

De rl (real life)
a sl (second life)
los metaversos

Mario Guevara Mendoza

DE RL (REAL LIFE) A SL (SECOND LIFE) – LOS METAVERSOS

AUTOR: Mario Guevara Mendoza
FECHA DE RECEPCIÓN: Junio 9 de 2010
DIRECCIÓN: mguevara@unab.edu.co

RESUMEN: En un artículo pasado analizamos la figura de los *metaversos*, en especial el conocido como *Second Life*, trataremos de analizar a lo largo del presente escrito las implicaciones jurídicas de algunos aspectos de esta aplicación informática.

PALABRAS CLAVE: Metaversos, Derecho y Nuevas Tecnologías.

ABSTRAC: In a last article we analyze the figure of the metaverse, especially the know as Second Life, will be analyzing throughout the present written the juridical implications of some aspects of this computer application.

KEY WORDS: Metaverse, Law and New technologies

De rl (real life) a sl (second life) – los metaversos

Mario Guevara Mendoza¹

INTRODUCCIÓN

Este artículo es un producto de la investigación del grupo Familia, Género y Conflicto en la línea de investigación Bioética y Derecho de las Nuevas Tecnologías.

Linden Lab lanzó *Second Life* al ciberespacio en 2003 como un mundo virtual tridimensional "imaginado, creado y poseído por sus residentes", que en la actualidad se calcula que asciende a **6,1 millones de personas**.

Second Life es una plataforma en Internet en la que se crea un personaje en tres dimensiones, que recibe el nombre de *avatar*. Esta representación de la persona puede interactuar en el mundo de *Second Life* en donde el avatar construye casas, se divierte y realiza transacciones con otros *avatars*, a través de una moneda virtual denominada Linden, que tiene una tasa de cambio en el mundo real.

METODOLOGÍA

Observación participante, el autor de la presente investigación compartió con los usuarios de *Second life*, su experiencia dentro del mundo virtual y vida cotidiana realizando actividades junto a ellos y creando productos de acuerdo a los mecanismos y regulaciones del *metaverso* desde octubre del año 2007 a través de una cuenta Premium anual de 72 dólares al año, pudiendo acceder a todas las funciones de este universo virtual. Con una disponibilidad de tierra de 1536 metros cuadrados.

DESARROLLO

Cuando una persona crea una obra o un producto en la vida real (RL) se enfrenta al dilema de la protección de su creación. Esto muchas veces no es claro para las personas comunes y tiene que acudir a expertos que lo orienten en la protección de

¹Mario Guevara Mendoza, abogado de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, Especialista en derecho comercial de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, doctorando en derecho en la Universidad de Alcalá de Henares, Actualmente se desempeña como docente de Derecho Internacional en la Universidad Autónoma de Bucaramanga y coordinador de la maestría en Derecho de Familia de la misma institución.

sus derechos. La propiedad intelectual conlleva el conocimiento de reglas y leyes para que la invención sea protegida, que en muchos casos son desconocidas por el público en general. En el metaverso de *Second life*, todos los usuarios (*avatares*) son los propietarios de los artículos y código creados por ellos, por lo que pueden comercializarlos sin ningún problema dentro del espacio virtual. Los creadores de la plataforma virtual (*Linden Labs*) no se enriquecen con las ventas de objetos por parte de los usuarios, sino con la venta de “terrenos” virtuales, donde los avatares construyen sus viviendas o sus negocios y con los impuestos que cobran mensualmente por cada metro cuadrado vendido. Esto deja abierto el camino para que los usuarios de *Second Life* construyan objetos que pueden comercializar ellos mismos. Aquí es donde se inician los problemas, el uso no autorizado de activos virtuales, más comúnmente conocido como “El robo de texturas,” es una forma común de violación de *copyright*. Esto se puede explicar de la siguiente manera: el usuario navega por internet y busca imágenes para utilizar en sus productos; muchas veces estas imágenes pertenecen a una empresa o a otra persona que las creó y la mayoría de las personas no lo sabe. Al utilizarlas en *Second life*, el usuario es propietario del producto elaborado y lo comercializa en SL; esto obviamente causa un detrimento patrimonial al propietario de la imagen que no se beneficia de esta venta, la mayoría de los creadores de ropa en *Second life* violan de alguna manera los derechos de autor de personas en la vida real sin que ni siquiera ellos mismos sean conscientes de esto, el problema sería fácil de controlar si no fueran más de 6.1 millones de usuarios los que permanentemente navegan en este universo virtual y este gran número de personas son las que hacen prácticamente imposible el controlar lo que ocurre en este metaverso.

En cuanto a los diseños de objetos lo más común es la utilización de formas de artículos llamativos en RL, este es el caso de los vehículos, zapatos y relojes de grandes marcas. Quien no pueda comprar un Ferrari en la vida real lo puede obtener en SL.

EN EL CONTRATO QUE SE FIRMA APARECE LA SIGUIENTE CLÁUSULA:

“Advertencia al comprador

Linden Lab no ejerce un control editorial del contenido de *Second Life* y no tomará ninguna medida concreta para revisar los objetos, texturas, sonidos u otros contenidos creados en *Second Life*. Asimismo, *Linden Lab* no acredita ni refrenda el funcionamiento de los juegos del mundo virtual, máquinas expendedoras o tiendas minoristas; los reembolsos deben solicitarse al propietario de dichos objetos.”

Aunque esto es cierto la empresa últimamente ha tomado medidas como la de suprimir el uso de la expresión *miss universo* por parte de los usuarios y a petición del concurso, al ser esta una marca registrada.

Muchos sitios además reproducen sitios de la vida real, como es el caso de las pirámides, catedrales y sitios turísticos e históricos. No se ha presentado hasta el

momento ninguna reclamación de este tipo, pero no estamos lejos de ver demandas sobre la utilización indebida de imágenes y texturas del mundo real utilizadas en *Second Life*.

Si a esto le sumamos que el Linden es la moneda circulante en SL y tiene un cambio en la vida real, vemos entonces la magnitud de este problema (un dólar equivale a 300 Lindens). Lo interesante de la situación es que una moneda virtual tiene un tipo de cambio más alto que el peso colombiano que tiene una economía de RL. El intercambio comercial diario en SL es de más o menos un millón y medio de dólares.

En el Reino Unido, los asesores estatales están recomendando a los gobiernos aplicar las leyes del mundo real a las monedas virtuales para evitar así el posible lavado de activos y la evasión de impuestos.

En los Estados Unidos, el Congreso ya investiga cómo fijar impuestos a las transacciones virtuales, teniendo en cuenta que estas tienen valor en el mundo real y la posibilidad de convertirse en dinero real a través del mercado de valores.

Estas dos situaciones se enfrentan a un problema internacional complejo, de cómo un país puede fijar normas a usuarios de otras nacionalidades, violando la soberanía y la autonomía legislativa de los demás países; esto se debe a que en SL los usuarios no pertenecen a un solo país, ni siquiera tienen un lenguaje común; esta es una de las razones por las que existen en este *metaverso* herramientas de traducción universal para que los usuarios puedan comunicarse.

La edad de los usuarios

Los usuarios firman un contrato con *Linden Labs* donde aseguran ser mayores de edad de acuerdo con la regulación de cada uno de sus países. Como todos lo sabemos en Internet no hay nada que se viole más que esto. En las redes sociales como *Facebook*, los mismos padres crean cuentas a sus hijos cambiando la edad para que puedan acceder a estas, lo cual conlleva muchos problemas, primero porque en *Facebook* no puede haber menores de edad debido a que la mayoría de los contenidos son destinados al público adulto, y segundo debido a la desprotección de los menores en Internet cuando navegan sin supervisión de un adulto. Ya se han visto casos de extorsiones, pederastia y acoso a través de esta red social, donde la mayoría de las veces el sujeto pasivo es un menor. Muchos adolescentes crean cuentas en SL sin que sus padres ni siquiera se enteren; surge entonces el problema de la capacidad para celebrar contratos por parte de sus avatares, estos jóvenes se dedican a hacer dinero virtual que después podrán cambiarlo a una moneda real, la pregunta es ¿todos los negocios celebrados por estos jóvenes están viciados de nulidad?

Linden Labs se compromete a eliminar las cuentas de todos los menores denunciados por los otros usuarios, pero si la cuenta es cerrada, ¿quién se queda

con el dinero producido? Y más aún, si los objetos creados son propiedad del usuario que los diseñó, y los derechos intelectuales de autor sobrepasan las leyes que regulan la edad, ¿qué ocurre entonces con estas creaciones?

Linden Labs intenta dar una respuesta a esto dentro del contrato firmado por el usuario, donde se establece que no existirá ningún tipo de reparación ni de indemnización por parte de la empresa a los usuarios que violen las condiciones del contrato. Aunque esto parece claro, no lo es, pues frente a los derechos de autor, que el mismo contrato establece que es de los usuarios, queda entonces el vacío de una posible reclamación.

Además de esto, en el caso de las franquicias para la venta de artículos en el *metaverso*, éstas corresponden a negociaciones privadas entre los usuarios en las que *Linden Labs* no ha participado, y si seguimos las reglas del mundo real, el cierre de las cuentas sería un perjuicio ocasionado por un tercero que tendría que responder por los posibles daños que se produzcan.

Lavado de dinero

La posibilidad de lavado de dinero es algo completamente real. En pequeñas cantidades diarias una persona puede mover dinero dentro del mundo de SL sin ser detectado, es muy fácil de hacer: desde mi computador compro *Lindens* en SL, posteriormente busco a la persona a la cual le quiero transferir el dinero y le compro un artículo que puede ser un objeto creado o comprado por éste, al precio que me pida. Una vez vendido esta persona convierte su dinero a través de una cuenta bancaria en la moneda local y todo se hace sin que las autoridades se enteren y dentro del sistema financiero.

Lo único que se debe tener presente es no sobrepasar los montos fijados por las autoridades locales y de todas formas siempre existirá el soporte de la transacción virtual con la que el delincuente podrá justificar su ingreso.

“Philip Rosedale , el fundador y presidente de *Linden Labs* , creador de Second Life, dijo en una entrevista que las actividades de ese portal podrían ser regidas por las leyes del mundo real.” Tendremos entonces que esperar a ver cómo se resuelve el conflicto de competencias de las leyes de los diferentes países frente a la posible aplicación de una ley universal uniforme que regule el mundo multinacional virtual.

La enseñanza del derecho

Un entorno para juicios en un mundo virtual es una posibilidad real para muchas universidades que pueden tener juzgados virtuales con docentes en diversas partes del mundo o en diferentes ciudades que enseñen a los estudiantes las habilidades para desenvolverse dentro de una audiencia; esto haría posible la creación de salas de audiencia y de arbitramentos de acuerdo con los sistemas jurídicos que queremos enseñar con personas expertas, sin necesidad de construirlas y sin que

los docentes se desplacen de sus sitios de origen abaratando considerablemente los costos. Podemos ver un ejemplo en el siguiente enlace:

<http://formacion-peru.universiablogs.net/2010/03/17/derecho-simulacion-de-un-juicio-verbal-en-secondlife/>

CONCLUSIONES

El mundo virtual de *Second life* está basado, como el real, en la propiedad privada y el dinero, eso hace que las interacciones entre sus avatares den lugar a relaciones negociales que tienen impacto en la vida real. El verdadero desafío de estos mundos virtuales es el de crear, o no, regulaciones que impidan la reproducción de actos ilícitos de la vida real como son el lavado de dinero y la evasión de impuestos. Esto es un verdadero dilema pues el espíritu de Internet es el de evitar que las regulaciones de un país en particular regulen las actuaciones de las personas que no se encuentran en éste impidiendo la libre circulación del conocimiento.

FUENTES

<http://www.secondlife.com>

http://terranova.blogs.com/terra_nova/2007/04/using_second_li.html

http://www.informatica-juridica.com/trabajos/Second_Life_y_derecho.asp

<http://prevencionlavadodinerofraudes.blogspot.com/2010/03/15-conferencia-internacional-anual.html>

<http://www.atinachile.cl/content/view/37686/En-second-Life-cae-el-peso-de-la-Ley-que-pasa-en-nuestros-medios-virtuales.html>

http://www.hispanosnet.com/articulos/polemica_second_life_no_para.html