su carácter persistente, ya que nunca se “reinicia”, “pausa” o “finaliza”, sino que continúa indefinidamente. Es sincrónico, ya que es una experiencia viva que existe de manera constante para todos y en tiempo real. A su vez, cada usuario ofrece una sensación individual de presencia, y también todos pueden participar en un evento o actividad al mismo tiempo y con una agencia individual. Es una experiencia que abarca tanto el mundo digital como el físico, redes/experiencias privadas y públicas, y plataformas abiertas y cerradas. Al tiempo de ofrecer una interoperabilidad sin precedentes de datos (Ball, 2020).

III.3. Gafas y metaverso

Aquel entorno virtual inmersivo del que dábamos cuenta es contemplado por el usuario a través de un dispositivo conocido como gafas o casco de realidad virtual. Las gafas especiales permiten tener una experiencia 3D, en la que el aislamiento del entorno es total, y a su vez ver el programa digital que se proyecta y responde a los movimientos de la cabeza.

Es decir, al moverla también se desplaza el “universo” que se despliega en torno al sujeto. La interacción con el entorno puede requerir de otros dispositivos, como guantes o trajes especiales que permitan una mayor inmersión, así como la percepción de diferentes estímulos que intensifica sensaciones y fortalece la inmersión.

En suma, las gafas en la realidad virtual permiten una experiencia 3D en donde el aislamiento del entorno es total, pues mirando solo el programa digital que se proyecta permite responder a los movimientos de la cabeza que resultan decisivos en la percepción del espacio virtual.

En definitiva, puede que el mundo real y virtual interactúen, permitiendo que las gafas observen la realidad, escaneando objetos y personas y haciendo que la información sea manejable.

III.4. Los avatares

A su turno, la ofensa no acaece de manera inmediata sobre el sujeto sino sobre el avatar que lo personifica en el metaverso, aunque repercute (desde luego) sobre aquel. El avatar es una representación gráfica que asocia a un usuario en particular para su identificación en el metaverso. Puede representar otro sexo, edad, raza, etc. De allí que pueda decirse que es personalizado. El avatar puede ser una fotografía, icono, *gif* (animado), figura o dibujo artístico y puede tomar forma tridimensional.

En ese tono, puede advertirse que el efecto inmersivo del metaverso es de tal índole que permite advertir que la ofensa sobre el avatar identificatorio repercute sobre la subjetividad del agente. Los avatares muestran una representación virtual de la persona. Puede o no corresponder a su imagen real, pero como manifestación de aquella incide sobre su interioridad.

De allí que en el metaverso somos quien queremos ser, sin estar obligados a seguir las normas de la presencialidad. Es la versión de cómo los usuarios quieren que se los vea y, entre las opciones de personalización, se incluyen expresiones faciales o tonalidades de piel, etc.

De ello resulta que son opciones de identificación y personificación que en principio no se confunden ni con la identidad ni con la personalidad. Todavía es pronto para saber cómo evolucionará el metaverso y sus avatares, y la repercusión que tendrán sobre los usuarios.

No es desafortunada la idea según la cual una falsa imagen virtual puede tener consecuencias disvaliosas sobre la persona y su forma de actuar en el mundo real. En tal sentido, es posible anticipar comportamientos agresivos por la frustración que puede provocar en el usuario no ser en realidad quien se ve personificado en la virtualidad, pero habrá que analizar qué es lo que afecta a la persona y en qué medida.

El riesgo del metaverso es la dismorfia y su incidencia sobre la autopercepción corporal. Asimismo, por trastornos en la personalidad o el fomento de estereotipos idealizados. A su vez, en la dinámica inmersiva del metaverso el avatar podrá verse lesionado, pero el daño, es decir, la repercusión disvaliosa u ofensa la sufre la persona representada por aquel.

En otros términos, y en una primera exploración del asunto, el avatar no tiene subjetividad pues es el usuario el que sufre aquella afrenta ocasionada por la ofensa.

III.5. La subjetividad del agente afectada por la inmersión en el metaverso

La persona, experimentando con el visor y en la interfaz, se siente como si estuviera en otro entono y hasta la posibilidad de encarnarse y sentir que el cuerpo virtual (avatar) es el cuerpo físico (Schulkin, 2022, p. 234).

En el ámbito educativo, por ejemplo, los entornos digitales pueden verse como posibles metáforas de los espacios físicos de aprendizaje.

En ese entendimiento, la estimulación multisensorial, el espíritu lúdico, los escenarios que fomentan nuevas experiencias, la imaginación y creatividad de los alumnos pueden dar cuenta de espacios muy significativos. Las herramientas que se ofrecen son recursos formativos para la cibercultura (Ramallal y Merchán Murillo, 2019).

En materia de educación, por ejemplo, la RV es un discurso multimodal, es decir, en el que intervienen varios sentidos. Esto implica que el aprendizaje sea más fluido y mayor la pregnancia en la memoria a corto y largo plazo. A su vez hay una innegable vertiente lúdica. De lo expuesto se desprende que uno de los objetivos de la realidad virtual inmersiva (junto a la interactividad y corporeidad) es transportar a los usuarios a espacios virtuales multisensoriales creando la idea de estar allí.

Ello explica lo ya manifestado, es decir, estamos ante una plataforma social en la que ya no solo miraremos la experiencia, sino que estaremos “dentro” de la experiencia misma.

En función de lo expuesto, ya en el ámbito de nuestros derechos personalísimos, podría sostenerse una ofensa virtualmente infringida pero sentida asume el carácter de agravio jurídico por verse lesionado un interés.

Es una virtualidad que afecta a la subjetividad del agente y a raíz de una estimulación de su sistema sensorial. Es la impresión perfecta de estar en interacción

con el mundo físico y eso afecta las manifestaciones jurídicamente relevantes del sujeto.

Es impropio concebir la ofensa exclusivamente desde el plano virtual o que (paradójicamente) ubicaría al metaverso en un plano real que esencialmente no tiene. Tomamos como eje analítico el ámbito de la realidad virtual en su tipo inmersivo, ya que puede tratarse de una realidad con poca o nula inmersividad.

III.6. El derecho a la identidad digital

Sin pretender un abordaje exhaustivo del tema concerniente a la identidad digital, podemos partir de la definición según la cual se trata de la habilidad de gestionar con éxito la propia visibilidad, reputación y privacidad en la red como un componente inseparable y fundamental del conjunto de habilidades informacionales y digitales, las cuales se han convertido en fundamentales para vivir en la sociedad informacional (Giones Valls, 2010).

Como veremos, la actividad en Internet genera datos que contribuyen a crear nuevas identidades personales en el entorno digital. Estas pueden coincidir o no con la identidad analógica, es decir, con las características que se pueden atribuir a una determinada persona en su vida fuera de la red u *offline*.

Toda la actividad que cada uno genera en la red conforma una identidad y más aún si hablamos de entornos extremadamente inmersivos. De allí la necesidad de reactivar el debate sobre la necesidad de formar a las personas en nuevas alfabetizaciones, informacionales y digitales, lo que puede ser clave para los ciudadanos de hoy.

En función de aquello, se trata de indagar la cuestión de la identidad digital en entornos online considerando que este metamedio proporciona un escenario inmersivo, abierto, no predeterminado y autoconfigurable hasta cierto punto. En esa tónica, se trata de ameritar la importancia de ideas como las micro narrativas personales en la construcción de estas identidades, la representación de género y cualificando la interacción en línea en el plano de la ingeniería inmersiva.

III.7. Las meta narrativas, la identidad digital y el metaverso

Como buen espacio digital, no puede dejar de sopesarse el poder del lenguaje en el metaverso y su aptitud para traducir la facultad narrativa de los usuarios. Todo ello contribuye a su identidad digital.

En cierta forma, un metaverso es un canal distribuidor de narrativas caracterizadas por su grado de personalización y el nivel de interacción con el resto de los usuarios. Es posible advertir que ese lenguaje vehiculice la aptitud de la ofensa para afectar la subjetividad jurídica del agente. Seguramente es un lenguaje con una estética propia en donde el posible impacto y alcance de la micronarrativa no queda restringido a relatos subjetivos centrados en aspectos personales. En efecto, puede enlazarse con procesos de opinión y creación de información. Es que en las realidades inmersivas el factor emocional (*engagement*) es un aspecto de la interacción social en el metaverso.

En la creación del relato se define la identidad. La construcción de micronarrativas detrás de un avatar se realiza en un espacio de comunicación propio de la cultura digital que hasta puede fragmentar o modelar la información en un ámbito hiperrealista, con una cibercultura propia y en donde los individuos se resignifican a través de una dimensión afectiva y emocional propia.

De aquí la importancia de indagar someramente la problemática de la personalidad digital en el metaverso.

III.8. La identidad digital y la analógica en el metaverso

Encontrándonos en un escenario de características particulares, podemos preguntarnos con Nisa Ávila qué sucede cuando un ciudadano fallece en la realidad natural respecto a su existencia en el metaverso y los derechos de la personalidad asociados al mismo (Nisa Ávila, 2022).

Es la posibilidad técnica de ofrecer tras el fallecimiento de un ciudadano en la realidad natural la de continuar digitalmente bajo un Avatar. Siendo así puede no solo ser recreado sino está la posibilidad de continuar interactuando con otros usuarios/ciudadanos vivos en ambas realidades o no.

Son aspectos de una cuestión que debe ser regulada. Es posible advertir que, extinguidos todos los derechos en la realidad natural, no tiene porqué ser así en el metaverso. Puede hablarse de una continuidad de la vida digital, cuestión que amerita entonces un debate científico.

Se trata de elaborar un constructo jurídico teórico acerca de cómo la naturaleza jurídica de los derechos de la personalidad se tiene que reelaborar, en parte para caminar hacia una digitalización de los mismos.

Puede hablarse entonces de derechos de la personalidad digital en el ámbito de la realidad metaversal.

El derecho a la dignidad en su nueva mensura, al resguardo de su identidad a través de un avatar, a no ser ofendido en los espacios referenciados y a gozar de la autodeterminación digital junto al consentimiento, sin perjuicio de otros, son algunos de los ejes comprendidos en la nueva y vastísima construcción jurídica.

A nuestro modo de ver, la subjetivación de la ofensa exige referenciar la problemática como apéndice de los derechos personalísimos. Futuras elucubraciones jurídicas deberán mensurar ajustadamente la problemática.

III.9. La subjetivización de la ofensa y la tecnología háptica

La afectación de un derecho personalísimo puede ser vislumbrada como una afectación somatosensorial provocada en parte por la percepción kinésica, háptica y proxémica, lo cual incidiría sobre la materialización de la agresión y la proyección estimativa acerca de la subjetivización de la misma.

La palabra *háptica*, del griego *ἁπτικός* (*haptikos*) significa “táctil, perteneciente al sentido del tacto”. La tecnología *háptica* (o comunicación cinestésica o 3D) es una tecnología que puede crear una experiencia táctil aplicando fuerzas, vibraciones o movimientos al usuario.

Mediante tecnología *háptica* se pueden sentir sensaciones vinculadas a los sentidos primarios o generar angustia y sufrimiento. El cerebro interpreta como reales sensaciones artificiales, y (dentro de un entorno virtualizado) generan desde el dolor hasta placer.

Esta dirección especulativa indica que la háptica es una necesidad técnica para poder desarrollar un metaverso y que debe ser mensurada en interacción multimodal con la tecnología visual y auditiva. De esa forma, la percepción háptica y táctil derivan de una sinergia a través del sistema cutáneo y motor sin la cual no se obtiene el estímulo háptico correcto.

En la percepción háptica (tacto activo) se combinan la información táctil y kinestésica para proporcionar al perceptor una información más completa de los objetos de su medio siempre que mueva los dedos con un propósito determinado.

En ese tono, va dicho que el hecho de la existencia de este sistema somatosensorial permite que se reconozcan por el cerebro estímulos como el tacto, la temperatura, la propiocepción que es la posición del cuerpo y la nocicepción a través de nociceptores que informan de estímulos nerviosos que el cerebro asocia al dolor o el placer. Todo ello resulta posible gracias a estímulos hápticos usando diferentes receptores existentes en nuestro cuerpo: los termorreceptores, los mecanorreceptores y los quimiorreceptores (Ledesma Carbayo, 2009).

Se puede advertir que estos mecanismos de recreación y percepción somato-sensorial implican un problema jurídico respecto a los derechos de la personalidad en cuanto pueden generar una subjetivización del agravio y la reacción del orden jurídico. Ello implica sostener que la ofensa a un bien personalísimo será tan concreta que no será diferenciable de la que ocurre en el plano real.

Pero más interesante aun es otra perspectiva que aborda Nisa Ávila. Sostiene en efecto que

Tenemos que ser conscientes de todo el abanico de posibilidades que brinda la tecnología háptica en interacción multimodal con la proxémica y de forma complementaria con la tecnología visual y auditiva. Ésta combinación tecnológica de sensores de todo tipo permitirá una variada interacción del usuario/ciudadano en el metaverso, bien voluntaria o involuntaria, como pueden ser las agresiones que serán tan realistas que no se podrán distinguir de la realidad natural. (Nisa Ávila, 2022, párr. 4)

La posibilidad que mediante la tecnología háptica de que podamos ser capaces de tener sensaciones físicas vinculadas a nuestros sentidos primarios y por extensión generar sufrimiento o angustia e incluso provocar la muerte a otros usuarios/ciudadanos por diferentes circunstancias y casuísticas nos muestra un panorama donde todos los campos del derecho tienen un reto jurídico.

El cerebro interpreta como reales los impulsos generados en forma artificial considerándolos como suyos. Ello implica, a su vez, hablar de un cambio de paradigmas en el derecho. Al menos, obligará a auscultar apropiadamente la forma de percibir la subjetivización de la ofensa y la posibilidad de resarcir adecuadamente los perjuicios operados desde la virtualidad.

III.10. Los Datos en el metaverso

A su vez, esta tecnología permite la captación, recopilación y tratamiento de datos que puedan verse, oírse o sentirse, con lo cual la materialización de la ofensa en el campo de los derechos personales se disemina hacia cuestiones que pueden afectar (cuanto menos) a la privacidad e identidad.

Consecuentes con ello, los guantes y trajes corporales pueden capturar datos de movimiento del usuario y transmitir información relativa a él, lo que permite reproducir el cuerpo y gestos en tiempo real. Ello sin perjuicio de las cámaras de seguimiento y algún *wearable* inteligente como muñecas o tobillos.

Se trata del abordaje del efecto multiplicador de la volumetría de datos en el metaverso y la organización de los mismos.

En ese tono, el metaverso tiene la capacidad técnica de almacenar millones de datos de un mismo sujeto respecto a contenidos sanitarios, educativos, religiosos, laborales, económicos, sociales, interpersonales, privados, etc.

Al interactuar en el metaverso, los usuarios generan más datos que pueden recopilarse y utilizarse para diversos fines, como ocurre actualmente con nuestra huella digital. En este escenario, el usuario experimenta eventos en el mundo virtual como si fueran reales y de allí algunos riesgos como la vigilancia masiva, la discriminación, la pérdida de autonomía, el fraude, la suplantación de identidad, etc.

En definitiva, todo lo que se hace en el metaverso se convierte en datos, originados estos en un espacio inmersivo e interactivo que expone nuestras acciones y movimientos. Del metaverso se pueden extraer nuevas categorías de datos con mayor granularidad y precisión.

A su vez, la interacción en el metaverso almacena datos que define al usuario/ciudadano. Aun cuando fallezca en la realidad natural, gracias a técnicas de almacenamiento distribuido de información se ofrece la posibilidad de recrearlo o mantenerlo vivo digitalmente.

Puede hablarse de un derecho a la vida digital. Este es el derecho que de forma transversal sirve de “almacén” jurídico de dichos datos y su tratamiento será el resultado de la gestión y uso de datos vinculados a tecnologías hápticas y próximas (Nisa Ávila, 2022).

III.11. La personalidad digital y los datos

De ser así, lo expuesto exigiría una transmutación del tradicional encuadre: ya no es un problema de personalidad —*lato sensu*— sino de la trayectoria que exhiben los datos referidos a la personalidad digital. De admitir esto último, podría pensarse en el derecho a decidir *post mortem* sobre los propios datos.

Incluso transferirlos o permitir la explotación *post mortem* de los datos del fallecido o el derecho que se tiene para que la identidad o identificación del fallecido en la realidad natural pueda seguir siendo usada por quien él haya designado.

Pensamos en la labor de un científico en el metaverso que no desea que sus estudios culminen con su muerte y que aquellos avancen pese a su fin natural. De

allí que puede decidir a quién entregar los datos para que continúe con el estudio que no pudo finalizar.

A su vez obsérvese que en la dinámica metaversal la agresión puede provenir de quien también puede haber muerto en la realidad natural pero que mantiene continuidad digital *post mortem*.

Ello, por cierto, siempre y cuando el usuario/ciudadano haya dejado indicado su deseo de continuar vivo en la realidad digital o metaverso.

III.12. Los datos y el derecho a la personalidad digital en el metaverso

En el caso del metaverso, la propiedad y uso de los datos despierta inquietud. Es que la realidad 3D requiere del escaneo constante de los espacios reales donde se produce, como su casa, o su oficina e invade sus preferencias, gustos, tendencias, etc.

En esa tónica debe pensarse que el metaverso involucra al usuario en múltiples dimensiones, como la social, económica, política o emocional. Puede virtualizar todos los aspectos de desarrollo del individuo extendiendo los datos recogidos a la información no verbal y biométrica. Las experiencias humanas se transforman en datos digitales a través de simulaciones y la interacción inmersiva en los espacios virtuales concede al usuario una experiencia social y una identidad digital.

El carácter intrusivo del metaverso permite advertir que cualquier entorno virtual al estar datificado permite tratar ampliamente el espectro informativo referido a las actividades humanas.

III.13. La continuidad de la vida digital en el metaverso

A tono con lo expuesto observa Nisa Ávila (2010) que el efecto multiplicador de la volumetría de datos del metaverso y la organización de los mismos que permite abordar temas como la muerte, resurrección o continuidad de la vida digital pese a haberse fallecido en la vida natural.

Es decir, el hecho de que el metaverso tenga la capacidad técnica de almacenar millones de datos y metadatos permitirá la recreación o continuidad de la vital digital de una persona en el metaverso, aun cuando esta fallezca en la realidad natural.

Se trata de la necesidad de encaminar el debate legal hacia dónde debe rumbar una nueva regulación de los derechos de la personalidad, pero ahora en su vertiente digital.

En su estructura, Estos derechos de la personalidad digital comprenden la vida, muerte y resurrección digital y sus manifestaciones, deslindando adecuadamente la identificación de la identidad digital.

III.14. *Data privacy post mortem*

El *data privacy postmortem* se considera que es el derecho directo, inalienable e indiscutible que se le otorga al ciudadano para el establecimiento del designio *post mortem* de sus datos normalizados y no normalizados existentes en el metaverso y/o cualquier tipo de realidad digital otorgando la potestad sobre sus derechos.

Los derechos *post mortem* digitales son el conjunto de derechos que tiene todo usuario/ciudadano sobre el *data privacy* generado en torno a la realidad digital asociado a su identidad e identificación digital.

En esa línea, la Ley Digital francesa (2016) establece que toda persona podrá decidir sobre el destino de sus datos de carácter personal después de su muerte.

Se trata del derecho a la autodeterminación digital, que permite a todos los individuos organizar, en vida, las condiciones de conservación y de comunicación de sus datos personales después de fallecer.

Es del caso deducir que cada internauta podrá designar a la persona que se ocupará de gestionar su herencia digital. En caso de que no haya sido nombrado un administrador del patrimonio virtual, serán los familiares más directos quienes decidan qué hacer con los contenidos de las redes sociales.

A su vez, los herederos de una persona fallecida solo podrán tener acceso a sus datos a efectos de la partición de la herencia y, eventualmente, para cerrar sus cuentas con los proveedores de servicios; sin embargo, tendrán derecho a recuperar sus “bienes digitales” y “datos similares a los recuerdos familiares”, como fotos y correos electrónicos.

En definitiva, es posible dejar sin efecto la idea según la cual la protección legal de los datos finaliza con la muerte de la persona. Se tratará de elucubrar acerca de la gestión de datos en el metaverso o el destino de los mismos.

IV. Análisis conclusivo

Lo expuesto es indicativo de que, a pesar de mesurar conceptos en construcción, la idea de realidad metaversal se impone y en ella los derechos de la personalidad cuya base teórico-conceptual exige una inquietante elaboración disruptiva.

El avatar puede significar a una persona distinta a la real y de allí que la edad, el sexo, en fin, la morfología misma del sujeto puede dar cuenta de una identidad disociada, es decir que opera en dos planos totalmente diferentes.

Es que la realidad virtual es paralela a la material. En ese entendimiento surge la idea de una construcción jurídica en torno a la personalidad del sujeto que opera en el ámbito digital y que tiene derecho a la incolumidad de la misma y a autodeterminarse en un ámbito específico de la realidad.

En tanto, la subjetivización de la ofensa en la realidad virtual parece ser el eje sobre el cual debe analizarse la problemática aquí considerada, ya que vehiculiza al agravio, vale decir, le da sustento jurídico.

La subjetividad está determinada por la inmersión en el nuevo escenario virtual. De allí que no resulta descabellado insistir en la idea de personalidad digital paralela a la real y determinante de una construcción de la subjetividad específica del individuo.

Como dice Matthew Ball, “la propia idea de metaverso significa que una mayor parte de nuestra vida, trabajo, ocio, tiempo, gasto, riqueza, felicidad y relaciones se harán *online*”. En realidad (corrige), *existirán online* (Ball, 2022, p. 372).

Ello obligará a un replanteo dogmático, ya que repercute de raíz sobre los derechos personalísimos. Facilitará que no exista privacidad, ya que habrá una mayor exposición y consecuente seguimiento de la actividad digital y manipulación del individuo.

La construcción de una dogmática relativa a los derechos de la personalidad digital contribuirá a limitar o reglar apropiadamente cuestiones relativas a un mal uso o abuso del metaverso. A su turno, pueden recordarse problemáticas referidas a la brecha digital o consecuencias que puede arrojar el aislamiento virtual y su repercusión disvaliosa sobre bienes espirituales de la persona.

Bajo esa égida, puede mentarse también el uso indiscriminado de datos y acerca de la propiedad de los mismos una vez que han sido volcados al espacio virtual. A su vez, ameritar si los sujetos son conscientes de la exposición de su personalidad a través de una actividad que los sojuzga a una mayor inmersión y sin perjuicio de otros avasallamientos de su personalidad (técnicas de *Deepfake*, por ejemplo).

En ese entendimiento, el aspecto inmersivo puede echar luces sobre aquella en torno a cómo debe ser ameritada la personalidad en ese entorno totalmente diferente al físico pero que tiene en común al sujeto que le imprime realidad.

No decimos que la inmersión haga a la esencia del metaverso, pero sí que la subjetivación de la ofensa en materia de derechos personalísimos implica que la lesión es vivida o experimentada en la realidad virtual.

A su vez, es evidente que esa inmersión (en sus diferentes dimensiones) responde a la necesidad de experimentar o vivenciar una nueva realidad, mezclando audios y videos, con un alto grado de conectividad y de allí que la plataforma virtual es un componente de nuestra vida y de la cultura humana.

En ese entendimiento, si nos referimos a los derechos de la personalidad en el escenario del metaverso el núcleo duro de la prerrogativa conculcada se ve fuertemente determinada por el grado inmersivo que exhibe la dinámica del metaverso.

Es que nos encontramos ante una realidad totalmente diferente a la natural, pero a la que se simula y en donde la enajenación de los sentidos es consecuencia directa del factor inmersivo, pero este último, insistimos, debe ser apreciado en sus múltiples proyecciones.

Uno de ellos es el alcance somatosensorial de aquel efecto inmersivo, y que, a su vez, será desencadenante de la lesión en la impronta que genera la específica realidad virtual. Otra perspectiva ofrece el compromiso que se desprende de la autodeterminación del destino de los datos volcados en el metaverso.

Ello puede ocurrir (incluso) tras la muerte física o ante la evolución de la alteración mental del sujeto que distorsiona su realidad en el metaverso. En este entendimiento, aquel es soberano y libre de fijar el rumbo de la información que a él le concierne. De lo expuesto se desprende el nuevo perfil dogmático que adquieren los derechos personalísimos en la mecánica inmersiva. Es que como manifestación de la personalidad pueden operar incluso en la virtualidad y en donde rige el principio de libertad y autodeterminación del individuo. Ejemplo de ello es la elección del avatar que puede representar un personaje o género totalmente diferente al que ocurre en la realidad física. El límite estará dado (seguramente) por el orden público o el perjuicio a terceros.

Bajo una égida diferente, puede acontecer un enajenamiento de la personalidad del sujeto por las consecuencias inmersivas del metaverso. Esto último no excluye la posibilidad de repercutir sobre la salud emocional del individuo. La magnitud del aislamiento puede incidir sobre la proyección de la personalidad.

La posibilidad de crear adicción por un uso prolongado puede provocar mareos y desorientación sumada a la pérdida de contacto social.

Otro aspecto viene dado por la llamada *brecha digital* y su incidencia sobre la igualdad y la discriminación.

Por lo pronto, hay una metamorfosis de la realidad bifronte, real y virtual, lo que puede verse en un abrupto cambio de escena según la velocidad con que se acopla la psiquis al realismo inmersivo.

El derecho subjetivo a la protección del derecho personalísimo conculcado estará representado por la ofensa, lesión o agresión la que deberá ser estimada desde la óptica inmersiva e interactiva propia o específica de la dinámica metaversal. A su vez, el nivel inmersivo puede verse reflejado por la interactividad del sujeto en el metaverso como también la interoperabilidad de los sistemas. De la conexión de aspectos fluye una visceral observación relativa al lenguaje corporal y las emociones en la interacción del metaverso. En esencia, este último implica decir que el sujeto interactúa, y lo hace con otros en primera fila, en una experiencia vivencial fuertemente determinada por el entorno inmersivo.

En este sentido bien se ha dicho que la pertenencia al grupo prima en el metaverso por cuanto los usuarios construyen interacciones entre avatares en espacios programados para suscitar una monomanía concreta: la obsesión por pertenecer, por integrarse en ciertos espacios digitales que reproducen la existencia digital a partir de una interfaz (Acevedo Nieto, 2022).

De allí que se aprecia la idea de trastorno alimentado por la ansiedad actual para generar dinámicas que trastocan la relación del individuo con su presente. Ello nos permite concluir que aquella inmersión es constructora de una subjetividad específica, concreta o sea referida al nuevo escenario que la determina.

Tanto la inmersión como la subjetividad deberán ser mensuradas desde una puntual dinámica. Nuevos horizontes se alcanzan a vislumbrar en un espacio de impredecibles derivaciones y donde tradicionales derechos o probablemente nuevos requieran ser re direccionados o pergeñados.

¿Puede un avatar invadir la intimidad de otro? O, en su caso, ¿es procedente confundir identificación con identidad? ¿Cómo se produce la ofensa? ¿En qué instante? ¿Cómo se cualifica la antijuridicidad de la conducta?

La repercusión en la subjetividad del agente se verá determinada por la calidad inmersiva del metaverso, ya que este factor confluye sobre la percepción o sensibilización hiperrealista del agravio.

El uso de avatares puede revelar una noción diferente de nosotros mismos y tal vez más verdadera de nosotros mismos. De manera que debe ser revisado el derecho a la identidad *online* implicado en la problemática que nos ocupa. Hay una afectación somatosensorial constitutiva de la ofensa y que se emplaza como problemática jurídica respecto de los derechos de la personalidad.

De ello se desprende el valor de la interactividad en la perspectiva psíquica del sujeto y la ajustada disociación de realidades alternativas, en tanto el sujeto expande sus actividades eliminando fronteras geográficas y hacen lo propio respecto a los obstáculos físicos que se oponen al intercambio social, laboral o académico.

Es del caso admitir una creciente digitalización de los derechos personalísimos. Y más aún si se los analiza desde el punto de vista del metaverso.

En el mundo digital pueden plantearse cuestiones tales como el derecho de existir digitalmente, el derecho a la identidad digital, el derecho a la reputación digital, el derecho a la privacidad digital y al anonimato, entre otros.

Como consecuencia, el ámbito de las prerrogativas en cuestión se verá cada día más reducido, más expuesto, generando así la imperiosa necesidad de proteger los datos personales que derivan de la dinámica metaversal.

Como corolario del principio de autodeterminación se encuentra, en la especie, el *Data Privacy post mortem*, es decir, decidir sobre el destino de sus datos o discernir acerca de la propiedad de los datos virtuales.

A su vez, la mensura de la ofensa puede recaer sobre un lenguaje no hablado sea paralingüístico o kinestésico, pero también a través de una compleja comunicación no verbal que involucra ingredientes sociales y culturales propios de una paradigmática realidad inmersiva. En este último sentido, el análisis jurídico del lenguaje proxémico en el espacio virtual jugará un rol importantísimo a fin de medir o ameritar la magnitud de la ofensa. Aquellos definirán de qué manera utilizamos el cuerpo y el espacio, e incluso el tiempo para actuar en diferentes contextos y situaciones.

En definitiva, es el derecho a la dignidad digital y a la seguridad jurídica y ello ante una realidad diferente que exige ir vislumbrando soluciones ajustadas a ella.

V. Informe final

Pese a ser un espacio dogmático en construcción, el carácter inmersivo del metaverso se erige en un constructo jurídico de insoslayable cuño y de impredecibles derivaciones. Ello es palpable al tiempo de mensurar (como en la especie) la

subjetivación de la ofensa en materia de derechos personalísimos. Hay un cambio de paradigmas y ello habilita a una regulación específica en el ámbito de los derechos de la personalidad digital. A tono con lo expuesto, uno de los temas que deberá abordarse se plantea respecto a la muerte, continuidad o transferencia vital digital en el metaverso. También lo concerniente al efecto multiplicador de la volumetría y naturaleza de los datos.

VI. Referencias

Acevedo Nieto, J. (2022). Una introducción al metaverso: conceptualización y alcance de un nuevo universo online. *Dialnet*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8571979>

Ball, M. (2022). *El Metaverso y cómo revolucionará todo* (A. G. Sanz, Trad.). Deusto.

Ball, M. (2020, 13 de enero). *El Metaverso: qué es, dónde encontrarlo y quién lo construirá*. <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse>

Bockholt, N. (2017). Realidad virtual, realidad aumentada, realidad mixta. Y ¿qué significa “inmersión” realmente? *Think with Google*.

<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/es-es/futuro-del-marketing/tecnologia-emergente/realidad-virtual-aumentada-mixta-que-significa-inmersion-realmente/>

Giones Valls, A. y Serrat Brustenga, M. (2010). La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital. *Textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, Universitat de Barcelona. <https://bid.ub.edu/24/giones2.htm>

Gómez Pérez, M. (2021). Cautivos en la red. El impacto del metaverso en el derecho de acceso a la información y la protección de datos personales. *Ius et Scientia* (7, (2)). <https://www.revistascientificas.us.es>

Guerrero Cuevas, B. y Valero Aguayo, L. (2013). Efectos secundarios tras el uso de realidad virtual inmersiva en un videojuego. *Revista Internacional de Psicología y Terapia Psicológica*, (13, [2], pp. 163-178). www.redalyc.org

Ledesma Carballo, M. J. (2009). *El sistema somato sensorial*. Universidad Politécnica de Madrid. <https://web.archive.org/web/20091211142732/http://insn.die.upm.es/docs/tacto.pdf>

Levis, D. (2006). *¿Qué es la realidad virtual?* <https://www.academia.eduhttps://web.archive.org/web/20091211142732/http://insn.die.upm.es/docs/tacto.pdf>

Agencia Española de Protección de Datos (AEPD) (29/09/2022). *Metaverso y privacidad*. <https://www.aepd.es/es/prensa-y-comunicacion/blog/metaverso-y-privacidad>

Nisa Ávila, J. A. (2022). *El metaverso y los sistemas hápticos: Regulación legal de tecnologías de recopilación compleja de datos*. <https://elderecho.com/el-metaverso-y-los-sistemas-hapticos-regulacion-legal-de-tecnologias-de-recopilacion-compleja-de-datos>

Nisa Ávila, J. A. (2022). *Muerte y resurrección digital: El Metaverso como inflexión en los derechos de la personalidad*. <https://elderecho.com/muerte-y-resurreccion-digital-el-metaverso-como-inflexion-en-los-derechos-de-la-personalidad>

Quéau, P. (1995). *Lo virtual, virtudes y vértigos*. Paidós.

Ramallal, P. M. y Merchán Murillo, A. (2019). Realidad Virtual. Metaversos como herramientas para la teleformación. *Realidades Educativas en la esfera digital: sistemas, modelos y paradigmas de aprendizaje* (p. 15). Egregius ediciones. https://www.researchgate.net/publication/338453046_Realidades_educativas_en_la_esfera_digital_sistemas_modelos_y_paradigmas_de_aprendizaje

Schulkin, J. (2022). *Vuelta por el Metaverso*, 1ª ed. Galerna.

Tagarro, A. (2022). Bienvenidos al Metaverso; cómo funciona y cómo cambiará nuestras vidas. *El nuevo Internet*. <https://www.elcorreo.com/xlsemanal/a-fondo/metaverso-construccion-nuevo-internet-universo-3-d.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

Tagarro, A. (2022). El metaverso por dentro. Qué se ve... y que tengo que sacrificar para verlo. *El nuevo Internet*. <https://www.elcorreo.com/xlsemanal/a-fondo/metaverso-construccion-nuevo-internet-universo-3d.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

Villa López, P. y Amaya Amaris, J. P. (2022). *Metaverso: perspectivas jurídicas de la nueva realidad (virtual)*. Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/60201>

Yubal Fernández, F. M. (2022). *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>

Fecha de recepción: 29-03-2023

Fecha de aceptación: 01-11-2023

