

ARTICULO DE INVESTIGACION

“PROPIEDAD INTELECTUAL EN EL METAVERSO”

RAQUEL RODRIGUEZ CORREA¹

JUAN SEBASTIAN RODRIGUEZ ZULIAGA²

Resumen

En el paulatino avance de la normatividad colombiana ha sido materia de debate la regulación, protección y revisión de la injerencia de las creaciones originadas del talento o del ingenio humano, dentro del ámbito científico, literario, artístico, industrial o comercial. En Colombia la propiedad intelectual está actualmente protegida a través de los tratados, leyes y decretos encaminados a seguir los lineamientos de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) en busca de conseguir la mayor protección a la propiedad intelectual, para minimizar los riesgos de infracción. No obstante, en los últimos años con la llegada de la imponente digitalización, a la legislación colombiana le ha sido difícil seguirle el paso dejando por su lado diferentes vacíos o situaciones poco aclaradoras. Desde la imposición de la digitalización se han visto infinitos casos de vulneración a la propiedad intelectual por la poca regulación existente y por la facilidad de acudir a la piratería o al uso deliberado de este tipo de propiedad. En el caso del Metaverso, al ser un entorno en auge es el momento adecuado para abordar los elementos faltantes a la normatividad colombiana para evitar el uso deliberado de la propiedad intelectual; la realidad se transforma y con ello la norma, sin embargo el aparato legislativo se ha quedado atrás y en el apogeo de lo que se podría interpretar como “El metaverso, la nueva realidad de la sociedad” es menester resolver los problemas de fondo que ponen en peligro situaciones tan importantes como lo es la propiedad intelectual.

Palabras clave

Propiedad Intelectual; Metaverso, Digitalización, Legislación colombiana, Organización Mundial de la Propiedad Intelectual; Normatividad.

Abstract

In the gradual advance of Colombian legislation, the regulation, protection and revision of the interference of creations originating from human talent or ingenuity,

within the scientific, literary, artistic, industrial or commercial field, has been a matter of debate. In Colombia, intellectual property is currently protected through treaties, laws and decrees aimed at following the requirements of the World Intellectual Property Organization (WIPO) in order to achieve the best protection against possible infringements of intellectual property. However, in recent years, with the arrival of the imposing digitalization, it has been difficult for the Colombian legislation to keep pace with it, leaving by its side different gaps or unclear situations. Since the imposition of digitization, there have been many cases of infringement of intellectual property due to the lack of regulation and the ease of piracy or deliberate use of this type of property. In the case of the Metaverse, being a booming platform is the right time to address the missing elements to the Colombian regulations to prevent the deliberate use of intellectual property; reality is changing and with it the standard, however the legislative apparatus has been left behind and at the height of what could be interpreted as "The metaverse, the new reality of society" it is necessary to solve the underlying problems that endanger such important situations as intellectual property.

Key Words

Intellectual Property; Metaverse; Digitalization; Colombian legislation; World Intellectual Property Organization; Regulations.

Introducción

La evolución digital de la última década ha sido más acelerada que cualquier avance tecnológico e industrial del hombre en todo su recorrido histórico, la necesidad de crear, innovar y estar en constante contacto entre individuos ha hecho que todos aquellos partícipes del mundo digital moderno reciban una dosis directa de practicidad y funcionalidad para facilitar las situaciones laborales, relaciones interpersonales y/o momentos de ocio.

Solamente hasta el año 2022 que Mark Zuckerberg, un experto de la tecnología e informática conocido por ser el creador de Meta, la mítica empresa que engloba grandes instrumentos sociales como lo son Facebook, Instagram y WhatsApp toma por suya la idea de Neal Stephenson y decide volverla un hecho (*¿Qué es el Metaverso por el que Zuckerberg lo está apostando todo?*, 2022). Los avances tecnológicos han permitido ir más allá de la simple navegación en la web pues la realidad virtual ha tomado cierta relevancia en los últimos años por lo que la web, redes sociales e instrumentos como el Oculus (gafas de realidad virtual) permiten trascender a la inmersión que ofrece este nuevo escenario digital.

La propiedad intelectual es un concepto tan antiguo como el derecho toda vez que como figura jurídica tiene por objeto amparar toda creación originada del talento o

ingenio humano, bien sea desde un ámbito científico, literario, artístico o industrial (*Hernández Pino, 2012*). Al igual que en muchas partes del mundo, en Colombia la propiedad intelectual es la fuente de lo que se conoce como derechos de autor y propiedad industrial.

Los derechos de autor, por su parte, se encuentran regulados por la Ley 23 de 1982 (*Ley de derechos de autor, Ley 23 de 1982*) y la propiedad industrial se puede interpretar como adherida al ordenamiento jurídico colombiano a través de la Decisión Andina No 486 de 2000, la cual dicta el régimen común de este tipo de propiedad, sin embargo, la regulación en el entorno digital se pone en cuestionamiento cuando la realidad demuestra que la normatividad, en determinadas situaciones (como la pandemia) no ha sido suficiente para amparar la vulneración de algún derecho o término jurídico que se ponga en velo en algún entorno digital, aun teniendo regímenes jurídicos existentes como la Ley 527 de 1999, que se supone ya amparaba las situaciones de validez jurídica y probatoria de la información electrónica.

El uso deliberado de la propiedad intelectual no se queda atrás y parece superar a su regulación teniendo en cuenta que toda forma de creación humana derivada del ingenio o talento puede darse a través de medios materiales o inmateriales.

Esta situación es alarmante y sin duda alguna puede generar problemáticas en espacios tan novedosos y recurrentes como lo puede llegar a ser el metaverso en un futuro cercano.

Como se puede observar, la realización de este artículo tiene una gran trascendencia en cuanto a la aplicación de las nuevas tecnologías se refiere, ya que son millones de personas que hacen uso del internet y la web no sólo para recreación sino que también para realizar su idea de negocio, lo que puede generar una afectación en aquellos que desconocen de la abundante desprotección de la propiedad intelectual que existe hoy en la web; por lo que el beneficio y la proyección social son evidentes y claras en la realización del presente trabajo.

Esto anterior justifica como tal la observación del derecho en el presente tema, la propiedad intelectual debe ser vigilada y regulada no sólo en la red cibernética como tal, sino que también en el metaverso, se ha observado que el futuro de la humanidad apunta con creces al uso de estos escenarios digitales dado a que brinda un acceso remoto que facilita a miles de millones de personas a desarrollar actividades laborales, económicas, políticas, académicas o de recreación

Pregunta de investigación

¿Es la regulación en materia de propiedad intelectual suficiente para la protección de los nuevos escenarios digitales o por el contrario se requieren de nuevas y modernas regulaciones que la protejan frente a su regulación?

Metodología

El presente artículo utiliza un enfoque jurídico cualitativo, toda vez que parte de la búsqueda de información y documentos relacionados con el tema en bases de datos autorizadas y debidamente constituidas, esto para efectuar un análisis teórico del problema planteado y dar con los resultados esperados de la investigación que se realiza.

Se ha hecho uso de la recolección de datos no numéricos y el principal objeto de la investigación se enfoca en documentos jurídicos que tratan situaciones de derecho comercial, civil y procesal; también se depende de jurisprudencia tanto antigua como actual y de la normatividad vigente para dar un desarrollo integral y claro de la investigación, dejando claro los conceptos de metaverso y propiedad intelectual dentro del marco normativo colombiano.

Por otra parte, tiene un enfoque descriptivo en tanto se hace uso de la normatividad vigente, jurisprudencia actual y derecho comparado para puntualizar de manera precisa y clara las descripciones de la propiedad intelectual y su injerencia en el metaverso; se realiza un análisis detallado de las fuentes consultadas para llegar a las razones que pueden dar lugar a las problemáticas de la aplicación del metaverso en la legislación colombiana y sobre todo, desde un enfoque de la propiedad intelectual, todo esto hallando los posibles vacíos o falta de regulación al tema puntual.

Normatividad de la propiedad intelectual y su injerencia en el metaverso

La propiedad intelectual es un término creado en el derecho para amparar a los individuos que decidan incurrir en la creación y/o invención de marcas, diseños, nombres comerciales, obras literarias, etc. En Colombia, este tipo de propiedad se puede definir como el derecho de goce y disposición de las creaciones originadas desde el ingenio o talento humano producidas por su creador. (*Castellanos, 2017*). Este tipo de propiedad surge en el momento en el que una persona realiza una creación de carácter artístico, literario, científico y/o comercial.

Es importante tener en cuenta que la propiedad intelectual es el género y las situaciones de derechos de autor y la propiedad industrial, la especie, sin embargo, todos estos términos están encaminados a proteger las creaciones tanto tangibles como intangibles de las personas frente a la posible vulneración de los derechos de goce y uso generados a partir del origen de la creación.

Los derechos de autor se caracterizan por ser el conjunto de privilegios exclusivos que poseen los creadores por la invención de obras literarias, artísticas, científicas y más elementos tangibles o intangibles que surjan del intelecto y/o ingenio humano.

Este tipo de atributos que se tienen sobre las obras son automáticos y se originan cuando surge la obra; quien posee los derechos de autor sobre la obra/creación cuenta con el control exclusivo de reproducción, distribución, comunicación, adaptación o los diversos usos que se le puedan dar al bien.

La propiedad industrial por su parte se encaja dentro de un marco más específico y reconocible en tanto se puede definir como el conjunto de derechos exclusivos que se tienen de las creaciones relacionadas con la propiedad intelectual en el ámbito comercial e industrial ya sea desde marcas, patentes, diseños comerciales e industriales hasta nombres o signos que sirvan de uso y explotación comercial.

Una vez desarrollados los conceptos jurídicos relevantes para el tema de investigación, corresponde definir el término que da vida a la idea central del texto: el metaverso. El metaverso puede definirse como un mundo tridimensional y completamente inmersivo, los usuarios que accedan a este espacio digital pueden interactuar en tiempo real con una representación digital del mundo que hoy se conoce y, por supuesto, entre ellos mismos.

Este espacio no es otra cosa que un entorno digital que permite la migración de actividades cotidianas como el comercio, actividades laborales, el ocio o incluso actividades jurídicas o incluso políticas. Además, existen tipos de metaversos más inmersivos a los que se puede acceder a través de dispositivos especiales como gafas de realidad virtual o aumentada, las cuales permiten interactuar con otros usuarios. (*Hurtado, 2022*)

El metaverso, como bien se ha dicho, es una réplica del mundo exterior y su reciente implementación ha sido clave para el paulatino reemplazo de actividades que consideramos como cotidianas (*Rey, 2022*). Así es como se han creado diferentes tipos de metaverso que se ajustan a las diferentes necesidades de la sociedad (justo como en la realidad).

En la actualidad existen metaversos sociales, los cuales están diseñados para que las personas puedan compartir con otros usuarios, socializar, conocer individuos y disfrutar de una experiencia en línea similar a la que se tiene en el mundo real. Para este tipo de metaverso se puede tomar como ejemplo aplicaciones como el VR Chat, Second Life e IMVU. (*Leyton Pinilla, 2022*), (*Checa García, 2011*) y (*Márquez, 2011*)

Los metaversos de juegos representan en el entorno digital lo que conocemos como la recreación y el ocio, aspectos fundamentales para el crecimiento y desarrollo de las personas. Este tipo de metaverso se centra en la experiencia de juego y el esparcimiento en línea, por ejemplo, el inmenso mundo de World of Warcraft o el de Minecraft. (*Andrade Briones, 2022*) y (*Bonales Daimiel et al., 2022*)

Los metaversos empresariales. Están diseñados para permitir a las empresas y organizaciones realizar reuniones, presentaciones y diversos aspectos de su objeto

social, pero a través del impresionante entorno digital. Es una herramienta cada vez más usada práctica y sencillo que puede llegar a ser; las típicas y comunes reuniones que se daban en las empresas y que en ocasiones podrían representar una complicación para los trabajadores o empleadores, puede ahora desarrollarse en este tipo de escenario digital. *(Pelaez & Gava, 2022)*

Si bien es cierto que el uso y/o aplicación del metaverso en Colombia tiene un futuro desconocido, no se puede ignorar el gran impacto que los entornos digitales están teniendo en la sociedad y, por tanto, no se puede ignorar los efectos jurídicos que pueden resultar de un uso indebido de las tecnologías y la inaplicación de un régimen jurídico que establezca una serie de reglas para que no exista tal cosa como el “libre albedrío digital”.

La propiedad intelectual, su protección, desarrollo y evolución en estos entornos digitales es el interrogante del presente escrito, teniendo en cuenta que situaciones de derechos de autor, propiedad industrial y vulneraciones a la propiedad intelectual se han presentado en la web casi que desde su creación; por ello resulta pertinente realizar un análisis normativo en pro de conocer los sustentos jurídicos que pueden ser de apoyo para un debido desarrollo y protección de la propiedad intelectual.

En el contexto internacional, Colombia se encuentra suscrito a diferentes tratados internacionales, uno de ellos es el Convenio de París de 1883 encargado de la protección de la propiedad industrial; (Convenio de París sobre la propiedad industrial, 1883) el cual se encuentra vinculado al ordenamiento jurídico colombiano a través del decreto 2312 de 1999 expedido por el presidente de la República en concordancia con el Ministerio de Relaciones exteriores de la época. *(Decreto que promulga el Convenio de Paris para la protección de la propiedad industrial, Decreto 2312 de 1999).*

El Convenio de París de la propiedad industrial es reconocido por establecer una guía normativa y de principios para la protección de los derechos nacidos a partir de la creación de marcas, patentes, dibujos y modelos industriales, así como indicaciones geográficas y otros tipos de signos distintivos. *(Convenio de París sobre la propiedad industrial, 1883)*

Por otro lado, Colombia ratificó el Tratado de cooperación en materia de patentes (PCT) de 1970 en el año 2001 a través del Decreto 427 de ese mismo año. Este tratado (que es administrado por la OMPI) se encarga de proporcionar un sistema internacional de solicitud de patentes, simplificando y agilizando el proceso de presentación de solicitud de patentes en los países que ratifiquen este lineamiento internacional. *(Decreto que promulga el Tratado de Cooperación en Materia de Patentes [PCT], Decreto 427 de 2001)*

Continuando con el contexto internacional, se debe destacar que existe un organismo adscrito a la Organización de Naciones Unidas (ONU) encargado de regular, conocer y proteger todos los temas que tengan que ver directa o

indirectamente con la propiedad intelectual, esta es la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). Este organismo ofrece un mecanismo digital a través del cual se pueden registrar los activos de propiedad intelectual que existen en la actualidad, desde Colombia hasta en extranjero.

Esta situación permite conocer de manera eficaz y efímera los elementos que tengan que ver con este tipo de derecho, lo que resulta importante en tanto permite a las personas obtener un reconocimiento y respaldo que como autor de una determinada obra o creación industrial muchas veces se puede no tener en una jurisdicción interna.

Es importante mencionar que a la hora de existir algún tipo de controversia sobre propiedad intelectual, la OMPI tiene varios mecanismos de resolución de conflictos como por ejemplo: *la mediación*, que consiste en prestar asistencia a las partes para lograr un acuerdo respecto a su controversia, sobre los intereses respectivos de las partes; *Arbitraje y arbitraje acelerado*, que es un procedimiento mediante el cual las partes someten a uno o más árbitros su problema con el fin de que el solucione el conflicto mediante una decisión vinculante para los involucrados; *La decisión de un experto*, que es someter por las partes a un perito en la materia que da lugar al conflicto para que mediante una decisión se solucione esta discusión y por último; *la controversia en materia de nombres de dominio*, que consiste en un procedimiento de solución de controversias derivadas del registro de mala fe de nombres de dominio correspondientes a marcas de terceros que se soluciona por medio de arbitraje y mediación. (*El Centro de Arbitraje y Mediación de la OMPI, 1994*)

De igual manera la Decisión 486 de la Comunidad Andina de Naciones (ente internacional al que pertenece Colombia) se establece el régimen común que se tendrá en cuenta para la propiedad industrial; se regulan aspectos importantes como lo son las patentes, diseños industriales y denominaciones. Esta normatividad es aplicable a todos los miembros de la CAN (*Colombia, Perú, Ecuador y Bolivia*) (*Decisión sobre el régimen común de la Propiedad Industrial, Decisión 486 de 2000*)

Dentro del marco normativo interno, Colombia tiene su respectiva regulación y enunciación sobre los preceptos de propiedad intelectual, derechos de autor y propiedad industrial, acudiendo también, por supuesto, a diferentes tratados internacionales que han sido ratificados por la nación y que, a su vez, han sido incorporados al bloque de constitucionalidad, creando un escudo que protege y fortalece la normatividad interna de regulación general sobre la propiedad intelectual.

Por un lado, la expedición de la Ley 23 de 1982 dio a los autores de creaciones o invenciones generadas del talento y/o ingenio humano una esfera de protección jurídica, en tanto la ley manifiesta con claridad los conceptos, limitaciones, debida aplicación y en general el régimen legal de la propiedad intelectual y la protección

de los derechos de autor en Colombia. (*Ley de Derechos de Autor, Ley 23 de 1982, 1982*)

La ley 44 de 1993 entra a modificar la *ley 23 de 1982* y la *ley 29 de 1994* en temas referentes a la regulación de la propiedad industrial incluyendo las patentes, marcas, diseños industriales, indicaciones geográficas y los secretos empresariales. Aquí cabe destacar que cuando el titular del bien objeto de propiedad intelectual o derecho de autor sea una persona natural la protección se extenderá durante toda su vida y ochenta años más a partir de su muerte y cuando el titular sea persona jurídica, el término de protección será de cincuenta años, contados a partir del último día del año en que se tuvo lugar la interpretación o ejecución, la primera publicación del fonograma o, de no ser publicado, de su primera fijación, o la emisión de su radiodifusión. (*Ley de Propiedad Industrial, Ley 44 de 1993*).

En Colombia la protección de la propiedad intelectual, derechos de autor y propiedad industrial se encuentra en velo teniendo en cuenta que no existe normatividad taxativa y expresa que manifieste el amparo directo ante vulneraciones a esta figura en entornos digitales. Así mismo, aplica en las definiciones de derechos de autor patrimonial y moral, sin embargo, en la sentencia sentencia C-276 de 1996 dice que:

“el derecho de autor comprende el derecho moral y el derecho patrimonial la primera, la que se traduce en el derecho personal o moral, que nace con la obra misma, como consecuencia del acto de creación y no por el reconocimiento de autoridad administrativa; ellos son extrapatrimoniales inalienables, irrenunciables y, en principio, de duración ilimitada, pues están destinados a proteger los intereses intelectuales del autor y respecto de ellos el Estado concreta su acción, garantizando el derecho que le asiste al titular de divulgar su obra o mantenerla en la esfera de su intimidad, de reivindicar el reconocimiento de su paternidad intelectual sobre la misma, de exigir respeto a la integridad de su obra y de retractarse o arrepentirse de su contenido.

La segunda dimensión es la de los denominados derechos patrimoniales, sobre los cuales el titular tiene plena capacidad de disposición, lo que hace que sean transferibles y por lo tanto objeto eventual de una regulación especial que establezca las condiciones y limitaciones para el ejercicio de esta, con miras a su explotación económica, (reproducción material de la obra, comunicación pública en forma no material, transformación de la obra)” (*Duarte , 2022*)

Teniendo en cuenta la definición anterior, mediante ambos conceptos se pretende proteger la integridad de las obras y su ámbito de reproducción y aplicación por terceros o personas ajenas a sus creadores, y la relación entre el reconocimiento de estos conceptos a la creación de sus obras es menester para que los derechos

propios de estos sean irrenunciables y con una duración en el tiempo larga a sus titulares.

Es cierto que la normatividad referente a la regulación, regímenes y protección de la propiedad intelectual, los derechos de autor y la propiedad industrial abunda en el sistema jurídico colombiano, desde decisiones, decretos y leyes. Sin embargo, Hoy en día existe una numerosidad de situaciones que pueden generar explotación a la propiedad intelectual por las diversas formas de negocio digital (*Díaz, Liliانا. 2011*) & (*Devia, Andrea. 2011*), situación que puede generar una gran desprotección por su escasa regulación en los entornos digitales. Así mismo, la Ley 44 de 1993 hace referencia a la publicidad que se debe dar a las creaciones de los autores para dar garantía de autenticidad y seguridad a las mismas que son protegidas por esta ley para el no plagio de las obras e incluso que se le dé el reconocimiento debido al creador en temas de fonogramas y radiodifusión. El registro de las obras debe ser con debida diligencia en el registro de instrumentos públicos por el funcionario competente. (*Ley de Propiedad Industrial, Ley 44 de 1993*)

La normativa existente sobre la protección de la propiedad intelectual frente a sus posibles vulneraciones resalta en cada jurisdicción teniendo en cuenta que de las diferentes creaciones o invenciones que surjan del intelecto y/o talento humano representan en su autor una protección que, en Colombia, tiene techo y sustento tanto en el área penal (protegiendo a las víctimas de la comisión de estos delitos a través de la Ley 599 de 2000 [código penal]) y la Ley 904 de 2004 [Código de procedimiento penal]) y en materia civil por la posible reclamación de derechos de autor. (*Código Penal, Ley 599 del 2000*) & (*Código de Procedimiento Penal, Ley 904 de 2004*).

Nuevas regulaciones ante posibles vulneraciones en escenarios digitales

Las nuevas tecnologías cada vez más se abren paso entre brechas normativas o vacíos puesto que el entorno digital es muy amplio y se desarrolla en distintos ámbitos, de manera global, como sucedió con la casi que espontánea creación del metaverso.

Esta plataforma ha permitido la interacción y construcción de un mundo inmersivo que funciona como una herramienta digital que facilita el acercamiento entre las personas desde cualquier parte del mundo logrando una interacción cercana como si se estuviera en el mundo real por medio de avatares.

Si bien el metaverso es una herramienta que se encuentra en auge, en la última década se ha experimentado con esta misma y ha sido de bastante ayuda para las personas que deciden compartir sus creaciones; todo esto debido a que el metaverso trata de un espacio virtual donde las personas, a través de un avatar o

una doble digital (*Guevara Mendoza, 2008*), navegan por lo que sería una representación fidedigna de la realidad convertida a lo digital (*López et al., 2022*).

Es muy común observar en la web el uso indiscriminado de las creaciones de los autores; no es necesario ir muy lejos para corroborar esta información, ya que por ejemplo páginas como cuevana, o aplicaciones dirigidas a descargar música “pirata”, se saltan por completo la normatividad de protección de la propiedad intelectual de los sistemas jurídicos; lo que deja una gran sensación de que existe un vacío normativo que puede ser aprovechado por cualquier individuo con intención de hacer uso indebido de la propiedad intelectual.

Esta situación no puede ser obviada en un escenario tan inmenso y prometedor como lo es el metaverso, si bien su implementación se encuentra en un futuro cercano, el derecho debe encargarse de proteger la propiedad de los autores y no permitir el casi que incontrolable y deliberado uso de las creaciones que hoy en día se puede evidenciar en la web.

Figuras jurídicas como la de los derechos de autor, la propiedad industrial y la propiedad intelectual protegen a los creadores del uso indebido y deliberado de sus creaciones por terceros que no dan crédito a sus obras, sin embargo el derecho colombiano no cuenta con una regulación expresa, en materia específica de vulneración de derechos en el mundo del metaverso o sus similares, que permita a estos autores o propietarios de las obras reclamar, por vía judicial, una protección para sus creaciones, patentes o logos originados o transportados a este escenario digital.

Toda actividad realizada por el ser humano debe ser regulada o por lo menos, supervisada; no se puede dejar al libre albedrío las decisiones de un individuo que puedan generar perjuicios a otro ya que para eso está el derecho y es su naturaleza evitar o resolver conflictos que existan o que estén próximos a existir.

La protección de la propiedad intelectual es un tema que parece haberse dejado de lado desde la llegada del internet, la piratería, el uso deliberado de datos o la vulneración a los derechos de autor ha sido casi que la base central de la internet.

Sin duda alguna la digitalización y los nuevos escenarios digitales son temas novedosos, sin embargo, a medida que van surgiendo espacios como el “metaverso”, “NFT” o Big data” cada vez son más los estudiosos del derecho que se preocupan por establecer una pronta regulación y realizar investigaciones para proponer un marco normativo que cobije esta nueva era tecnológica y todos los mecanismos que esta conlleve.

El derecho no debe ser ajeno a esta nueva realidad teniendo en cuenta que las tecnologías de realidad aumentada se han proliferado y llegaron a los sitios de trabajo, salones de clase y lugares del diario vivir (*López et al., 2022*). Por ende resulta más que pertinente abordar la necesidad de que las ciencias jurídicas

ahonden en el tema de la protección de la propiedad intelectual en los espacios digitales, dado a que se beneficiaría no sólo a los individuos del común como lo es cualquier persona con acceso a una computadora o a unas gafas que permitan conectar con la “realidad virtual” a sitios cibernéticos e interactuar por las diferentes aplicaciones en el metaverso, sino que también, a empresas, compañías o trabajadores independientes que cuenten con la necesidad de protección de sus marcas, logos, nombres, información, etc. Generando un amplio espectro de situaciones en las que la protección de la propiedad intelectual puede ser un tema claramente necesitado y regulado.

El honorable Senador Julio Elías Chagüi Flórez, manifestó durante la sesión del Congreso del 28 de octubre de 2022, que consta en la Gaceta del congreso 1347 “Vamos a trabajar desde aquí en una seguridad jurídica, que nos ayuden a contratar nuevos empleos, que nos ayuden a generar exportaciones de servicio, generar valor agregado a la economía; necesitamos legislar en materia de infraestructura, leyes, en regulación de políticas públicas, que por fin logren la inclusión. señora ministra, el metaverso, como le dicho muchas veces, es una realidad, la tecnología avanza muy rápidamente; el país tiene que estar para esta nueva realidad. La invito nuevamente o le propongo que invite a todos los sectores, a las grandes empresas de tecnología, para hacer la parte de un Plan País de conectividad, con tecnología de punta; las grandes empresas del sector tienen muchísimo dinero para investigación y desarrollo.” (*Gaceta del Congreso, 2022*). Por lo que se puede inferir que es una realidad y una necesidad que, para el desarrollo de las diferentes políticas públicas, leyes, acciones legales y demás relacionadas, que la regulación de las tecnologías digitales es primordial para asegurar la protección de los usuarios de estos ya sea en manera de proveedor o cliente para aportar mayor tranquilidad y seguridad a los sectores en desarrollo y todos aquellos que quieran adquirir algún servicio o creación de los autores.

Conclusiones

Uno de los fundamentos que dieron lugar al desarrollo del presente trabajo, era definir si, en Colombia, la regulación vigente en materia de propiedad intelectual es suficiente para su debida protección en los nuevos escenarios digitales como lo es el metaverso; a lo largo del documento se trajo a colación gran diversidad de normatividad vigente que tiene relación directa con el mundo de la propiedad intelectual, los derechos de autor y la propiedad industrial.

Si bien es cierto que el metaverso como concepto es bastante novedoso y abrumador, más para jurisdicciones como la colombiana que suele ser tan inamovible en situaciones que propongan un cambio novedoso, en este caso, la digitalización; sin embargo, puede llegar a ser sorprendente como la normatividad colombiana se ha adaptado tan bien a estos cambios y desafíos tan imponentes.

Como se pudo observar en el desarrollo del trabajo, Colombia cuenta con plena, específica y suficiente regulación sobre los asuntos individuales que corresponden a la propiedad intelectual, derechos de autor y la propiedad industrial, ya sea desde una perspectiva internacional como la decisión 486 de la Comunidad Andina de Naciones (CAN) o la ratificación a la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) o desde una perspectiva nacional e interna atendiendo a la gran ley 23 de 1982 que deja por sentados los conceptos de la propiedad intelectual y la protección de los derechos de autor en Colombia, no se puede dejar atrás, por supuesto, a uno de los preceptos normativos más significativos a la hora de la transición de lo que se denomina “común o cotidiano” al mundo digital, esta es la ley 1341 de 2009, la cual trae a Colombia (junto que la decisión de la ONU) el concepto de neutralidad tecnológica; término que sirve, en esencia, para darle la autonomía al individuo de hacer uso de las tecnologías y aplicar su funcionamiento en cualquier ámbito siempre y cuando no esté contrariando ninguna normatividad.

La situación que trae a colación la necesidad de investigar sobre si existe normatividad para proteger la propiedad intelectual en los nuevos escenarios digitales surge principalmente por situaciones como las que se dieron en pandemia por el SARS-Cov2 (Coronavirus), en la cual las normativas existentes para la época no fueron lo suficientemente eficientes y/o claras, lo que dio lugar a una nefasta aplicación de justicia y/o normatividad, al punto de exigir la suspensión de términos judiciales por no saber cómo actuar ante situaciones novedosas.

La principal incertidumbre era determinar qué sucedería con la llegada del metaverso, ya que ello implica un cambio abrupto e inesperado a una jurisdicción que parece tan atrasada como la colombiana, sin embargo, se logra observar un desarrollo normativo amplio que puede llegar a cubrir las situaciones que se puedan presentar en los entornos digitales, es decir, no es que no exista normatividad, es cuestión de saber aplicar los preceptos jurídicos existentes y continuar paralelamente con el desarrollo y la digitalización, en pro de evitar que el ordenamiento jurídico colombiano se quede atrás en el tiempo. La aplicación de la desmaterialización normativa no es algo novedoso y es perfectamente aplicable al caso en concreto, la digitalización requiere de una inmersión jurídica para evitar situaciones de abuso de derechos, delitos cibernéticos, uso indebido de la propiedad intelectual y demás situaciones que requieran de aplicación jurídica en el entorno digital.

Ahora bien, como segundo objetivo que se pretendió desarrollar en este trabajo investigativo era establecer “las nuevas regulaciones ante posibles vulneraciones en escenarios digitales” en materia de normatividad del derecho y su incidencia en las diferentes plataformas digitales planteando si existía una barrera entre la regulación existente y sus potenciales vulneraciones en estos medios para entender si no se requería una especificación en las leyes o normas existentes dentro de la jurisdicción colombiana en este ámbito o si sus vacíos normativos no permitían que

la jurisdicción pudiera intervenir en los campos de acción del metaverso para la protección de los derechos en materia de propiedad intelectual.

Como se ha explicado a lo largo del texto, el mundo digital es muy grande, intervienen personas de diferentes partes del mundo y cada vez su globalización incrementa exponencialmente debido a la necesidad de las personas de estar en constante contacto y, tanto el metaverso como la internet, permiten este tipo de cercanía digital, lo que facilita la permeación de diferentes plagios o uso indebido de las obras publicadas en estas plataformas por los usuarios y en ocasiones, no se les reconoce a sus creadores. Como se expuso en las anteriores definiciones, la propiedad intelectual busca la protección de la creación de las diferentes ideas de autores, en cualquier calidad que adquieran las mismas pero que estén bajo protección material del derecho en cualquier tipo de plataformas, espacios y velando por su buen uso y reconocimiento de los intervinientes propios de la creación de este.

En Colombia, el propósito de la creación de las diferentes normas para la protección de propiedad intelectual, derechos de autor y relacionados en plataformas digitales y medios de internet, existen para que los derechos de los dueños de las creaciones, tangibles e intangibles, sean respetados y salvaguardados por la jurisdicción del país en cualquier entorno digital o plataforma de internet. Estos bienes, recordemos, que pueden ser muy variados y que deben estar acreditados como propios del dueño de la creación y sus intervinientes por medio de patentes y los registros ante las instituciones pertinentes, que son un mecanismo idóneo que permite reconocer al inventor para impedir que terceras personas exploten comercialmente su invención.

Teniendo en cuenta que el metaverso se considera una plataforma digital en desarrollo, con características especiales de la “ciber-realidad” que pretende migrar los bienes o creaciones, tangibles o intangibles, del mundo real al mundo digital dentro de la misma plataforma, esto no se vería perjudicado o transgredido por la normatividad existente en Colombia puesto que el principal objetivo de estas regulaciones actuales es precisamente velar por el reconocimiento y la no explotación de las creaciones sin consentimiento de los autores y que se les de reconocimiento si alguna de ellas va a ser usada por un tercero en cualquier ámbito, todo esto se hace con el propósito de que no pasen desapercibidos los autores reales y que no exista suplantación o uso indebido de las obras en cualquier esfera que se planea utilizar.

En resumen, el metaverso ofrece una creación de herramientas tecnológicas para los usuarios de esta plataforma y también permite la relación entre los mismos de una manera más ágil y precisa, es así como corresponde a las leyes propias de cada país su delimitación y contención en cuanto a permeabilidad de información, uso, goce y relacionados en cuanto a vacíos normativos que las mismas puedan llegar a tener ya que, el metaverso al ser un espacio mundial digitalizado, no permite que se tengan unas reglas básicas mundiales para que todos los países,

con diferentes legislaciones y normas, lo apliquen al pie de la letra, es decir, cada nación debe velar por su protección de los derechos colectivos e individuales en el metaverso.

Referencias bibliográficas

Algunas perspectivas del derecho de autor en el entorno digital. (2014).

<https://vlex.cesproxy.elogim.com/#search/jurisdiction:CO/ALGUNAS+PERSPECTIVAS+DEL+DERECHO+DE+AUTOR+EN+EL+ENTORNO+DIGITAL./WW/vid/576091926>

Alvarado Bayo, M. del C., & Supo Calderón, D. (2022). Metaverso y Non-Fungible Tokens (NFTs): Retos y Oportunidades desde la perspectiva del derecho de marcas. *IUS ET VERITAS*, 64, 115-134. <https://doi.org/10.18800/iusetveritas.202201.006>

Bayo, M. del C. A., & Calderón, D. S. (2022). Metaverso y Non-Fungible Tokens (NFTs): Retos y Oportunidades desde la perspectiva del derecho de marcas. *IUS ET VERITAS*, 64, 115-134. <https://doi.org/10.18800/iusetveritas.202201.006>

Bonales Daimiel, G., Martínez Estrella, E. C., & Liberal Ormaechea, S. (2022). Análisis del uso del advergaming y metaverso en España y México. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 42.

Castellanos. (2017). *La gestión colectiva de derechos de propiedad intelectual, en el derecho de remuneración de los actores en Colombia.*

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

Centro de Arbitraje y Mediación de la OMPI. (1994). Recuperado 31 de mayo de 2023, de <https://www.wipo.int/amc/es/center/background.html>

Checa García, F. (2011). El uso de metaversos en el mundo educativo: Gestionando conocimiento en Second Life. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 8(2), 147-160. <https://doi.org/10.4995/redu.2010.6200>

Chung, S. (2022). *The Problems With Trying To Apply Real-World Laws In The Virtual*

Metaverse—Above the Law Above the Law. <https://abovethelaw.com/2022/02/the-problems-with-trying-to-apply-real-world-laws-in-the-virtual-metaverse/>

Cómo el metaverso está transformando los derechos de propiedad intelectual | Foro Jurídico. (2022). <https://forojuridico.mx/como-el-metaverso-esta-transformando-los-derechos-de-propiedad-intelectual/>

DECRETO 427 DE 2001. (2001). Recuperado 31 de mayo de 2023, de <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/1095668>

Decreto 2312 de 1999, por el cual se promulga el Convenio de París para la protección de la propiedad industrial, hecho en París el 20 de marzo de 1883, revisado en Bruselas el 14 de diciembre de 1900, en Washington el 2 de junio de 1911, en La Haya el 6 de noviembre de 1925, en Londres el 2 de junio de 1934, en Lisboa el 31 de octubre de 1958, en Estocolmo el 14 de julio de 1967 y enmendado el 2 de octubre de 1979. (1999). Recuperado 16 de mayo de 2023, de <https://vlex.cesproxy.elogim.com/#/search/jurisdiction:CO/Convenio+de+Par%C3%ADs+para+la+Protecci%C3%B3n+de+la+Propiedad+Industrial+de+1883/#vid/creto-354204450>

METAVERSO: LEGALIDAD ENTRE EL ESPACIO Y EL TIEMPO (2022). Blog de Derecho de los Negocios. <https://dernegocios.uexternado.edu.co/metaverso-legalidad-entre-el-espacio-y-el-tiempo/>

Duarte, S. M., Palomino, S. C., Ortiz, L. D., & Gómez, J. H. (2022). Protección jurídica de los derechos de autor en Colombia. *SUMMA. Revista disciplinaria en ciencias económicas y sociales*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.47666/summa.4.1.09>

El Centro de Arbitraje y Mediación de la OMPI. (1994). <https://www.wipo.int/amc/es/center/>

El metaverso, los TNF y los derechos de propiedad intelectual: ¿reglamentar o no reglamentar? (2022).

https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2022/02/article_0002.html

es/humans.txt. (2022). *Las marcas en el metaverso: Cómo adoptar medidas preventivas para su adecuada protección Medidas preventivas para proteger las marcas en el metaverso*. H&A. <https://www.hyaip.com/es/espacio/las-marcas-en-el-metaverso-como-adoptar-medidas-preventivas-para-su-adecuada-proteccion/>

Guevara Mendoza, M. (2008). Nuevos paradigmas del derecho de RL a SL: Introducción a los metaversos. *Temas Socio-Jurídicos Vol. 26 Núm. 55 (2008)*.

<https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/13370>

Guzmán, J. B. (2019). De la Ley 1915 de 2018 al Tratado de Libre Comercio entre Colombia y Estados Unidos: Algunas implicaciones para la protección del autor y su obra en el entorno digital. *Revista La Propiedad Inmaterial*, 27, Article 27.

<https://doi.org/10.18601/16571959.n27.02>

Hurtado, J. S. (2022). Qué es el metaverso, ejemplos y cómo se accede. *Thinking for Innovation*. <https://www.iebschool.com/blog/el-metaverso-origen-definicion-y-la-apuesta-de-facebook-tecnologia/>

Ley 23 de 1982—Gestor Normativo—Función Pública. (1982) Recuperado 31 de mayo de 2023, de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=3431>

Ley de Derechos de Autor (Ley 23 de 1982). (1982).

<https://vlex.cesproxy.elogim.com/#search/jurisdiction:CO/ley+23+de+1982/#vid/ley-derechos-autor-71608275>

Leyton Pinilla, A. R. (2022). *Identidad virtual en el metaverso Second Life y su relación*

- con la identidad personal*. <http://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/30063>
- Leyva, J. M. G. (2022). Metaverso: Cuando la realidad supera a la ficción. +*Ciencia*, 28, Article 28.
- López, P. J. V., Amaris, J. P. A., & Chaparro, J. M. P. (2022). *METAVERSO: PERSPECTIVAS JURÍDICAS DE LA NUEVA REALIDAD (VIRTUAL)*. 26.
- Los derechos de autor en el entorno digital y el Internet en Colombia: Una mirada al estado del arte actual y sus principales problemas*. (s. f.). Recuperado 22 de mayo de 2023, de <https://vlex.cesproxy.elogim.com/#/search/jurisdiction:CO/Los+derechos+de+autor+en+el+entorno+digital+y+el+Internet+en+Colombia%3A+una+mirada+al+estado+del+arte+actual+y+sus+principales+problemas/vid/digital-colombia-mirada-arte-principales-514190446>
- Mack, O. V. (2022). *What Laws Apply In Metaverse? - Above the Law**Above the Law*. <https://abovethelaw.com/2022/04/what-laws-apply-in-metaverse/>
- Márquez, I. V. (2011). Metaversos y educación: Second Life como plataforma educativa. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.7195/ri14.v9i2.30>
- Medina, J. A. B., & Mangada, S. J. T. (2017). La vulneración de los derechos de autor en el libre acceso a la información disponible en internet. *DIXI*, 25, 5.
- Metaversos y educación: Second Life como plataforma educativa | Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*. (s. f.). Recuperado 22 de mayo de 2023, de <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/30>
- Pelaez, B., & Gava, M. (2022). *Metaverso en empresas: ¿qué es y cómo se puede aprovechar?* [Blog]. Capterra. <https://www.capterra.es/blog/2631/que-es->

metaverso-en-empresas

Pino, U. (2012). *Propiedad Intelectual en la Legislación Colombiana*.

http://www.iered.org/miembros/ulises/representacion-ideas/Derechos-Autor/propiedad_intelectual_en_la_legislacin_colombiana.html

Propiedad Intelectual—Universidad Nacional de Colombia: Propiedad Intelectual. (2012).

Recuperado 18 de octubre de 2022, de <https://propiedadintelectual.unal.edu.co/>

¿Qué es el Metaverso por el que Zuckerberg lo está apostando todo? (2022).

<https://www.larazon.es/ciencia/20220118/hlemfz27inffxfeexxmeonm3ti.html>

Qué es: Propiedad Intelectual. (2014). Recuperado 18 de octubre de 2022, de

<https://propiedadintelectual.unal.edu.co/acerca-de/que-es/>

Reseña del Convenio de París para la Protección de la Propiedad Industrial (1883).

Recuperado 31 de mayo de 2023, de

https://www.wipo.int/treaties/es/ip/paris/summary_paris.html

Rey, J. P. (2022). Metaverso: Anatomía del futuro. *Ctrl: control & estrategias*, 697, 120-123.

Sentencia de Constitucionalidad n° 494/19 de Corte Constitucional, 22 de octubre de 2019.

Recuperado 16 de mayo de 2023, de

<https://vlex.cesproxy.elogim.com/#search/jurisdiction:CO/Acuerdo+de+la+Organizaci%C3%B3n+Mundial+del+Comercio/#vid/826107313>

Villa López, P. J., Amaya Amaris, J. P., & Pacheco Chaparro, J. M. (2022). *Metaverso: Perspectivas jurídicas de la nueva realidad (virtual)*.

<http://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/60201>