

ARTÍCULO DE REFLEXIÓN

Teoría de la propiedad aplicable en el Metaverso

Theory of property applicable to the metaverse

Mariana Jaramillo Gómez

Yuliana Cardona Merino

Universidad CES

Facultad de derecho

Dr. Diego Martín Buitrago Botero

Medellín, Colombia

Octubre 2023

Resumen

El metaverso es considerado como un espacio en la nube donde se generan diferentes interacciones entre los sujetos (ENTES) que hacen parte del mismo, las cuales involucran al mundo jurídico puesto que esta interacción se basa en la constante ejecución de negociaciones jurídicas que generalmente son realizadas a través de NFT u otros mecanismos que se desarrollan en este ámbito digital. Por lo que se hace necesario analizar si estos son considerados como bienes, establecer qué tipo de bienes podrían ser y cuál sería la mejor manera de adquirirlos, teniendo en cuenta la normatividad establecida en la legislación colombiana. Posteriormente, se estudia si los sujetos que interactúan dentro del metaverso cuentan con la capacidad de adquirir derechos y obligaciones a través de la adquisición de un nuevo atributo de la personalidad y por último, se revisan las principales problemáticas que se evidencian dentro del metaverso.

Palabras Clave: Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), Avatar/Ente, Token no fungible, Identidad digital, Cadena de Bloques, Contratos inteligentes.

Abstract

The metaverse is considered as a space in the cloud where different interactions are generated between the subjects (ENTES) that are part of it, which involve the legal world since this interaction is based on the constant execution of legal negotiations that are generally carried out through NFT or other mechanisms that are developed in this digital field. Therefore, it is necessary to analyze whether these are considered assets, establish what type of assets

they could be and what would be the best way to acquire them, taking into account the regulations established in Colombian legislation. Subsequently, it is studied whether the subjects that interact within the metaverse have the capacity to acquire rights and obligations through the acquisition of a new personality attribute and finally, the main problems that are evident within the metaverse are reviewed.

Key Words: Information and communications Technology (ICT), Avatar/Entity, Non-Fungible Token (NFT), digital identity, Blockchain, Smart Contracts.

Introducción

El concepto de propiedad y bienes se ha trabajado desde los inicios del derecho hasta la actualidad, donde se han desarrollado diferentes perspectivas acerca de la forma de adquirir bienes y la manera en la cual se pueden ejercer los derechos que se adquieren sobre los mismos, como lo son el uso, el goce y la disposición(1873e); estudios que hasta hace poco giraban alrededor de un plano material, es decir, un plano físico o tangible, como lo son la compraventa de objetos, vehículos, inmuebles, entre otros.

Con la llegada de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y teniendo en cuenta la publicación realizada el pasado 15 de octubre del presente año por parte del portal de estadística alemán “Statista”, para el año 2023 la mitad de los usuarios de internet encuestados en Colombia informaron comprar semanalmente un producto o servicio en línea. Además, alrededor de un 26% indicó que prefiere comprar comestibles a través de una tienda electrónica (2023i); lo cual nos permite concluir que en Colombia cada vez son más las personas

que migran a la virtualidad, donde inevitablemente se llevarán a cabo compras y ventas de bienes haciendo uso de las TIC.

Es por esto que se empezaron a evidenciar problemáticas acerca de los bienes que se adquieren o se crean dentro de estas nuevas tecnologías, como lo es el metaverso; problemáticas que no se pueden analizar ignorando los conceptos adquiridos a través de los años respecto de la teoría de los bienes en el ordenamiento jurídico colombiano, de manera puntual entendiendo al metaverso como un nuevo espacio de creación y de relacionamiento jurídico en el cual no solamente se pueden crear o adquirir bienes sino también realizar actos jurídicos que en la actualidad cuentan con mayor relevancia e importancia en la clasificación jurídica de las nuevas formas de adquirir el dominio que se observan en el metaverso.

Según el Código Civil Colombiano, se ha definido como bien a las cosas corporales o incorporeales, las corporales entendiéndose como las que tienen un ser real y que pueden ser percibidas por los sentidos, y las incorporeales entendiéndose como derechos (1873k). Asimismo, se entiende como propiedad al derecho real (1873e) sobre una cosa corporal e incorporeal, para gozar y disponer de ella, no siendo contra ley o contra derecho ajeno (1873f); la anterior clasificación se encuentra relacionada con el desenvolvimiento económico y jurídico de la sociedad, al mismo tiempo que los modos de adquirir el dominio, los cuales se encuentran establecidos de la siguiente manera: Prescripción, accesión, tradición, ocupación y sucesión por causa de muerte (1873g).

Por lo cual, a través del presente artículo se explorarán las diferentes problemáticas que puedan surgir a partir de la teoría de los bienes respecto de los diferentes modos de adquirir el

dominio que existen o podrán existir dentro del marco del metaverso y se realizará con la finalidad de verificar si se ha llevado a cabo algún pronunciamiento por parte de la legislación colombiana frente al metaverso en la teoría de los bienes, determinando así a que tipo de bien se hace referencia en este mundo paralelo ya que en la actualidad son parte de la cotidianidad de la mayoría de la población colombiana.

El presente artículo tendrá un enfoque metodológico cualitativo de tipo hermenéutico (Flores & Anselmo, 2019), que se desarrolla analizando la normatividad vigente sobre la teoría de los bienes en la legislación colombiana, al mismo tiempo verificando si esta teoría es aplicable al Metaverso y verificando la necesidad de regulación frente a los temas mencionados, toda vez que la norma no es clara frente a la apreciación de estos bienes. Asimismo, se analizará la posibilidad de integrar la identidad digital como un nuevo atributo de la personalidad y las problemáticas que puedan surgir respecto de la interacción generada en el metaverso a partir de actos jurídicos.

Del metaverso y sus bienes

Históricamente el concepto de metaverso surgió por primera vez en el año 1992, concepto introducido por el escritor estadounidense Neal Stephenson en su novela “Snow Crash”, describió una especie de espacio virtual colectivo, compatible y convergente con la realidad donde se especificaba que para acceder a ese mundo eran necesarias unas gafas especializadas, disponibles en las entidades privadas o públicas del mundo tangible, mundo en

el que se vive, que permitirían aparecer como un avatar en el mundo virtual y otorgarían la capacidad de moverse en ese entorno (2023e).

Desde los inicios del año 2000 se creó al metaverso como un espacio para relacionarse con personas a través de juegos interactivos que brindaban la posibilidad de escapar a una realidad alternativa, la cual se representó en algunos juegos virtuales, entre los cuales se encuentran Roblox (2023h) y Second life (2023f). Asimismo, a partir del año 2009 se empezó a evidenciar al metaverso como una plataforma donde se podían llevar a cabo diversos modelos de negocio gracias a la implementación del primer blockchain desarrollado como un mecanismo descentralizado y como una criptomoneda, conocido comúnmente como el Bitcoin; el cual se implementó a partir del 03 de enero del año 2009 con el bloque génesis (Márquez Solís, 2016) y que se empezó a equiparar con el papel moneda ya que contaba con funciones parecidas y permitía que se generara el pago por la prestación o adquisición de bienes y servicios en el metaverso (2022c).

En el mes de mayo del año 2014 surgió el primer objeto digital considerado como un NFT, al que se le nombró "Quantum", creación del artista neoyorquino Kevin McCoy, donde se desarrolló como un objeto digital a través del cual se evidenciaba una animación en forma de octógono que fue asociada a un certificado de propiedad y fue puesta en venta en línea en el año 2021 (Staff, 2022).

Desde esta evolución que se generó del metaverso, en el año 2022 se empezaron a analizar las posibilidades de prestación servicios, de adquisición y creación de bienes a través del mismo con el objetivo de migrar a la virtualidad, un ejemplo fue cuando SIEMENS y NVIDIA

anunciaron una asociación conjunta para crear el metaverso industrial, colaboración que buscaba combinar la reputación de SIEMENS en torno a la automatización industrial, el software, la infraestructura, la tecnología de construcción y el transporte; y el estatus de NVIDIA como empresa pionera en gráficos acelerados e inteligencia artificial, la finalidad de esta colaboración era que se permitiera un desarrollo de un metaverso inmersivo en tiempo real que conectara al mismo tiempo el hardware y el software (2023b).

Por lo tanto, desde el surgimiento de las TIC los estudiosos del derecho se han planteado diferentes problemáticas a las cuales se le han brindado soluciones a través del tiempo, no obstante, el desarrollo que se ha generado del metaverso planteó nuevas inquietudes ya que ahora se preguntan si realmente este mundo paralelo, metaverso, contiene bienes susceptibles de dominio, bienes que puedan ser regulados de la misma manera en la cual nos encontramos regulando los bienes en el contexto colombiano y/o bienes que puedan ser utilizados para diversas transacciones y que afecten no solo el mundo paralelo sino el mundo tangible.

Es por lo anterior que se debe comprender el significado de “bien” y sus clasificaciones en el contexto de la república de Colombia, las cuales se encuentran contempladas en el Código Civil Colombiano. De esta manera, en su artículo 653 se definen los bienes como: “cosas corporales o incorpóreas. Corporales son las que tienen un ser real y pueden ser percibidas por los sentidos, como una casa, un libro. Incorpóreas las que consisten en meros derechos, como los créditos y las servidumbres activas” (1873a). Asimismo, se establece que los bienes corporales se pueden clasificar tanto en bienes muebles como inmuebles, de los cuales los

muebles se caracterizan por la posibilidad de trasladarse de un lugar a otro mientras que los bienes inmuebles no (1873b, 1873c, 1873d).

Además, otra de las definiciones planteadas en el código civil colombiano es la definición de los bienes incorpóreos, donde se establece que estos son los derechos reales o personales que una persona puede tener y la definición de los bienes intangibles, que según el decreto 2650 de 1993 se refiere al: “conjunto de bienes inmateriales, representados en derechos, privilegios o ventajas de competencia que son valiosos por que contribuyen a un aumento en ingresos o utilidades por medio de su empleo en el ente económico; estos derechos se compran o se desarrollan en el curso normal de los negocios. Dentro de este grupo se incluyen conceptos tales como: Crédito Mercantil, Marcas, Patentes, Concesiones y Franquicias, Derechos, Know How y Licencias. Por regla general, son objeto de amortización gradual durante la vida útil estimada. Los activos intangibles adquiridos deben ser ajustados por inflación conforme a las disposiciones legales vigentes” (*Decreto 2650 de 1993, por el cual se modifica el Plan Único de Cuentas para los comerciantes, s. f.*).

Al evidenciar que el mundo de la tecnología está haciendo parte cada vez más de la vida de las personas es necesario realizar un análisis normativo para determinar si existen o no bienes que se puedan asimilar a los existentes en el mundo tangible y de esta manera identificar si la regulación existente se podría equiparar tanto en el mundo tangible como en el intangible.

Por consiguiente, se evidenció que los bienes que se pueden adquirir en la actualidad a través del metaverso se encuentran denominados como NFT, los cuales no pueden ser

reemplazados por otros ya que son únicos, originales y creados por una sola vez en el metaverso, se diferencian de los demás por los metadatos que cada uno de los tokens tiene, los cuales se encuentran almacenados y protegidos en una cadena de bloques que permite brindar una autenticidad y verificación del propietario de este bien (Merodio, 2022).

Se identificó también que en este mundo paralelo existe una clasificación de estos bienes que se pueden adquirir a través de la pantalla, los cuales pueden ser NFT's o NFT's inmobiliarios, clasificación que se asimila con la división de los bienes corporales de la legislación colombiana ya que cuentan con las características de los bienes muebles e inmuebles, con la diferencia de que los bienes que se adquieren en el metaverso no son tangibles y no cuentan con una subclasificación de esta clasificación.

Una breve descripción de cada uno de estos se podría realizar de la siguiente manera, una persona se encuentra en búsqueda de un lugar para realizar ventas a través del metaverso, lugar que sería comprado como un espacio que se tendrá que adecuar con otros bienes que podrá ir adquiriendo cada vez que desee, ese lugar se denominaría NFT inmueble porque se fundó sobre un terreno que se encuentra establecido en un lugar específico del metaverso y que de allí no se va a mover. Por otro lado, a este lugar le hacen falta otras cosas para poder completarlo, cosas que se podrán adquirir como NFT's y que podrán ayudar a darle "vida" al lugar, darán una sensación acogedora y cómoda.

Además, se debe tener presente que cuando se accede a estos tokens se cuenta con un alto porcentaje de seguridad en la información que contienen ya que al encontrarse en miles de discos duros diferentes alrededor del mundo es poco probable que los datos que se estén

brindando sean producto del Hacking o que se encuentren incompletos ya que el acceso a los blockchain implicaría tener la capacidad de acceso a más de la mitad de los dispositivos que se encuentren activos en la red (2022a).

Por consiguiente, se han creado diversos espacios en la red para desarrollar estas actividades de manera segura, espacios que se encuentran protegidos por la descentralización que hay en la información contenida allí, uno de estos espacios se llama “Ethereum”, una red especializada para construir aplicaciones y organizaciones donde se pueden llevar a cabo transacciones sin regulación por parte de alguna entidad, como bancos o gobiernos, cada persona es la encargada de mantener el control de la información que está compartiendo y de los datos que se almacenan en su espacio (2023d). A través de esta red se han desarrollado otros espacios que permiten plasmar las ideas de personas que quieren explotar su potencial en pro de su beneficio, así surgieron las compañías como SandBox donde se desarrolló la idea de MetaResidence, un espacio donde se replica una idea ingeniosa por parte de ingenieros y arquitectos que construyen una casa corpórea y tangible en Miami, Florida que es replicada de manera idéntica digitalizada y viene incluida con la compra, por lo que al momento en el cual se está comprando una casa en el mundo tangible, al mismo tiempo se está comprando en el metaverso, mundo intangible (2022b).

Por otro lado, los lugares a los cuales se puede acceder para realizar compras de NFT's para la decoración del hogar, la ropa, los accesorios y las maneras en las cuales podrá divertirse el avatar se llevarán a cabo de la misma manera en la cual se pudo acceder a una parcela en el metaverso ya que terceros en vez de hacer uso de esta como vivienda podrán hacer uso de esta

con la finalidad de crear restaurantes y tiendas de ropa, como lo han realizado NIKE (2023g), ADIDAS (2023a) y SKECHERS (2022d); tiendas que han querido dar un paso arriesgado a un mundo no tan conocido para brindar a los avatares una experiencia igual o mejor que la que brindan a las personas dueñas de los mismos, o incluso, experiencias que permitirán acceder a las personas a través de sus avatares a cosas que no pueden acceder comúnmente en su día a día.

Es preciso aclarar que en el metaverso no solo se realizan negocios jurídicos a través de los NFT's, también existen otras figuras de las cuales los usuarios hacen uso para realizar sus actividades comerciales o de carácter personal en la forma que consideren más eficiente, como podría ser a través de los Smart Contracts, los cuales según el doctor Jorge Padilla se definen como un "Software que permite ejecutar de manera automática códigos que incorporan obligaciones entre partes acordadas de manera previa y que se encuentran almacenadas en un registro descentralizado" (Padilla Sánchez, 2020).

Los Smart Contracts funcionan a través de la tecnología blockchain, haciéndolos más eficientes, precisos y seguros que los contratos que se ejecutan generalmente entre las partes, su seguridad se debe a que se encuentran conformados a partir de una serie de estructuras de códigos y scripts de programación que permiten garantizar el cumplimiento de las obligaciones; un ejemplo sería cuando una persona adquiere un crédito para un vehículo con la condición de pagar un monto determinado mensualmente, donde al quinto mes a esta persona se le olvida realizar el pago de la suma acordada, por lo que sucederá que de inmediato el Smart Contract

impedirá que el vehículo funcione ya que se encuentra diseñado para tomar estas medidas en caso tal de que no se brinde un cumplimiento total de las obligaciones inicialmente pactadas (Sierra, 2019).

Al presentarse un desconocimiento de los usuarios en hacer uso este tipo de contratos y de herramientas que permitan que los negocios jurídicos sean eficaces y seguros, el metaverso se convierte en un espacio donde se generan vulnerabilidades tanto en las negociaciones jurídicas como frente a los datos que se comparten en el desarrollo de las mismas, tales como la vulneración a la protección de datos personales (2008, 2012) de los usuarios y algunos de los tipos penales regulados en la Ley 1928 de 2018 (2018a), norma a través de la cual se aprueba el “Convenio sobre la Ciberdelincuencia”, adoptado el 23 de noviembre de 2001 en Budapest.

De los sujetos que intervienen en el metaverso

No se puede hacer referencia de los bienes que se adquieren en el metaverso sin tener en cuenta los sujetos que realizan aquellos actos jurídicos, tales como la compra o venta de los NFT, la implementación de los Smart Contracts como vehículos para desarrollar las relaciones contractuales, la negociación a través de criptoactivos o cualquier otro tipo de herramienta jurídica que existe o se está desarrollando y que se encuentra en el metaverso a disposición de los usuarios.

Actualmente se entiende que los sujetos que se desarrollan en el metaverso son los avatares, representaciones digitales de las personas que se encuentran detrás de la pantalla que

pueden ser personalizados al gusto, donde se otorga la libertad de elegir la manera en la que se es percibido por los demás, donde es editable la apariencia, la ropa, el cabello, la altura, la forma, y en general, se puede elegir todo lo que lo conforma, son los que permiten crear una experiencia más inmersiva del usuario en este mundo paralelo y que permiten sentir que realmente se está presente en el mundo virtual (Ramírez, 2023).

Sin embargo, el concepto de avatar no se debe tomar al tenor literal de la definición para el desarrollo del presente artículo, ya que al ser considerado como una representación digital de la persona se debe interpretar en un sentido amplio y ajustar la definición en un concepto que abarque la representación actual y futura de la persona detrás de la pantalla, para que así no se limiten los desarrollos futuros de esta representación y no se conciba al avatar como el único usuario del metaverso.

El concepto que se brindará a esta representación será el de “ENTE”, el cual con base en lo indicado en el diccionario etimológico de Chile, surge del latín ens y entis, que equivale a “que es”, “que existe” y “ser”, participio de presente del verbo esse que equivale a “ser”, “estar” y “existir” (2023c), lo cual significa que la representación de la persona se entenderá como un ENTE, equivalencia a “ser”, ya que es considerado como una extensión de la persona de manera digital y que al mismo tiempo será considerado como parte integral del patrimonio de la misma.

Conforme a los conceptos brindados por el Doctor Diego Martin Buitrago Botero (Abogado de la Universidad de Medellín, Coordinador de la Especialización en Derecho Informático y de las Tecnologías de la Facultad de Derecho Universidad CES), y la conferencia

privada realizada el día 07 de octubre del año 2023 en la universidad CES por parte de la doctora Ana María Mesa Elneser (fundadora de la Empresa Law Tic Grupo Jurídico, Abogada de la Universidad de Medellín, Doctora en Derecho Procesal Contemporáneo y Magister del mismo programa, Especialista en Docencia Investigativa Universitaria) frente al desarrollo de la identidad de los sujetos existentes en el metaverso (ENTES) y la huella digital generada por las conductas desencadenadas a nombre de la persona, donde se plantea el concepto de identidad digital como un nuevo atributo de la personalidad.

Nuevo atributo al que se le brindará un entendimiento de representación o extensión de las personas en los diferentes ámbitos digitales, permitiendo así la generación de la huella digital que identifica a la persona y le permite existir dentro del mundo incorpóreo, donde se habilitará al ente la posibilidad de crecer, contraer matrimonio y llevar a cabo cualquier tipo de relación jurídica como la adquisición de bienes o la prestación de servicios, e inclusive hasta la muerte.

Al entender la identidad digital como un nuevo atributo de la personalidad se le estaría brindando al ENTE una personalidad jurídica, entendiéndose así al ENTE como un sujeto de derechos y obligaciones en el metaverso puesto que es la persona que se encuentra tras la pantalla quien finalmente decide como hacer uso de este nuevo atributo de la personalidad en los escenarios digitales.

Planteamiento generado teniendo en cuenta otras posturas frente al entendimiento de identidad digital, las cuales establecen que la configuración de esta surge con la creación de un

perfil a través de alguna de las plataformas conocidas como la App Store, Google Store, Facebook o PlayStation que mediante un alias y de una imagen se identifica al usuario con los demás (Villa López et al., 2018), con posturas donde se define a la identidad digital como el conjunto de la información sobre un individuo o una organización expuesta en Internet, es decir, con datos personales, imágenes, registros, noticias, comentarios, entre otros, que conforma una descripción de la persona en el plano digital (San-José et al., 2012) y según el planteamiento del Banco Mundial IBRD – IDA, donde se especifica que las identidades digitales se crean y utilizan como parte de un ciclo vital que se compone de las siguientes etapas fundamentales: (a) registro, incluyendo inscripción y validación, (b) emisión de documentos o credenciales, (c) autenticación y verificación de identidad para la prestación de servicios o transacciones (Mittal, 2022).

Posturas que para el presente artículo se entenderán como la autenticación del sujeto, más no como la identificación del mismo, es decir, el registro (logueo) realizado a través de una plataforma será entendido como la prueba de que esa persona es quien dice ser, se entenderá como un medio probatorio de la identidad, más no como la identidad en sí misma, tal como se realiza en la actualidad colombiana con la cédula de ciudadanía y que se entiende por parte de la Corte Constitucional Colombiana a través de la Sentencia C-511/1999 de la siguiente manera:

*“(…) Jurídicamente hablando, **la identificación constituye la forma como se establece la individualidad de una persona** con arreglo a las previsiones normativas. **La ley le otorga a la cédula el alcance de prueba de la identificación personal**, de donde se infiere que **sólo con ella se acredita la personalidad de su titular** en todos los actos*

jurídicos o situaciones donde se le exija la prueba de tal calidad. En estas condiciones, este documento se ha convertido en el medio idóneo e irremplazable para lograr el aludido propósito (...)" (1999b, p. 5)

(Subrayado y negrilla por fuera del texto)

Los ENTES entonces contarían con los seis atributos de la personalidad que se encuentran establecidos en la legislación colombiana; nacionalidad, nombre, estado civil, capacidad, patrimonio y domicilio (2018b), atributos que le permiten al ENTE tener una personalidad jurídica, que lo convierte en sujeto de derechos que deben ser respetados por los demás ENTES y en sujeto de obligaciones respecto de los negocios jurídicos e interrelaciones que se desarrollen a través de este mundo paralelo, incluyendo así un séptimo atributo de la personalidad, la identidad digital, la cual plantea la existencia de la persona en un plano incorpóreo permitiendo que las negociaciones jurídicas a través del metaverso sean más efectivas y que al mismo tiempo se permita la exigibilidad de su cumplimiento por parte de los demás ENTES.

Brindar a los ENTES la calidad de "persona" capaz de adquirir derechos y obligaciones en el metaverso significaría entonces que todas las negociaciones que surjan contarán con plena validez y seguridad jurídica, teniendo en cuenta la identificación realizada de cada una las partes, la cual deberá cumplir con los requisitos mínimos que exige la legislación colombiana en materia de obligaciones, los cuales son: "1. que sea legalmente capaz. 2. que consienta en dicho acto o declaración y su consentimiento no adolezca de vicio. 3. que recaiga sobre un objeto

lícito. 4. que tenga una causa lícita.” (1873h). Permitted as such that the metaverse be a place propitious for the generation and growth of different types of legal businesses, such as the commercialization of goods.

De igual manera, este reconocimiento de identidad digital como un nuevo atributo de la personalidad será asimilado a las personas jurídicas (ENTES COLECTIVOS) como una extensión de la ficción legal otorgada por parte del derecho al momento en el que se crea una empresa, permitiendo así su representación, su actividad comercial y que se puedan desarrollar todas las conductas necesarias para su pleno funcionamiento.

Con los temas tratados anteriormente no se pretende motivar la creación de nueva regulación aplicable al metaverso, lo que se busca es que las teorías y conceptos de bienes que se han generado a través de los años en la legislación colombiana se reconozcan en el metaverso, reconocimiento que tendría sentido en razón del principio de equivalencia funcional consagrado en la ley 527 de 1999, donde se establece que lo que se evidencia en el mundo digital tiene la misma validez de lo que se evidencia en el mundo corpóreo (1999a). De esta manera se entiende al metaverso como un conjunto de datos que conforman diferentes mensajes de datos y que permiten interactuar a las personas conforme a su voluntad, brindándole así a los actos realizados a través del mundo incorpóreo la misma validez establecida en esta norma.

Algunas de las problemáticas evidenciadas en el metaverso

Uno de los principales principios del derecho anglosajón o common law es dejar hacer ya que establece que las decisiones que se toman por parte de los jueces son dictaminadas con base en la doctrina, la costumbre y la jurisprudencia (2021), en el sentido de que se permite que las personas lleven a cabo sus conductas y posteriormente la implementación de una regulación de las mismas, tal como se ha evidenciado en el transcurso del desarrollo de las nuevas tecnologías ya que hasta el momento no se ha establecido pronunciamiento alguno frente al reconocimiento jurídico que se debería otorgar frente a la manera en la cual se debe desarrollar la teoría de los bienes en el metaverso, y en general, un reconocimiento jurídico en el mundo paralelo de la regulación ya existente.

Se ha evidenciado que las conductas desplegadas por estos ENTES que en la actualidad son considerados como avatares, pueden llegar a presentarse diversos problemas jurídicos a los cuales se les debe buscar una solución, ¿Y qué mejor manera de brindar solución que con la normatividad ya existente, en este caso, en la legislación colombiana?

Teniendo claro lo anterior, el reconocimiento jurídico se debe llevar a cabo a partir del análisis del cumplimiento de los elementos constitutivos del acto jurídico, es decir, el cumplimiento de los requisitos de existencia y validez de los actos jurídicos que se desarrollen en el metaverso, además de los efectos, la normatividad y los entes de control y vigilancia que se encarguen de supervisar al ENTE en el momento que lleve a cabo esta adquisición de bienes dentro del metaverso para que de esta manera estos gocen de plena validez jurídica.

Entendiéndose así a los requisitos de existencia como los estipulados a través del artículo 1502 del código civil colombiano, donde se expone que para que una persona se obligue con otra por un acto o declaración de voluntad es necesario que sea legalmente capaz, en el sentido de que pueda obligarse por sí misma sin la autorización de otra, que consienta en dicho acto o declaración y su consentimiento no adolezca de vicio, el cual podría ser error, fuerza y dolo (1873i), que recaiga sobre un objeto lícito y que tenga una causa lícita (1873h), de igual manera, los requisitos de la validez se entenderían con el cumplimiento de los requisitos descritos respecto de la existencia del acto jurídico debido que así no presentará nulidad (1873j). Asimismo, se entiende que al cumplir a cabalidad con los dos requisitos anteriores se producirán los efectos de este acto, los cuales deberán ser regulados a través de la normatividad ya existente que se encontrará supliendo el vacío normativo y se realizará la supervisión por parte de entidades especializadas existentes en el mundo corpóreo que se encargan de realizar el control y vigilancia de los actos de las personas en diferentes ámbitos de los actos generados, tal como lo realizan las Superintendencias en Colombia (Congreso de la República de Colombia, 1998).

Entendida la manera en la cual se podría llevar a cabo este reconocimiento jurídico en el mundo paralelo, se deben entender los principales problemas existentes en el mismo, iniciando con la comisión de los tipos penales que se encuentran estipulados en el código penal y de procedimiento penal colombiano, donde las conductas cometidas en este mundo paralelo generan una afectación directa al patrimonio de la persona representada a través del ENTE ya que además de presentarse el perjuicio, se presenta una imposibilidad de retorno del

patrimonio al mismo estado en el que se encontraba porque los ENTES no podrían acudir de manera directa ante alguna mecanismo de control, para que se brinde una solución a este inconveniente. Además, tal como se mencionó en el capítulo anterior, donde se hacía referencia a la identidad digital, un problema surgiría frente al manejo efectivo y adecuado del tratamiento de los datos personales de las personas que se encuentran detrás de la pantalla y representadas a través de los ENTES ya que no se sabe por quién serán administrados los mismos y quienes tendrán acceso a estos.

Adicionalmente, se podría plantear que como en el momento no hay entidades que se encarguen del control y vigilancia entonces no existiría la manera de regular los ingresos al patrimonio de cada ENTE, activos o pasivos que harían parte también del patrimonio de la persona que se encuentra detrás de la pantalla ya que si el ENTE se considera como una extensión de la persona, cada uno de los bienes adquiridos por él serán considerados bienes que integran el patrimonio actual de la persona detrás de la pantalla, planteamiento del cual surgirían varios inconvenientes, dos de ellos serían el registro de estos bienes para que ingresen de manera efectiva en el mundo corpóreo que se podría asimilar con el que se encuentra establecido en la actualidad procurando que se lleve a cabo con una mayor celeridad, y el otro inconveniente se centraría en la recaudación de impuestos que se debe llevar a cabo por cada uno de estos bienes que van integrando el patrimonio ya que si se percibe de la manera en la cual se ha explicado, se podrían realizar actos jurídicos a través del metaverso para evadir los impuestos debido que a través del mismo no lleva a cabo la declaración de renta sobre el patrimonio.

La finalidad principal de exponer algunos de los problemas que se evidencian hoy en día a través del metaverso es para que se actúe conforme a lo dispuesto en la legislación colombiana (mundo corpóreo) y se haga un símil respecto de aquellas conductas desarrolladas por los ENTES que en principio se podría llegar a pensar que no cuentan con regulación alguna, sin embargo, se podría decir que realmente estas conductas o actos se encuentran regulados y que actualmente no cuentan con reconocimiento jurídico efectivo.

Conclusión

Entendiendo que en la actualidad se presenta un vacío normativo frente a la regulación de las conductas desarrolladas a través del metaverso y teniendo en cuenta que es un espacio donde se realizan negociaciones jurídicas de manera concurrente y semejantes a las que son efectuadas en el mundo corpóreo, se podría llevar a cabo un reconocimiento jurídico de la regulación que ya se encuentra vigente en la legislación colombiana para que sea aplicable al metaverso puesto que se cuenta con un porcentaje de similitud en el desarrollo de las relaciones jurídicas y actividades comerciales y personales de los ENTES, reconocimiento que deberá implementarse teniendo en cuenta “estrategias jurídicas tecnológicas” que se adapten a la realidad de lo que se va desarrollando en el metaverso para evitar así que se presenten problemáticas que puedan afectar jurídicamente a los usuarios que hacen parte del mismo.

Por consiguiente, al implementar este reconocimiento, en el mundo incorpóreo se llevaría a cabo una clasificación de los modos de adquirir el dominio respecto a los bienes comunes y principales en las negociaciones jurídicas evidenciados en él, los NFT, disponiendo como vehículo y teniendo en cuenta una estrategia jurídica para garantizar el cumplimiento de las obligaciones generadas, la implementación de los Smarts Contracs.

Esta implementación facilitará la resolución de conflictos en el mundo incorpóreo que brindará una mayor seguridad jurídica y evitará que se incurra en una regulación excesiva sobre temas que ya se han tratado, conducta que se ve representada a través de la frase célebre de Mario Benedetti: “Algunas cosas del pasado desaparecieron, pero otras abren una brecha al futuro” (Benedetti, s. f.).

De esta manera, al identificarse la migración a la virtualidad por parte de las personas y la facilidad de las mismas de poder adquirir bienes a través de él, se hace necesario mencionar el fundamento principal con el que contarán los sujetos de estas negociaciones para que las mismas gocen de plena validez, el cual brindará una solución a la necesidad principal existente, la generación de confiabilidad entre los ENTES, sujetos a los cuales se les dará existencia mediante los mensajes de datos almacenados en la red y que permitirá que cada una de las negociaciones jurídicas cuente con una huella digital, otorgando así mayor seguridad jurídica para las personas que se encuentran detrás la pantalla. Es por lo anterior que surge la necesidad del reconocimiento de un nuevo atributo de la personalidad (identidad digital) puesto que habrá un desenvolvimiento mayormente en el mundo incorpóreo que se realizará a través de los ENTES.

Referencias bibliográficas

- Adidas Colombia LTDA. (2023a). *Adidas NFT ya está aquí: Bienvenido al Metaverso | adidas Colombia*. ADIDAS. <https://www.adidas.co/metaverse>
- Benedetti, M. (s. f.). *A quote by Mario Benedetti*. goodreads. Recuperado 20 de octubre de 2023, de <https://www.goodreads.com/quotes/291476-algunas-cosas-del-pasado-desaparecieron-pero-otras-abren-una-brecha>
- Binance Academy. (2023b). *Una breve historia del metaverso y el rol de las criptomonedas en él*. Binance Academy. <https://academy.binance.com/es/articles/a-brief-history-of-the-metaverse-and-crypto-s-role-in-it>
- Cámara Oficial de Comercio, Industria, Servicios y Navegación de Valencia. (2022a). *¿Blockchain qué es y para qué sirve? Cámara Valencia - Tecnología para los negocios*. <https://ticnegocios.camaravalencia.com/servicios/tendencias/blockchain-que-es-y-que-ventajas-tiene/>
- Congreso de la República de Colombia. (1873a). *Artículo 653 del Código Civil Colombiano*. http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/codigo_civil_pr020.html#653
- Congreso de la República de Colombia. (1873b). *Artículo 654 del Código Civil Colombiano*. http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/codigo_civil_pr020.html#653
- Congreso de la República de Colombia. (1873c). *Artículo 655 del Código Civil Colombiano*. http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/codigo_civil_pr020.html#653
- Congreso de la República de Colombia. (1873d). *Artículo 656 del Código Civil Colombiano*. http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/codigo_civil_pr020.html#653

Congreso de la República de Colombia. (1873e). *Artículo 665 del Código Civil Colombiano.*

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/codigo_civil_pr020.html

Congreso de la República de Colombia. (1873f). *Artículo 669 del Código Civil Colombiano.*

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/codigo_civil_pr020.html#653

Congreso de la República de Colombia. (1873g). *Artículo 673 del Código Civil Colombiano.*

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/codigo_comercio_pr002.html

Congreso de la República de Colombia. (1873h). *Artículo 1502 del Código Civil Colombiano.*

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/codigo_civil_pr046.html#1501

Congreso de la República de Colombia. (1873i). *Artículo 1508 del Código Civil Colombiano.*

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/codigo_civil_pr046.html

Congreso de la República de Colombia. (1873j). *Artículo 1740 del Código Civil Colombiano.*

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/codigo_civil_pr053.html#1740

Congreso de la República de Colombia. (1873k). *Título I, Capítulo I - «De las cosas corporales»,
Capítulo II - «De las cosas incorporeales» del Código Civil Colombiano.*

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/codigo_civil_pr020.html#653

Congreso de la República de Colombia. (1998). *Art. 66 de la Ley 489 de 1998.*

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=186>

Congreso de la República de Colombia. (1999a). *Ley 527 de 1999.*

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4276>

Congreso de la República de Colombia. (2008). *Ley 1266 de 2008.*

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1266_2008.html

Congreso de la República de Colombia. (2012). *Ley 1581 de 2012*.

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1581_2012.html

Congreso de la República de Colombia. (2018a). *Ley 1928 de 2018*.

http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1928_2018.html

Corte Constitucional de Colombia. (1999b). *Sentencia C-511/1999*.

<https://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/1999/C-511-99.htm>

Corte Constitucional de Colombia. (2018b). *Sentencia T-241/2018*.

<https://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/2018/t-241-18.htm>

Decreto 2650 de 1993, por el cual se modifica el Plan Único de Cuentas para los comerciantes.

(s. f.). Recuperado 18 de abril de 2023, de

<https://vlex.cesproxy.elogim.com/#/vid/354199406>

Diccionario Etimológico de Chile. (2023c). *Ente*. Etimologías de Chile - Diccionario que explica el

origen de las palabras. <https://etimologias.dechile.net/?ente>

Ethereum. (2023d). *What is Ethereum?* Ethereum. <https://ethereum.org/en/>

Flores, S., & Anselmo, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y

cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia*

Universitaria, 13(1), 102-122. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>

IBERDROLA S.A. (2023e). *Metaverso, el lugar donde la realidad física y la virtual se dan la mano.*

Iberdrola. <https://www.iberdrola.com/innovacion/metaverso>

Linden Research. (2023f). *About Linden Lab*. Linden Lab. <https://lindenlab.com/about>

Márquez Solís, S. (2016). El dinero electrónico y bitcoin. *Ediciones de la U*, 87.

<http://vlex.com.co/vid/dinero-electronico-bitcoin-862324530>

Masters del centro de estudios del Ilustre Colegio de la Abogacía de Madrid. (2021). *El Common Law en los negocios internacionales*. Ilustre Colegio de la Abogacía de Madrid.

<https://masternegocios.icam.es/common-law/>

Merodio, J. (2022). *¿Cómo comprar propiedades inmobiliarias en el metaverso?* LINKED IN.

<https://es.linkedin.com/pulse/c%C3%B3mo-comprar-propiedades-inmobiliarias-en-el-juan-merodio>

META RESIDENCE ONE. (2022b). *Real world home with NFT twin—Meta residence one*. META RESIDENCE ONE. <https://www.metaresidence.io/>

Mittal, A. (2022). *Catalog of technical standards for digital identification systems*. WORLD BANK GROUP - ID4D.

<https://documents1.worldbank.org/curated/en/707151536126464867/pdf/Catalog-of-Technical-Standards-for-Digital-Identification-Systems.pdf>

NIKE, INK. (2023g). *NIKELAND en Roblox*. NIKE. <https://www.nike.com/us/es/ninos/nikeland-roblox>

ORANGE. (2022c). *La moneda del metaverso y cómo se realiza un pago*. Metaverso Orange.

<https://www.orange.es/metaverso/tutoriales/la-moneda-del-metaverso-y-como-se-realiza-un-pago>

Padilla Sánchez, J. A. (2020). Blockchain y contratos inteligentes: Aproximación a sus problemáticas y retos jurídicos. *2020*, 39, 26. <http://vlex.com.co/vid/blockchain-contratos-inteligentes-aproximacion-851376647>

Ramírez, L. (2023). Identidad virtual y los avatar en el metaverso. *Thinking for Innovation*.

<https://www.iebschool.com/blog/identidad-virtual-y-los-avatar-en-el-metaverso-tecnologia/>

Roblox Corporation. (2023h). *Información de la empresa Roblox*. Roblox Soporte.

<https://en.help.roblox.com/hc/es/articles/203313370-Informaci%C3%B3n-de-la-empresa-Roblox>

San-José, P. P., Gutiérrez Borge, C., De la Fuente Rodríguez, S., Álvarez Alonso, E., & García Pérez,

L. (2012). *Guía para usuarios: Identidad digital y reputación online*. Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación. <https://es.slideshare.net/monicadiazbesada/guia-identidad-reputacionusuarios-30710729>

Sierra, Y. (2019). *Smart contracts: Ejemplos, tipos y para qué sirven*. Lemontech.

<https://blog.lemontech.com/smart-contracts/>

Staff, F. (2022, enero 28). *Arte que no se toca: La revolución de los NFT*. Forbes México.

<https://www.forbes.com.mx/tecnologia-arte-que-no-se-toca-la-revolucion-de-los-nft>

Statista Research Department. (2023i). *Porcentaje de usuarios de internet que realizaron*

actividades seleccionadas de compras en línea semanales en Colombia en 2023. Statista.

<https://es.statista.com/estadisticas/1334316/colombia-porcentaje-de-usuarios-que-hacen-compras-online/>

Villa López, P. J., Amaya Maris, J. P., & Pacheco Chapparro, J. M. (2018). Metaverso: Perspectivas

jurídicas de la nueva realidad (virtual). *2018*, 25, 25. <http://vlex.com.co/vid/metaverso-perspectivas-juridicas-nueva-916878982>

WORLD FOOTWEAR. (2022d). *Skechers to open experiential store in metaverse*. WORLD FOOTWEAR. <https://www.worldfootwear.com/news/skechers-to-open-experiential-store-in-metaverse/7613.html>