

Procesal y Arbitraje

El metaverso: dónde está y quién es quién

El metaverso pretende ser una realidad desvinculada de estructuras estatales, pero la solución de los problemas jurídicos que plantea pasa todavía por la aplicación de normas estatales que necesitan adaptarse a las características de esta nueva forma de actuación.

ELISA TORRALBA MENDIOLA

Profesora titular de Derecho Internacional Privado de la Universidad Autónoma de Madrid
Consejera académica de Gómez-Acebo & Pombo

1. La relatividad de la deslocalización

El metaverso es un mundo virtual desvinculado de cualquier realidad territorial. Las transacciones y, en general, los comportamientos suceden en el metaverso en una realidad que se pretende paralela al mundo real. Por eso suelen prever que, en caso de controversias, éstas se resuelvan de acuerdo con sus propias reglas de solución de conflictos basadas en la búsqueda de un acuerdo amigable. No obstante, donde este sistema no alcanza, sea porque es imposible llegar a un acuerdo, sea porque, una vez concluido éste, no hay cumplimiento voluntario y el metaverso carece de medidas coercitivas de imposición —que sólo están al alcance de los

Estados—, son los tribunales nacionales y, en su caso, los arbitrales, los llamados a resolver estas controversias, que acaban dirimiéndose en el mundo real.

El problema, o uno de los problemas posibles, surge en relación con la articulación de los procedimientos —a quién demandar— y con el Derecho aplicable a la solución de los conflictos. El primer interrogante se plantea especialmente como consecuencia de la peculiar naturaleza de las organizaciones autónomas descentralizadas (DAO, por sus siglas en inglés) y de la actuación en el mundo virtual —en el metaverso— a través de avatares a los que no siempre es fácil identificar con una persona del mundo real.

El segundo, porque las normas de conflicto tradicionales localizan una relación jurídica en un determinado Estado a fin de aplicar su ordenamiento y, al hacerlo, utilizan conexiones que implican necesariamente un vínculo territorial (residencia habitual, lugar del daño, lugar de cumplimiento de una obligación). Es cierto que internet ya ha puesto a prueba gran parte de estas conexiones y que la jurisprudencia ha sido capaz de adaptarlas a una realidad deslocalizada, pero el metaverso obliga a seguir analizándolas.

Por otra parte, y tal vez como cuestión previa, podemos plantearnos asimismo cuáles son las reglas de comportamiento «público» aceptables en el metaverso: ¿cabén en él opiniones racistas, xenófobas, discriminatorias o comportamientos abusivos? Si la respuesta es no, ¿qué ordenamiento establece los parámetros para su valoración?

Se tratan a continuación algunos aspectos de estas cuestiones, sin ánimo de darles una respuesta que hoy día dista de ser evidente, sino con la única finalidad de ilustrar algunos de los puntos en los que la reflexión resulta más necesaria.

2. ¿Quién regula los comportamientos en el metaverso?

El metaverso de Meta recibió una denuncia por acoso sexual dentro de Horizon Worlds, un mundo virtual disponible en los Estados Unidos y Canadá. Una de las usuarias aseguró que su avatar habría sido tocado de forma no consentida por otro y que hubo otros avatares presentes que apoyaron esa conducta.

Ése no es más que un ejemplo de las situaciones que pueden plantearse en el metaverso y que obligan a responder a la pregunta que se plantea en este epígrafe: ¿es necesario

regular los comportamientos en el metaverso, más allá de los límites que establezcan los propios participantes cuando los crean o deciden sus políticas? Un acuerdo global sobre esta cuestión puede considerarse tan deseable como poco probable. En su ausencia, son los parámetros estatales los que se aplican a estas situaciones.

Imaginemos un supuesto en el que un avatar emite en el metaverso opiniones que pueden ser consideradas «humorísticas» respecto de ciertas creencias religiosas, pero que quienes las practican consideran vejatorias. ¿Deberían las autoridades intervenir para evitar que ese comportamiento siga produciéndose? En caso afirmativo, ¿cuáles? Aquellas que lo hagan aplicarán a una cuestión como ésta —en la que están en juego derechos fundamentales— sus propios parámetros de ponderación de derechos, de manera que actuaciones que desde una perspectiva pueden ser vistas como censura, desde otras no serán más que una manifestación de la protección de la libertad religiosa.

El problema no es distinto del que se plantea en el mundo real, pero la deslocalización del metaverso lo hace más relevante (como lo es en internet, en general). La respuesta, hoy por hoy, no es global: desde una perspectiva jurídico-pública, en la medida en que el metaverso en que se producen esas conductas pueda tener algún vínculo con el territorio de un Estado —lo que ocurre, en general, si usuarios en ese Estado pueden adquirir sus *tokens*—, las autoridades de ese Estado podrían intervenir, limitando, por ejemplo, el acceso desde su territorio al metaverso o incluso estableciendo sanciones (a quién se deba sancionar es otro punto que también resulta dudoso, al menos en ciertos metaversos). Cuestión distinta es qué tipo de medidas adoptar, cuál sería su eficacia práctica desde un punto de vista técnico y qué

posibilidades reales de ejecutarlas existirían fuera del Estado que las dicte.

3. Un ejemplo de responsabilidad no contractual: actos de denigración en el metaverso

Además de las cuestiones de dimensión jurídico-pública —a las que se refiere el apartado anterior—, es posible que las actuaciones en el metaverso generen reclamaciones de Derecho privado. Se han producido ya algunas relacionadas con los derechos de propiedad intelectual e industrial, pero no son éstas las únicas posibles. Piénsese, por ejemplo, en un caso en el que uno de los avatares realiza manifestaciones sobre las relaciones mercantiles de un tercero (avatar o no) que son aptas para menoscabar su crédito en el mercado y que no son exactas, verdaderas o pertinentes (en el sentido del artículo 9 de la Ley de Competencia Desleal española). Quien se considera dañado por dichas manifestaciones decide interponer una demanda en el mundo real y, al pretender hacerlo, se encuentra con algunas incógnitas tanto prácticas como jurídicas.

Entre las primeras se sitúa una muy elemental: en algunos de los metaversos existentes no se exige la identificación del avatar con una persona del mundo real. Ése es, por ejemplo, el caso de Decentraland, en el que los adquirentes de *tokens* se asocian a un monedero electrónico (*wallet*), pero no a un individuo, y, aunque no resultaría técnicamente imposible seguir el rastro hasta llegar a él, sería una tarea costosa y que plantearía a su vez otras cuestiones jurídicas (protección de datos, por ejemplo). El primer problema es, pues, en algunos casos, la identificación del demandado (y todas las dificultades asociadas a ella: dónde demandar, cómo notificar, etc.). No es una condición del metaverso esa falta de identificación; de hecho, en otros de

los existentes, la trazabilidad es más sencilla. Deberá ser el mercado el que decida qué grado de incertidumbre genera cada una de las modalidades y cómo valora esa incertidumbre, pero, sin duda, ésta no resulta positiva para aquellos metaversos que pretendan proporcionar algo más que entretenimiento.

Junto a la anterior, puede surgir asimismo la cuestión de si es posible demandar «al propio metaverso» que permite esos comportamientos (de la misma forma que se plantea la posibilidad de presentar demandas frente a quien aloja ciertos datos). La pregunta es, entonces, «quién» está «detrás» del metaverso. En los modelos descentralizados, la demanda frente a quienes gestionan la plataforma que aloja el metaverso no plantea dificultades distintas de las ya conocidas hasta el momento. La incertidumbre principal la plantean las organizaciones autónomas descentralizadas (DAO).

- *La naturaleza de las organizaciones autónomas descentralizadas (DAO)*

Frente a los metaversos gestionados de forma centralizada, algunos de ellos adoptan el modelo de organización autónoma descentralizada, cuya gobernanza se rige por unas reglas programadas dentro de un contrato inteligente o *smart contract*. Quienes deseen participar en la toma de decisiones en el seno de una de estas organizaciones sólo puede hacerlo mediante la adquisición de un *token*. Cualquier modificación de sus reglas de funcionamiento o toma de decisión se decide por el voto de los titulares de los *tokens*. La idea —frente a las de los metaversos centralizados— es que la toma de decisiones responda a un proceso democrático en el que los propios usuarios controlen su

interacción y las políticas y las normas que lo gobiernen. Un ejemplo de este modelo es Decentraland.

Las organizaciones autónomas descentralizadas carecen de personalidad jurídica, lo que, en el contexto que nos ocupa, genera ciertas incertidumbres que pueden llevar a considerar el modelo —atractivo desde otros puntos de vista— excesivamente arriesgado si se tiene en cuenta que una posible exigencia de responsabilidad —que en otro caso se articularía frente a la organización— puede potencialmente producirse frente a sus usuarios, en tanto son éstos los que, con su voto, deciden los límites en los que se mueve el metaverso. La cuestión es, desde luego, discutible, pero precisamente por ello genera inseguridad jurídica y ha llevado a cuestionar el interés que el modelo puede presentar para empresas o individuos conscientes del riesgo que puede suponer para su patrimonio.

Conocedores de estas limitaciones, algunos legisladores empiezan a hacerles frente. Así, por ejemplo, en Wyoming, la ley conocida como Wyoming Decentralized Autonomous Organization Supplement permite que una organización autónoma descentralizada pueda constituirse como sociedad de responsabilidad limitada siempre que cumpla ciertos requisitos propios de este tipo de sociedades, y algunas ya han hecho uso de esta posibilidad (DAO Blocks, LLC, fue, al parecer, la primera).

En esa situación, una organización autónoma descentralizada constituida en Wyoming como sociedad de responsabilidad limitada podría ser demandada en España, si se dieran las condiciones

para atribuir competencia a nuestros tribunales, a condición de que la reconociéramos como tal sociedad (en este punto la cuestión no presentaría problemas distintos a los del reconocimiento de otra sociedad cualquiera).

Fuera de esos casos aún excepcionales, es decir, mientras, como ocurre en la mayor parte de las legislaciones, no se pueda atribuir personalidad jurídica a las organizaciones autónomas descentralizadas, la incertidumbre sigue sin despejarse y, desde el punto de vista práctico, podría tratar de resolverse, por ejemplo, demandando al gestor de la plataforma que aloja el metaverso (en el caso de Decentraland, la fundación que le da soporte).

- *¿Qué ley decide si ha existido un acto de competencia desleal y si hay que indemnizar el daño producido?*

En Derecho español, la ley aplicable a una reclamación de responsabilidad extracontractual por competencia desleal es, de acuerdo con el artículo 6.1 del Reglamento 864/2007, relativo a la ley aplicable a las obligaciones extracontractuales (Roma II), «la ley del país en cuyo territorio las relaciones de competencia o los intereses colectivos de los consumidores resulten o puedan resultar afectados».

La identificación de ese mercado afectado puede resultar compleja: si los actos denigratorios se refieren a una actividad mercantil que se desarrolla en el mundo real, habrá que identificar el territorio que pueda resultar afectado (aquel desde el que se puede acceder al metaverso —desde el que se pueden adquirir *tokens*— y en que, además,

el demandante desarrolle actividades comerciales que puedan resultar afectadas negativamente como consecuencia de las manifestaciones denigratorias). Si hubiera más de un Estado afectado, habría que aplicar la ley de cada uno de ellos en relación con el daño sufrido en su territorio.

Si, por el contrario, la actividad «denigrada» se desarrolla íntegramente en el metaverso, la cuestión puede resultar más compleja, puesto que la regla nos obliga a localizar el daño en un Estado (o en varios). Una respuesta posible sería localizar las consecuencias económicas en el mundo real de una actividad desarrollada íntegramente en el metaverso y considerar que es éste el lugar

del mercado afectado, siempre, eso sí, que el metaverso «se dirija» a dicho mercado (de nuevo porque desde él sea posible la adquisición de *tokens*). Esta respuesta presenta, no obstante inconvenientes que deberán ser valorados (dónde, en el mundo real, repercutan las ganancias del metaverso puede resultar completamente aleatorio y, en consecuencia, impredecible para quien se dice víctima del daño; el lugar en que se perciben las ganancias no es aquel en el que se desarrolla la actividad, etc.) y que ponen, una vez más, de manifiesto las incertidumbres jurídicas a las que habrá que ir dando respuesta si el metaverso se consolida como una forma de actuación en el mercado y en la vida social.