

**Nuevos Paradigmas
del Derecho
De RL A SL:
Introducción a los
Metaversos**

Mario Guevara Mendoza

NUEVOS PARADIGMAS DEL DERECHO DE RL A SL: INTRODUCCIÓN A LOS METAVERSOS

AUTOR: Mario Guevara Mendoza
DIRECCIÓN: mguevara@unab.edu.co
FECHA DE RECEPCIÓN: Noviembre 20 de 2008

RESUMEN: El Universo virtual como mundo paralelo a la realidad, construye comunidades complejas que no escapan al universo de las leyes que regulan materias tales como: contratos, derechos de autor y conductas penales. El presente artículo es una introducción a los conflictos en el campo del derecho informático que permitan diseñar nuevos modelos normativos que complementen la actual legislación y dar solución de eventuales problemas jurídicos.

PALABRAS CLAVE: Metaverso. Second Life (SL), crímenes virtuales, lindens.

ABSTRACT: The virtual Universe like world parallel to the reality, he constructs complex communities that do not escape to the universe of the laws that regulate such matters as: contracts, author's copyright and penal conducts. The present article is an introduction to the conflicts in the field of the computer right that there allow to design new normative models who complement the current legislation and to give solution of eventual juridical problems.

KEY WORDS: Metaverso. Second Life (SL), virtual crimes, lindens.

Nuevos Paradigmas del Derecho

De RL A SL: Introducción a los Metaversos

Mario Guevara Mendoza¹

(Drakx Demonge)

“Así que Hiro en verdad no está ahí. Está en un universo generado informáticamente, que el ordenador dibuja sobre el visor y le lanza a través de los auriculares. En la jerga de los entendidos, ese lugar imaginario se denomina Metaverso. Hiro pasa mucho tiempo en el Metaverso.”

Snow Crash, Neal Stephenson, 1993.

En el año 2002 *Linden Research Inc. (Linden Labs)* creó la primera versión de lo que más adelante se conocería como *Second Life (SL)*, su fundador Philip Rosedale (Philip Linden) creó un universo virtual donde los usuarios de computadores podrían conectarse e interactuar entre sí. La diferencia fundamental con los sistemas sincrónicos de interacción como el chat era la creación de personajes y de un mundo virtual que recreaba la realidad. Los personajes son los Avatares (AV) y el mundo virtual, terrenos donde los residentes de SL pueden construir sus viviendas, almacenes, sitios de diversión, etc.

Linden Labs, es la dueña de los terrenos (ISLAS o SIMS) y los vende a los residentes, cobrando una tasa mensual de administración y mantenimiento. Este concepto fue elaborado por Rosedale como una aplicación del concepto capitalista de la propiedad de la tierra como generador de riqueza. Los residentes pueden entonces comerciar con los mismos bajo las mismas reglas de la propiedad inmobiliaria en el mundo real (RL) el aspecto que más aumenta el valor de los terrenos virtuales es el tráfico.

Como en la vida real SL es un mundo donde el afán es el de hacer dinero, existen diferentes tipos de trabajo, empresas que venden sus productos, residentes que venden sus creaciones y gente que negocia con terrenos.

¹ Docente Facultad de Derecho UNAB

Esto ha hecho que se creen diversidad de situaciones que empiezan a tocar los terrenos del derecho en RL.

Los residente pueden escoger dos opciones entonces una tener una cuenta gratuita la cual permite disfrutar del mundo virtual, tener trabajos, participar en eventos y producir objetos para ganar dinero al no tener terreno ni vivienda pueden construir y editar sus creaciones en los sitios denominados *Sand Box* que permiten la edición y modificación de los objetos y otra la de tener una cuenta paga para poder tener terrenos y construir viviendas o negocios en ellos. La moneda con que se trabaja es el *linden dólar* el cual en la actualidad tiene una tasa de cambio de 300 *lindens* por dólar americano.

Existen reglas en SL las *Big Six* o seis grandes normas que, si se violan de forma reiterada, pueden terminar con la expulsión del residente (*BANEAR*): intolerancia, acoso, asalto, desvelar información sobre la vida real de otro residente, indecencia y perturbar la paz.

Un hecho que no se debe olvidar nunca, es que de acuerdo al contrato de condiciones que se firma al registrarse como residente (gratuito o pago), es que todos los artículos creados por los residentes pertenecen al usuario, en lo referente a derechos de propiedad intelectual (patrimoniales e intelectuales), haciendo posible entonces el comercio de los mismos entre los usuarios.

3.2 You retain copyright and other intellectual property rights with respect to Content you create in Second Life, to the extent that you have such rights under applicable law. However, you must make certain representations and warranties, and provide certain license rights, forbearances and indemnification, to Linden Lab and to other users of Second Life.

*"Agreement" or the "Terms of Service"*²

EL INGRESO AL METAVERSO

Para poder vivir en SL sólo se necesita visitar la web (www.secondlife.com), registrarse y descargar el programa de interface.

El Siguiente paso es crear un Avatar, es decir, un doble digital. Para esto la interface les proporciona herramientas con las cuales se modifica el aspecto

² <http://secondlife.com/corporate/tos.php>

físico de los AV, una vez conforme con su representación virtual el siguiente paso es la ropa, en la mayoría de las islas de SL también conocidas como SIMS existen sitios denominados tiendas *Freebies* en donde los residentes pueden adquirir ropa y accesorios de manera gratuita, la mayoría de estos productos son donados por otros usuarios para el uso general de la comunidad, esto parecería ilógico en un mundo donde el objetivo es hacer dinero, pero cuando visitamos las *Freebies* nos damos cuenta de que son artículos obsoletos o pasados de moda. Igual que en la vida real a los AV les preocupa la primera impresión casi tanto o más que en el mundo real, ya que su personalidad no está definida, nadie los conoce; no tienen trabajo, ni estudios, ni amigos, su única tarjeta de visita es su aspecto. Por lo tanto el siguiente paso es hacer dinero para comprar ropa y accesorios de diseñadores o de grandes marcas para no parecer un vagabundo en el mundo virtual.

EL PROBLEMA DEL DINERO

Los usuarios de SL pueden conseguir Lindens de diferentes formas, una de ellas es la de la creación y venta de productos, los cuales van desde ropa, vehículos y accesorios hasta casas. Para esto el usuario tiene herramientas en su interface que e permiten crear lo que el desee, eso si teniendo unos mínimos conocimientos de edición gráfica en 3D.

Otra forma de conseguir los tan añorados *lindens* es conseguir un empleo, los hay de supervisores de sitios, de *DJ* animando las fiestas en las discotecas, de vendedores de artículos, de modelos, de profesores, de guías y el más añorado de todos haciendo *camping*. El *camping* es una modalidad de empleo en SL en la cual el avatar permanece anclado sin hacer nada a una SIM haciendo tráfico. Cuando se viaja por SL los residentes buscan los sitios donde mas tráfico haya (mas personas lo visiten) por eso tener avatares anclados hacen muy visible entre la comunidad SL el sitio que se quiere promocionar, por este empleo los dueños de los SIMS pagan una tarifa por cada 10 o mas minutos que el AV permanezca anclado en sus terrenos.

Los concursos, las loterías (*Sploders*), los cajeros electrónicos y los SMS también son formas de hacer dinero, en los concursos y en las loterías los residentes se inscriben y a cambio de un pago pueden participar en los sorteos. Teniendo una tarjeta de crédito los residentes pueden comprar *lindens* y enviando mensajes desde un teléfono celular (SMS) se pueden adquirir los mismos. Lo mas interesante de todo el asunto es que los *lindens*

también se pueden cambiar por dólares americanos en cualquier momento y de manera rápida y transparente.

La gran motivación de muchos de los nuevos residentes de SL es la historia de Anshe Chung, Ailin Graef en RL, portada de *Business Week*, quien invirtió hace dos años \$9.95 dólares por una cuenta paga en SL y ahora tiene una inmensa cantidad de propiedades virtuales en SL.

Lo que Anshe Chung tiene actualmente no es dinero en efectivo, son *lindens* representados en sus propiedades, pero si vendiera sus propiedades podría conseguir millones de dólares en efectivo, a la tasa de cambio *linden-Dolar*.

Ahora ha creado su primera corporación en SL denominada Anshe Chung Studios, que desarrolla entornos 3D para aplicarlos en educación, en negocios, y la creación de prototipos de productos.

LOS BIENES

Todo residente es creador y propietario de los objetos que crea a través del sistema de interface, no importa cuantas veces se venda, se regale, se copie el producto la información del creador nunca se modifica, lo modificable en las propiedades del objeto es su propietario, su repetibilidad, su edición y su transmisión.

Si el objeto permite se copiado, es repetible tantas veces lo quiera su creador o propietario, si el objeto es transmisible, puede ser entregado a otro usuario por el creador y propietario, si es editable, el objeto puede ser modificado por el propietario pues el creador siempre podrá modificar sus creaciones, cuando un objeto se entrega de un usuario a otro por cualquier modalidad el propietario cambia y este adquiere los derechos y propiedades que el artículo tenga.

Los artículos vendidos en tiendas exclusivas casi siempre tienen desactivadas sus opciones de copiado, edición y transmisibilidad. Por lo cual solo podrá ser comprado a la tienda y usado por quien lo compra.

POSIBILIDADES

En la educación las posibilidades son enormes, al ser un universo virtual donde se pueden crear las condiciones ideales para un ambiente de aprendizaje en tiempo real, un profesor de historia puede dar sus clases en una isla diseñada para tales fines, en donde pueden sus estudiantes recorrer

el foro romano o el coliseo mientras se enseña sobre su historia. No importa en que parte del mundo se encuentren ellos.

Una de las posibilidades en el mundo de la medicina y la psicología es la estudiada por John Lester, ex director de neurología en el hospital General de Massachusetts. Lester está trabajando con enfermos con el síndrome de Asperger, que tienen dificultades para entablar relaciones sociales. El médico investiga si un mundo virtual, en el que los enfermos puedan relacionarse a través de un tercero que le representa, puede ayudarles para mejorar sus relaciones en el mundo real.

Las personas con limitaciones físicas (esclerosis, cuadripléjicos) pueden encontrar a través de estos entornos una forma de interactuar con personas de todo el mundo que de otra forma no podrían hacer, evadiendo sus limitaciones y confinamientos.

Las empresas pueden lograr mantenerse en contacto con sus empleados en representaciones virtuales de la empresa sin necesidad de la existencia de un espacio físico (teletrabajo)

Mantener a la familia en contacto, una casa virtual puede ser el sitio de reunión de una familia que no se encuentra en el mismo país o ciudad.

Las posibilidades son infinitas pues SL aparte de ser un entorno virtual maneja el concepto de realidad extendida donde los avatares pueden vivir sus sueños y fantasías. Existen islas en entornos medievales, góticos, de guerra, de caricaturas, de películas, de vampiros, etc. En donde los AV encuentran personas con sus mismos gustos y características.

PROBLEMAS

La violación de Derechos de Autor es uno de los principales problemas de estos universos virtuales, El caso Raze Kenso es uno de los mas conocidos, este AV copio los códigos de productos que se vendían en una Sex Shop en SL y en otras cinco tiendas que se caracterizan por la calidad de sus productos en SL, Kenso creó entonces productos para su uso personal en SL desconociendo el pago que por esto solicitaban sus creadores, los cuales lo acusan de robo, la defensa de Kenso es que SL es un juego de computadora y que no pensó que esto lo fuera a llevar a los tribunales en SL, como pruebas los dueños de las tiendas allegaron al proceso fotografías de la casa virtual de Kenso en SL en donde se ven los artículos copiados por

Kenso, la defensa alegó que las fotografías fueron tomadas si permiso del propietario de la vivienda, o sin una orden judicial en el mundo virtual³.

También ha surgido una modalidad conocida como “Age Play” en la que usuarios le ofrecen dinero a cambio de sexo a los personajes que lucen como niños. Aparentemente, esto ha impulsado un importante crecimiento en la presencia de personajes infantiles en Second Life, y se ha convertido en un camino fácil para ganar algunos Lindens⁴.

En lo que respecta a la acumulación de dinero en SL. ¿Debo pagar impuestos?

Si un interdicto vive en SL ¿sus negocios son nulos?

“Un tribunal holandés determina conforme a las leyes de su país que el crimen virtual es un crimen real, independientemente de que si los individuos implicado sean menores. Según ponía en el sumario del tribunal del juicio. Estos bienes virtuales son bienes (conforme a la ley holandesa) por lo tanto esto es robo”.

El tribunal no reveló las identidades de los menores, pero si sabemos que tienen 15 años y 14 años, respectivamente. Al parecer obligaron a un niño mas pequeño que ellos a darles 'un amuleto y una máscara virtual' en RuneScape. Los delincuentes han sido condenados por extorsión virtual a trabajos comunitarios - 200 horas para el de 15 años, y 160 para el de 14 años.”⁵

Una mujer fue arrestada en Tokio por asesinar el avatar de su marido en un mundo virtual.⁶

Este panorama de posibles problemas en el campo del derecho nos llevan a pensar en nuevos modelos normativos que complementen la actual legislación y permitan resolver problemas jurídicos que actualmente no tienen solución.

Fuentes.

Neal Stephenson. Snow Crash, Editorial Gigamesh S.A. Barcelona, España, 2000.

3 Brooklyn, EE UU, Caso de la empresa Eros contra Thomas Simons (Raze Kenso)

4 http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid_6639000/6639151.stm

5 <http://mariamkidd.blogspot.com/2008/10/otra-pena-por-delitos-virtuales.html>

6 http://voices.washingtonpost.com/posttech/2008/10/tokyo_woman_jailed_for_avatar.html?nav=rss_blog

www.secondlife.com

<http://www.metaverso.com>

<http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/news/>

<http://www.laneros.com/>

<http://www.spanishorientation.com/>