

Un enfoque epistemológico de los mundos virtuales:
¿Un nuevo derecho para un nuevo sujeto (virtual)?

*An epistemological approach to virtual worlds:
A new law for a new (virtual) subject?*

Por NURIA BELLOSO MARTÍN
Universidad de Burgos

RESUMEN

Tomando como punto de partida el análisis de los metaversos y la posibilidad de que presenten algún aspecto distintivo con respecto a los mundos virtuales, en este trabajo se analizarán dos cuestiones. En primer lugar, se examinará la epistemología de los mundos virtuales, prestando atención a si se han cambiado los modelos epistemológicos tradicionales del jurista, o la manera en la que entiende el mundo y ofrece herramientas jurídicas para su mejor funcionamiento, para lo cual, se revisarán distintas propuestas sobre el conocimiento formuladas por destacados ius-filósofos, que permitirá examinar cómo se conoce y cómo se distingue lo real de lo virtual y de lo simulado; en segundo lugar, se analizará el impacto de los mundos virtuales –en cuanto escenario híbrido– en el sujeto cognoscente, cómo afecta su falta de corporeidad, y si su autonomía y dignidad resultan alteradas. Todo lo cual acaba conduciendo a plantearse si, para ese «sujeto virtual», se requiere un nuevo Derecho.

Palabras clave: mundos virtuales, metaversos, epistemología, Derecho virtual, persona virtual.

ABSTRACT

Taking as a starting point the analysis of metaverses and the possibility that they present some distinctive aspect with respect to virtual worlds, this paper will analyse two issues. Firstly, the epistemology of virtual worlds will be examined, paying attention to whether the traditional epistemological models of the jurist, or the way in which he understands the world and offers legal tools for its better functioning, have been changed. To this end, different proposals on knowledge formulated by prominent jus-philosophers will be reviewed, which will allow us to examine how we know and how we distinguish the real from the virtual and the simulated; Secondly, it will analyse the impact of virtual worlds –as a hybrid scenario– on the cognising subject, how it affects his or her lack of corporeality, and whether his or her autonomy and dignity are altered. All of which leads to the question of whether, for this “virtual subject”, a new Law is required.

Key words: virtual worlds, metaverses, epistemology, virtual law, virtual person, virtual worlds.

SUMARIO: 1. INTRODUCCIÓN.–2. LOS METAVERSOS COMO UNO DE LOS PRODUCTOS DE LOS MUNDOS VIRTUALES ¿O ALGO MÁS?.–3. UN ENFOQUE EPISTEMOLÓGICO: ENTRE LO REAL, LO VIRTUAL Y LO SIMULADO. LA PROBLEMÁTICA DE LA TRANSCRIPCIÓN DEL CONOCIMIENTO EN MODELOS COMPUTACIONALES.–4. LA DESMATERIALIZACIÓN DE LA PERSONA. ¿UN NUEVO DERECHO PARA UN NUEVO SUJETO (VIRTUAL)?: 4.1. *Si el Derecho es una ficción, ¿qué es la persona –en cuanto sujeto de derecho–?* 4.2. *Comunicación y vínculos sociales en los mundos virtuales.*–5. CONCLUSIONES.

1. INTRODUCCIÓN

El hecho de que algunas tecnologías ya no puedan usarse sin más, sino que empiecen a fundirse con nuestra mente y con nuestro cuerpo, –como sucede en los mundos virtuales y, dentro de los mismos, en los metaversos como uno de sus subproductos– justifica que se analice esta interacción y la proyección que la filosofía jurídica pueda tener sobre la misma.

La técnica no puede reducirse a una acción instrumental, limitada a que funcionen los artefactos, sino que debe entenderse como un elemento constitutivo de lo social. «Humanizar la tecnología no significa incrementar el control sobre ella, sino acompañarla críticamente desde

el diseño a la implementación»¹. Lo humano resulta aún más evidente en sus relaciones con lo no humano. Si antes lo social se remitía exclusivamente a las relaciones y espacio compartido con otros seres humanos, ahora también se comparte con actores técnicos, por lo que se ha modificado la relación entre autonomía y control. El avance de la tecnología ha dado lugar a nuevas formas de interrelación humana lo que lleva a señalar la evolución de la racionalidad instrumental a la racionalidad tecnológica. En la línea de Habermas, el reto radica en devolver a la técnica su papel instrumental en un mundo en el que la «centralidad humana» no constituya un mero *iter* programático, en cuanto que la condición humana y la condición tecnológica están llamadas a convivir. Las nuevas comunidades virtuales –las que pueblan los mundos virtuales– ponen de manifiesto otro patrón de identificación que ya no es el territorio, ni la lengua compartida, sino una nueva forma de comunicarse no-presencial.

Mundo, proceso de conocimiento, sujeto cognoscente, racionalidad normativa, son interpelados por los avances de la técnica². Tanto los procesos para «llegar a conocer», como el propio conocimiento, ha experimentado un cambio sustancial a raíz de la digitalización y de la aplicación de sistemas de inteligencia artificial (en adelante, IA). Autores –como Lyotard–³ dan cuenta del conocimiento en la condición postmoderna, en la que se observa que, en unos casos, decrece la creencia en los grandes relatos y meta-relatos y, en otros, se enfrentan a una gran incredulidad, al intensificarse y afianzarse el efecto de las nuevas tecnologías y de la confianza en el poder de la transparencia comunicacional. El saber que ahora se produce está marcado por su resultado (si será apto para su venta, si será eficiente, si será productivo, si será rentable), pero no se cuestiona si es justo o no, si es verdadero o falso. Lipovetski ya anunció, al inicio de este segundo milenio, que entrábamos en la época de la «ética indolora»⁴, una especie de utopía de la comodidad y de alejamiento de preocupaciones existenciales, en la que se exalta el bienestar individual en detrimento del bien común, con la consiguiente despreocupación por cuestiones cruciales que atañen a todos. Esa mercantilización del saber nos sitúa ante un nuevo reto epistemológico y gnoseológico, en la medida en

¹ Innerarity lo plantea en términos de identidad, de diferencia y de hibridación. Señala que el concepto clave es la «coevolución»: la hibridación es el vínculo entre nuestras habilidades cognitivo-agenciales y el ambiente artificial. INNERARITY, Daniel, «Hacia un mundo de humanos y máquinas», *Doce filosofías para un nuevo mundo. ¿Hacia dónde camina el ser humano?*, Fundación Santander, colección Obra fundamental, 2023, pp. 109 y. 116-117.

² URSUA, Nicanor, «e» - Epistemología: un desafío y una respuesta filosófica al mundo digital», *Revista Internacional de Filosofía*, núm. 61, 2014, pp. 55-74. <http://dx.doi.org/10.6018/daimon/155871>

³ LYOTARD, Jean François, *La Condición Postmoderna: Informe del saber*, trad. de Mariano Antolín Rato, Madrid, Cátedra, 1984.

⁴ LIPOVETSKI, Gilles, *El crepúsculo del deber. La ética indolora de los nuevos tiempos democráticos*, trad. de Juan Bignozzi, Barcelona, Anagrama, 1994.

que tecnologías como los mundos virtuales requieren recuperar y revisar la contraposición entre planteamientos dualistas y realistas⁵, la duda metódica cartesiana⁶, y otros diversos enfoques sobre el conocimiento, con la finalidad de poder comprender algunos de los desafíos que los mundos virtuales implican para el Derecho y para la persona.

La Filosofía ha tenido etapas de sombras como cuando ha sido un tanto marginada por los excesos del positivismo, del materialismo y del determinismo, o lo que es lo mismo, por los excesos de quienes confunden ciencia con precisión y con exactitud. Popper nos demostró con toda contundencia, en pleno siglo XX, que el saber ha de ser claro y sencillo, pero no necesariamente exacto al modo de una fórmula matemática. La robótica, los sistemas de inteligencia artificial y los mundos virtuales han topado ahora con una Filosofía bien equipada para hacer frente a los problemas que se suscitan. Si bien la Filosofía del derecho ha ido acompañando esta evolución tecnológica⁷, buena parte de las investigaciones realizadas se han centrado en la incidencia de los algoritmos y de los usos de los sistemas de IA en el ámbito jurídico. Aquí se pretende analizar otra dimensión, heredera de la tecnología y de la IA pero con una problemática específica: se trata de los metaversos, como uno de los productos del mundo virtual, y los desafíos que ha supuesto tanto para la persona como para el Derecho.

El profesor Pérez Luño, pionero en sus estudios sobre tecnología y Derecho, ha prestado especial atención a tres grandes preguntas que, a lo largo de su historia, ha compendiado el significado de la filosofía: ¿Cómo se conoce la realidad? ¿Qué son y cómo se explican el mundo y la vida? ¿Cuál es la mejor forma de vivir? A esas preguntas han respondido respectivamente, la gnoseología o teoría del conocimiento, la ontología y la deontología o la ética. Desde el humanismo, la razón y de experiencia son esenciales para el conocimiento, a diferencia de las propuestas del posthumanismo y que acaban desembocando en una realidad virtual que enmascara

⁵ Una de las aportaciones de Aristóteles en su *Metafísica* es el principio de no contradicción, expresado en el axioma: «Una cosa no puede ‘ser’ y ‘no ser’ al mismo tiempo», entendiendo el ser como aquello que objetivamente existe en la realidad, dotado de ciertas características. Aristóteles criticó el postulado de Protágoras que suscribe que «el hombre es la medida de todas las cosas». Tal postulado hace referencia a que todo estaría sujeto a la interpretación mental de las personas, es decir, constituye una llamada a la subjetividad absoluta.

⁶ Descartes aplicó su escepticismo a los sentidos humanos, poniendo de relieve que se trataba de un conocimiento mediado cuya exactitud era puesta en duda. Actualmente, nuestro conocimiento es mediado por la tecnología, como si nuestro conocimiento del mundo fuera indirecto.

⁷ Los estudios del profesor Pérez Luño son un buen ejemplo de ello. Entre otras publicaciones, *vid.* PÉREZ LUÑO, Antonio Enrique, *Los derechos humanos en la sociedad tecnológica*, Editorial Universitaria, Madrid, 2012.

la realidad y propicia la posverdad.⁸ Aplicando estos interrogantes a la relación realidad-virtualidad, en estas páginas se pretende examinar, principalmente, dos cuestiones. Se tomará como punto de partida el análisis de los metaversos y si presentan algún aspecto distintivo o específico con respecto a los mundos virtuales; al hilo de estas consideraciones, en primer lugar, se revisará la epistemología de los mundos virtuales, prestando atención a si se han cambiado los modelos epistemológicos tradicionales del jurista, o la manera en la que entiende el mundo y ofrece herramientas jurídicas para su mejor funcionamiento. Para ello, se revisarán distintas propuestas sobre el conocimiento formuladas por destacados ius-filósofos, que permitirá examinar cómo se conoce y cómo se distingue lo real de lo virtual y de lo simulado; en segundo lugar, se analizará el impacto de los mundos virtuales en el sujeto cognoscente, cómo afecta a su experiencia y, sobre todo, qué requiere del Derecho. En los mundos virtuales, el «ser» y el «no ser» cobran nueva proyección en la que parece que se tiende a un escenario híbrido, en el que el sujeto, sus acciones se enfocan con otras lentes. Para llevar a cabo este análisis de la afectación de la persona y del Derecho a resultados de operar en la virtualidad, se examinarán si las categorías jurídicas tradicionales responden a un constructo o función del Derecho como ficción y se revisará el proceso comunicativo de la persona en los mundos virtuales –los metaversos se configuran más como una herramienta de conexión que un sustituto de la interacción social en la vida real–.

Son muchos los nuevos desafíos que esta realidad simulada (total o parcialmente) abre a los sistemas jurídicos, a las democracias, al sistema de protecciones y de derechos y libertades, imprescindible también para el mundo virtual, e incluso para la forma de gestionar las relaciones sociales y la relación de cada uno con la realidad. El vínculo del conocimiento con el espacio analógico, los procesos de desterritorialización y transformaciones, la generación de vínculos y grupalidades, el poder simbólico, político y económico, su relación con la construcción de sentido, el nuevo sujeto cognoscente, son aspectos que vienen a poner de manifiesto esa nueva epistemología⁹ de los mundos virtuales y que será objeto de análisis en las páginas que siguen.

⁸ PÉREZ LUÑO, Antonio Enrique, «El posthumanismo no es un humanismo», *Doxa. Cuadernos de Filosofía del Derecho*, núm. 44, 2021, p. 300.

⁹ Con relación al ciberespacio, López de Anda ya señalaba el positivismo, el dualismo y la fenomenología, como las tres de las principales posturas epistemológicas desde las cuales se piensa el ciberespacio. LÓPEZ DE ANDA, María Magdalena, «Epistemologías del ciberespacio», *Virtualis*, núm 4, Julio - Diciembre 2011, pp. 67-<http://aplicaciones.ccm.itesm.mx/virtualis>

2. LOS METAVERSOS COMO UNO DE LOS PRODUCTOS DE LOS MUNDOS VIRTUALES ¿O ALGO MÁS?

Los mundos virtuales –como apunta Accoto– suponen un salto evolutivo con respecto al «mundo dato», el mundo como entidad cuantificada hecha de datos¹⁰. Sólo recientemente la Unión Europea, a través de algunos Informes y Documentos sobre la materia, ha puesto de relieve algunas de sus problemáticas. El estudio «Metaverso, el mundo virtual y sus desafíos reales»¹¹, publicado por el Consejo de la Unión Europea el 9 de marzo de 2022, tuvo como objetivo examinar los potenciales desafíos y oportunidades que ofrecía el metaverso y, en un primer momento, no parecía que la línea a seguir fuera la de iniciar un estudio específico sobre el funcionamiento del metaverso –como señaló el Comisario Europeo de Mercado Interior y Servicios, aunque no excluía la posibilidad de que dicho estudio se hiciera en el futuro-. Tampoco la Comisión mostró la intención inmediata de proponer políticas o medidas reglamentarias específicas relativas al metaverso, dado que el marco reglamentario existente también se aplicaba al metaverso¹².

Sin embargo, tal línea de «no regulación expresa» del metaverso fue modificada. La razón cabe encontrarla en que, un año más tarde, el 29 de junio de 2023, en el «Dictamen del Comité Económico y Social Europeo sobre la Iniciativa sobre mundos virtuales, como el metaverso»¹³, se señalaba que había habido un aumento de denuncias por parte de los usuarios¹⁴, a lo que se sumaba la adicción a la realidad simulada y los problemas de privacidad y salud mental, lo que llevó al Comité a recomendar la «normalización», es decir, a recomendar

¹⁰ ACCOTO, Cosimo, *Il mondo dato*, Milano, 2017, p. 5. Como advierte HAN, la pérdida del sentido de las cosas, de lo sólido, de lo que nos «ancla al ser» está reflejado en el mundo de las No-Cosas. HAN, Byung-Chul, *No-cosas. Quiébras del mundo de hoy*, Barcelona, Penguin Random House Grupo Editorial, 2021.

¹¹ «Metaverso, el mundo virtual y sus desafíos reales» (Metaverse-Virtual Word), Real «Challenges. *Council of the European Union*. (9 de marzo 2022). <https://www.consilium.europa.eu/media/54987/metaverse-paper-9-march-2022.pdf>

¹² Parlamento Europeo. «Respuesta a la pregunta parlamentaria. Referencia: E-000656/2022. Tema: Regulación del metaverso», 1 de junio de 2022. https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-9-2022-000656-ASW_EN.html

¹³ Dictamen del Comité Económico y Social Europeo sobre la «Iniciativa sobre mundos virtuales, como el metaverso» (29 de junio de 2023). (Dictamen exploratorio a petición de la Comisión Europea) (2023/C 228/10). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:52023AE0888>

¹⁴ «Los usuarios denuncian que cada vez hay más casos de comportamientos ofensivos e indeseables: casos de acoso a los usuarios, sexualización de interacciones con avatares, explotación de datos, juegos de azar no regulados, casos de intimidación, presentación de contenidos sexuales explícitos, racismo, amenazas de violencia y captación de menores (CCDH, 2022). Por otra parte, la adicción a la realidad simulada y los problemas de privacidad y salud mental también surgen como preocupaciones clave entre los usuarios de todo el mundo». (Dictamen exploratorio a petición de la Comisión Europea) (2023/C 228/10).

establecer numerosos protocolos, normas y reglas sobre ciberseguridad, almacenamiento y protección de los datos personales, protección de las personas y lucha contra el ciberacoso y la desinformación. A la vez, hacía un llamamiento para que la UE liderara tal normalización «si no quiere dejar que sean otras zonas geográficas las que fijen estos protocolos, normas y reglas»¹⁵. A todo ello se sumaba que los conflictos jurídicos que se iban produciendo en el contexto de los metaversos iban llegando a los tribunales¹⁶.

El Informe «Metaverso»¹⁷, publicado por el Parlamento Europeo en junio de 2023, vino a resaltar las peculiaridades que presentaba esta tecnología. Por último, la comunicación en la que se define cuál es la nueva estrategia sobre la Web 4.0, titulada «Iniciativa de la UE sobre la web 4.0 y los mundos virtuales: en la vanguardia hacia la próxima transición tecnológica», publicada por la Comisión Europea el 11 de julio de 2023¹⁸, constató la propia entidad de este producto. La Web 4.0 viene a aunar, inteligencia artificial y metaverso, con el objetivo de lograr un espacio digital más humano¹⁹. En este Documento se definen «los mundos virtuales» como «entornos persistentes e inmersivos, basados en

¹⁵ Dictamen exploratorio a petición de la Comisión Europea (2023/C 228/10).

¹⁶ A modo de ejemplo, la Sentencia del 8 de febrero de 2023 del Tribunal del Distrito Sur de Nueva York. Se trata de la primera resolución por la que un tribunal castiga una vulneración de marca a través de tokens no fungibles en un entorno virtual. Lo que se discutía en el asunto Metabirkin era si debía prevalecer el derecho de Hermès a prohibir el uso de su marca Birkin o el de M. Rothschild a utilizarlo de base en su producción artística. DOMÍNGUEZ PÉREZ, Eva M.^a, «Marca en el metaverso: avances y cuestiones abiertas», *Revista la Propiedad Inmaterial*, núm. 16, julio-diciembre, 2023, pp. 149-175. <https://doi.org/10.18601/16571959.n36.07>

¹⁷ Metaverse. STUDY Requested by the JURI Committee. European Parliament. Junio 2023. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2023/751222/IPOL_STU\(2023\)751222_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2023/751222/IPOL_STU(2023)751222_EN.pdf)

¹⁸ https://ec.europa.eu/info/law/better-regulation/have-your-say/initiatives/13757-Mundos-virtuales-metaversos-una-vision-de-apertura-seguridad-y-respeto_es

Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones. Iniciativa de la UE sobre la web 4.0 y los mundos virtuales: en la vanguardia hacia la próxima transición tecnológica. {SWD(2023) 250 final} Comisión Europea. Estrasburgo, 11 de julio de 2023

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/ALL/?uri=SWD%3A2023%3A250%3AFIN>

¹⁹ Esta Web 4.0 tiene como uno de sus objetivos que los servicios públicos digitales intenten aprovechar, desde distintas iniciativas, oportunidades de progreso social. Así, La Comisión está lanzando dos proyectos insignia públicos: «CitiVerse», un entorno urbano inmersivo que se puede utilizar para la planificación y gestión de la ciudad; y un Gemelo Humano Virtual Europeo, que replicará el cuerpo humano para apoyar las decisiones clínicas y el tratamiento personal. Se pretende configurar estándares globales abiertos e interoperables, de manera que se garantice que no serán dominados por los grandes actores y promover la gobernanza de internet con la visión y valores de la Unión Europea. En la Conferencia multilateral mundial de alto nivel sobre la gobernanza de la Web 4.0 y los mundos virtuales, organizada conjuntamente por la Comisión Europea y la Presidencia polaca del Consejo de la UE 2025, y que se celebrará el 31 de marzo y 1 de abril de 2025 en Bruselas, se pretenden definir los principios fundamentales para un marco de gobernanza global para la Web 4.0 y los mundos virtuales.

tecnologías como la 3D y la realidad aumentada (RA), que permiten mezclar mundos físicos y digitales en tiempo real con diversos fines, como diseñar, realizar simulaciones, colaborar, aprender, socializar, efectuar transacciones o proporcionar entretenimiento». Tal «combinación sin fisuras de los mundos físico y digital», es lo que abre todo un abanico de desafíos filosóficos y jurídicos²⁰.

Entre esos productos de los mundos virtuales, los metaversos –en plural porque hay tantos como diseñen empresas tecnológicas– en cuanto que son una de las manifestaciones más conocidas de los mundos virtuales, han suscitado un particular interés para el mundo del Derecho. Sus aplicaciones a diversos ámbitos –como el forense y el educativo–, o las problemáticas jurídicas que derivan de su uso –desde negocios jurídicos hasta delitos, así como la cuestión de la desmaterialización que exige de la persona usuaria –constituyen retos para el estudioso del Derecho. El metaverso –combinación de «meta», trascendente, y «verso», de universo– se presenta como una evolución de internet, bien sea en un ambiente inmersivo (realidad virtual), o en un ambiente paralelo (realidad aumentada)–²¹. Se trata de una dimensión

²⁰ Son varios los colegas de la filosofía jurídica española que han publicado, valiosos trabajos relacionados con el contexto virtual, entre otros, el profesor Fernando LLANO quien ya ha advertido de las incertidumbres ontológicas y del «desvanecimiento ontológico del hombre contemporáneo ante la creciente autonomía de las máquinas» y su absorción «por el universo virtual de las tecnologías digitales», con el consiguiente abandono por su parte del mundo real y de la realidad tangible (LLANO ALONSO, Fernando Higinio, *Singularidad tecnológica, metaverso e identidad personal: del homo faber al novo homo ludens*, en Llano Alonso, Fernando Higinio (dir), *Inteligencia artificial y Filosofía del Derecho*, Murcia, Ediciones Laborum, 2022, pp. 190-191. <https://doi.org/10.2307/jj.1866765.7>); Las profesoras GIL RUIZ y RUBIO CASTRO se han ocupado del análisis de si la Filosofía del derecho es un metaverso jurídico (GIL RUIZ, Juana María, RUBIO CASTRO, Ana María. «¿La filosofía del derecho es un metaverso jurídico?», *Anuario de Filosofía del Derecho*, Madrid, AEBOE, vol. 39, 2023, pp. 167-196); la profesora LUCENA CID ha trabajado sobre la ontología de la realidad virtual (LUCENA CID, Victoria, «La constitución ontológica de la realidad virtual», *Doxa. Cuadernos de Filosofía del Derecho*, núm. 47, 2023, pp. 135-162). También fuera del ámbito nacional, entre otros, *vid.* CERRINA FERONI, Ginevra, «Il metaverso tra problemi epistemologici, etici e giuridici», *Media Laws. Revista de Derecho de los Medios*, 2023, pp. 1-15. <https://www.medialaws.eu/rivista/il-metaverso-tra-problemi-epistemologici-etici-e-giuridici/>). ACCOTO, Cosimo. *Il mondo in sintesi. Cinque brevi lezioni di filosofia della simulazione*, EGEA, 2022

²¹ Sobre los metaversos, *vid.* BAL, Matthew, *El metaverso y cómo lo revolucionará todo*, trad. de Aurora González Sanz, Barcelona, Deusto, 2022; RAMPOLLA, Federico, *Dentro il Metaverso. Presente e futuro: un'analisi critica*, Reggio Emilia, Aliberti, 2022; CASSANA E SCORZA (eds.), *Metaverso*, Pisa, Pacino Legal, 2023.

Serrano Acitores presenta una evolución del mundo digital que permite comprender el estadio actual de la Web 4.0: i) Web 1.0: Links. Netscape nos conectó en línea. En los inicios, los internautas solo tenían un rol: consumir la información que se alojaba en servidores informáticos; ii) Web 2.0: Likes. Facebook nos conectó a las comunidades en línea. Internet se entiende como una plataforma colaborativa, en la que todos los usuarios participan. Ahora, además de leer, los internautas también pueden generar informaciones y publicarlas en sitios web, en foros de usuarios, blogs, redes

(repartida en múltiples plataformas) caracterizada por una interactividad persistente, tridimensional y, por tanto, aún más creíble, ubicua y transversal, en la que es posible actuar e interactuar a través de hologramas que constituyen verdaderos canales digitales del yo. La realidad no es única sino mediada por nuestros sentidos y las percepciones subjetivas no corresponden a la realidad objetiva²².

sociales como Facebook y wikis; iii) Web 3.0: Tokens. Decentraland nos conectó a un mundo virtual comunitario. los sitios web y las aplicaciones podrán procesar información de una manera inteligente similar a la humana a través de tecnologías como aprendizaje automático (*machine learning*), *big data* y tecnología *blockchain* o de contabilidad descentralizada; iv) Nos encontramos en los inicios de la cuarta revolución industrial, revolución que se caracteriza por la confluencia simultánea de numerosas tecnologías exponenciales como el *big data*, la inteligencia artificial, el *blockchain*, la computación cuántica, el internet de las cosas, la robótica, la realidad virtual, la ciberseguridad y biometría, la nanotecnología, la biotecnología, la impresión 3D, el *building information modeling* (BIM), los vehículos autónomos y los drones, entre otras. SERRANO ACITORES, Antonio, «El derecho en la frontera digital: el metaverso y los retos jurídicos que plantea», *CEFLegal, Revista Práctica de Derecho*, núm. 267, 2023, pp. 5-34. <https://doi.org/10.51302/ceflegal.2023.18623>; también, vid. FLORIDI, Luciano, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina, Milano, 2017; y, del mismo autor, *The Onlife Manifesto, Being Human in a Hyperconnected Era*, Springer, Berlino-Heidelberg, 2015.

²² El novelista de ciencia ficción Neal Stephenson acuñó el término en su novela de 1992 *Snow Crash* para describir el mundo virtual, aunque no fue ni mucho menos el primero en introducir el concepto, que ya puede encontrarse en relatos anteriormente. En 1935, Stanley G. Weinbaum escribió un relato corto titulado *Las gafas de Pígalión* sobre la invención de unas gafas mágicas similares a las de la realidad virtual (WEINBAUM, Stanley Grauman, *Pigmalion's Spectacles*, 1935, edición Kindle, p. 2); El cuento de Ray BRADBURY de 1950, «La pradera», imagina una familia nuclear en la que los padres son suplantados por una guardería de realidad virtual de la que los niños nunca quieren salir; El relato de Philip K. DICK de 1953 «Problema con las burbujas» donde explica que los consumidores empiezan a comprar un producto llamado «Worldcraft» a través del cual pueden construir y «poseer [sus] propios mundos»; Isaac ASIMOV en su relato «El sol desnudo», describía una sociedad en la que las interacciones cara a cara («ver») y el contacto físico se consideraban un desperdicio y a la vez repugnantes, y la mayor parte del trabajo y la socialización tienen lugar a través de hologramas proyectados a distancia y televisores 3D; En 1984, William GIBSON popularizó el término ciberespacio en su novela *Neuromante*, definiéndola como «una alucinación consensuada experimentada diariamente por miles de millones de operadores legítimos, en todas las naciones [...]. Una representación gráfica de datos abstraída de los bancos de cada ordenador del sistema humano. Líneas de luz que se extienden en el no espacio de la mente. Gibson llamó a la abstracción visual del ciberespacio «Matrix», término que, quince años más tarde, se utilizaría para denominar a la saga de películas de su mismo nombre. Casi todos estos relatos, explica M. BALL, tienen en común que son distopías, aunque no hay razón para presuponer que esto mismo deba suceder con el metaverso. También, vid. BARRIO ANDRÉS, Moisés, «Sobre el metaverso y su impacto en el Derecho» (24 de junio de 2022). <https://confi legal.com/20220624-sobre-el-metaverso-y-su-impacto-en-el-derecho/> Y, también, ROSENBERG, Louis, «Regulation of the Metaverse: A Roadmap: The risks and regulatory solutions for largescale consumer platforms», ICVARS '22: Proceedings of the 6th International Conference on Virtual and Augmented Reality Simulations, March 2022, pp. 21–26.

<https://doi.org/10.1145/3546607.3546611> <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3546607.3546611>.

Los cuatro rasgos principales del metaverso son: presencia, persistencia, inmersión e interoperabilidad. La presencia es la sensación de estar presente o físicamente localizados en el interior de un ambiente digital. La persistencia se refiere a la capacidad de los objetos, ambientes y experiencias virtuales de existir en el tiempo, incluso aunque los participantes no interactúen activamente con ellos. Permite a los participantes poseer propiedades virtuales y construir relaciones. La inmersión se refiere al grado en que un participante está plenamente implicado en un ambiente virtual, hasta el punto de que el individuo puede olvidar el ambiente físico que le rodea. Por último, la interoperabilidad se refiere a la capacidad de diversos mundos y sistemas virtuales de comunicar e interactuar entre ellos, permitiendo a los individuos moverse libremente entre diversas experiencias digitales, es decir, permite a los individuos moverse a otras plataformas²³.

Para un estudioso del Derecho, hay tres elementos en los metaversos que tienen una relevancia jurídica. El primero es que están inicialmente ideados como un escenario distópico, donde la «vida electrónica» es diferente a la vida real; el segundo es que los metaversos, con respecto a la realidad, son sobre todo una modificación del plano antropológico y social en el que vivimos; el tercero es que los metaversos deben de estar sometidos a reglas jurídicas –para algunos, las del mundo real, para otros, deberían ser las propias de este entorno virtual. En particular, se deben tomar precauciones destinadas a combatir las violaciones y los abusos (una de las primeras experiencias del metaverso se caracterizó por la violencia sexual grupal contra una investigadora, a través de su avatar), favorecidos por la falta de percepción del impacto real de cada delito virtual²⁴.

No hay un concepto unívoco de qué sea lo virtual. Para Levy, lo virtual se erige más allá de los calificativos de ilusorio, falso o imaginario, y señala que, «Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes»²⁵. En 2005, Conill ya advertía que la realidad virtual se trataba de una «revolución copernicana», porque «si antes

²³ GUIDA, Sergio, «Il metaverso per la salute mentale: prospettive neurogiuridiche per la piena affermazione della personalità umana», *Diritto di Internet*, núm. 1, 2024, p. 176. Asimismo, se han indicado seis tecnologías en la base del metaverso: interactividad, gemelo digital, creación de redes, computación ubicua, inteligencia artificial y cadena de bloques.

²⁴ CÁRDENAS, María José, «El Metaverso y sus consecuencias jurídicas», *Lisa-News* (27/04/2022). <https://www.lisanews.org/ciberseguridad/metaverso-y-sus-consecuencias-juridicas/> También, *vid.* Gómez-Acebo & Pombo, *Guía jurídica del metaverso*, 2022.

https://www.ga-p.com/wp-content/uploads/2022/06/Cata%CC%81logo-Metaverso_2022-3.pdf.

²⁵ «Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata» (...) [en] la

girábamos alrededor de las imágenes, ahora giraremos dentro de ellas». Como han apuntado varios filósofos «nos obliga a repensar la cuestión de la realidad»²⁶, y puede alterar nuestra visión del mundo, en la medida en que proporciona otra experiencia de «lo real». Los interrogantes filosóficos versan, de una u otra manera, sobre la realidad, bien sea prestando atención a su naturaleza, estructura y principios fundamentales (metafísica), sobre la posibilidad de conocerla (epistemología), sobre nuestro lugar y función en la misma (ética), u otras²⁷. Como son numerosas las vertientes filosóficas que podrían acogerse, me inclino por analizar el problema de la naturaleza de la realidad externa.

El término «virtual» deriva del latino «virtus» y puede traducirse como fuerza o también como potencia. Para nuestro contexto, es la segunda la que más se adecua, en el sentido de que calificar algo como virtual significa que existe en potencia, pero que le falta algo para llegar a la completud (a la realidad, en este caso). Así, algunas interpretaciones han llegado a afirmar que no es irreal, ni es potencial, sino que está en el orden de lo real, ya que existe, aunque sea en potencia. Pero, entonces hay que preguntarse: ¿qué es lo real? ¿lo que existe, lo que es tangible? ¿qué aporta lo virtual respecto de lo real? Desde la teoría del idealismo hasta la epistemología, los pensadores han explorado cómo percibimos y construimos nuestra comprensión de la realidad. Algunos argumentan que no podemos conocer una realidad objetiva independiente de nuestra mente, mientras que otros sostienen que hay una realidad externa que existe más allá de nuestra percepción.

Al tratar sobre la realidad virtual es frecuente recordar la metafísica de Platón, donde el mundo de las ideas representaba la realidad a la que aspirar mientras que la realidad experimentada era sólo una copia imperfecta. Para explicar los metaversos, es frecuente acudir al recurso de la caverna platónica –aunque no siempre se ofrece la misma explicación–²⁸. La caverna constituye la expresión de una realidad imperfecta y nos incita a pensar qué tipo de vida nos gustaría vivir. Platón, a través de la boca de Sócrates en diálogo con Glauco, se pregunta si deberíamos preferir la vida en el interior de la caverna o fuera.

filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto (...). LÉVY, Pierre; *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, Paidós, 1999, pp. 8 y 11.

²⁶ CONILL, Jesús, «La irrealidad como realidad virtual en la tradición filosófica española (desde Unamuno y Ortega a Zubiri y Marías)», *Quaderns de filosofia i ciència*, núm. 35, 2005, p. 67.

²⁷ Entre los estudios filosóficos que se han ocupado de la cuestión, cabe apuntar, entre otros: DEL PINO, Luis, *Realidad Virtual*, Madrid, Paraninfo, 1995; ECHEVERRÍA, Javier, *Un mundo virtual*, Barcelona, Plaza Janés, 2000; HEIM, Michael, *The metaphysics of virtual reality*, Oxford, Oxford University Press, 1993; HILLIS, Ken, *Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999.

²⁸ SALMERI, Giovanni, «Il metaverso come la caverna di Platone? Il vero mondo è altrove», *agendadigitale.it*, 20/01/2022. <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/il-metaverso-come-la-caverna-di-platone-il-vero-mondo-e-altrove/>

La respuesta de Platón es clara: es mejor la vida fuera de la caverna, incluso si tal vida fuera la de un humilde trabajador. Tal planteamiento incita a interrogarse si puede desarrollarse una vida buena (con valores) en un mundo virtual²⁹.

La etapa moderna, caracterizada entre otros rasgos por la distinción entre la realidad objetiva y la subjetiva, abarca una polarización entre el idealismo y el empirismo –destacando las aportaciones de Descartes y de Hume– dando lugar a la oposición entre materialismo e idealismo subjetivo. En contraste, la etapa posmoderna ofrecerá una reflexión crítica con respecto a lo que considera el fracaso de las pretensiones de la modernidad³⁰, y ofrecerá una ontología descentrada que diluye las fronteras entre realidad y virtualidad, en la que las entidades material e intelectual son sustituidas por las redes, y en las que el escenario realidad-virtualidad se presentan como intercambiables³¹.

Descartes, en sus *Meditaciones sobre la filosofía*, cuestiona la existencia del mundo exterior, el cómo se puede conocer cualquier objeto de la realidad fuera de uno mismo, cómo se puede saber que nuestra percepción del mundo no es una ilusión³². Descartes va despejando tres argumentos clásicos como el de las ilusiones, los sueños y

²⁹ CHALMERS, David J., *Più realtà I mondi virtuali e i problemi della filosofí*, Cortina, 2023, pp. 36-37 y 43.

³⁰ Si con la posmodernidad del siglo XXI todo era cuestionable (los textos, la cultura, los conceptos como la verdad o la realidad), el Nuevo Realismo –como el sustentado, primero por Maurizio FERRARIS (*Manifesto del nuovo realismo*, Roma, 2012) y, después, por Markus GABRIEL– defiende que el mundo no existe porque existen muchos (*Por qué el Mundo no Existe*, trad. de Juanmari Madariaga, Barcelona, Pasado & Presente, 2015; también, *Yo no soy mi Cerebro. Filosofía de la mente para el siglo XXI*, Barcelona, Pasado & Presente, 2016). La posmodernidad pretendió consumir la ruptura con la tradición filosófica y liberar al hombre de la ilusión de que existe un sentido de la vida cognoscible, al que todos debemos aspirar. Para los posmodernos, las cosas existen sólo tal y como se nos aparecen, no hay esencias detrás, ni ninguna idea escondida a desentrañar. No existen, ni el mundo, ni la realidad en sí misma como tal. La metafísica, que había tratado de desarrollar una teoría del mundo como totalidad, describiendo cómo es realmente éste frente a las apariencias, se convertía, por tanto, en una especie de alucinación colectiva y opresiva, de la que la posmodernidad pretendía salvarnos.

³¹ GUZMÁN, Ricardo; VARGUEZ, Milagros, «La irrealidad de la realidad virtual: Un acercamiento desde el escepticismo filosófico», *Apuntes Filosóficos*, vol. 25, núm. 48, 2016, p. 71.

³² Cabe recordar que, para algunos filósofos –como J. BALMES–, las primeras verdades son cognoscibles antes de empezar a filosofar. Así, la verdad y la certeza (la posesión de la verdad) son prefilosóficas. BALMES divide la verdad en tres clases irreductibles, aunque se suele hacer referencia a la misma como si sólo fuera una. Estas son las verdades subjetivas, las verdades racionales y las verdades objetivas. Los tres tipos de verdad son irreductibles, y los métodos de captación difieren de una a la otra. Por ello, se requiere que la filosofía plantee en primer lugar qué tipo de verdad buscamos. El principio de conciencia cartesiano, el *cogito ergo sum* es una verdad subjetiva, mientras que el principio de no contradicción aristotélico es verdad racional. Finalmente, el sentido común, el instinto intelectual, es el que, a su juicio, nos presenta la llamada verdad objetiva. BALMES, Jaime, *La filosofía fundamental*, Araluze, Barcelona, 1940.

los demonios: Si nuestros sentidos nos han engañado en el pasado, ¿cómo podemos saber que no estamos siendo engañados ahora?; Si los sueños son como la realidad, ¿cómo podemos saber que no estamos soñando? Un ser omnipotente podría engañarnos completamente, dándonos experiencias de un mundo que no existe. ¿Cómo podemos saber que no es esto lo que nos está pasando? Primero duda de los sentidos (duda natural) y luego plantea la hipótesis de un genio maligno, el cual nos induce a pensar que todo es real cuando no lo es, y que disfruta dándonos información errónea sobre las principales verdades lógicas, matemáticas y ontológicas (duda hiperbólica). La hipótesis de Descartes no supone la ausencia de un cuerpo, sino únicamente el dominio de nuestras experiencias mentales por algún otro ser. En cualquier caso, la realidad virtual –y aquí se separa de la teoría cartesiana– muestra cómo la mente no puede separarse del cuerpo, incluso si se recrea o se reajusta, el cuerpo representa la forma en que uno interactúa en la realidad virtual³³.

La teoría kantiana puede ayudar tanto a establecer cómo determinamos cuáles son las reglas aceptables como también a comprender el dualismo mundo real/mundo virtual. Con respecto a la segunda cuestión, cabe preguntarse si un sistema metafísico como el kantiano, podría proporcionar medios de distinción más precisos. El idealismo trascendental gira en torno al concepto de que las cosas en sí mismas son incognoscibles y que el conocimiento humano se compone únicamente de apariencias: los objetos se perciben dentro de esquemas de representación mental. Su explicación de la realidad se basa son los conceptos, innatos en cada uno de nosotros, de espacio y tiempo, a través de los cuales es posible experimentar los objetos externos. De esta manera, Kant restringe los objetos de conocimiento únicamente a los objetos de experiencia. Desde un punto de vista kantiano, los objetos de realidad virtual no aportan ninguna distorsión desde un punto de vista metafísico. Los objetos en sí nunca son conocidos, pero esto no constituye un problema para Kant: cada objeto del conocimiento humano, real o virtual no es más que una colección de representaciones experimentadas de manera estructurada, por lo que incluso la realidad virtual puede considerarse una forma de experiencia en todos los aspectos.

La dicotomía realidad-virtualidad, desde distintos enfoques, ha venido siendo objeto de estudio de numerosos filósofos. Basta recordar la propuesta de las «ontologías regionales» de Husserl³⁴, o la de

³³ DESCARTES, René, *Discurso del método y Meditaciones metafísicas*, trad. de Manuel GARCÍA MORENTE, edic. de Olga FERNÁNDEZ PRAT, Madrid, Tecnos, 2002. A diferencia del dualismo cartesiano, HOBBS mantiene un materialismo, frente al dualismo de BERKELEY, para quien la apariencia es la realidad.

³⁴ HUSSERL distingue cuatro tipos de objetos, a modo de ayuda para situar la ontología del mundo virtual. El mundo virtual se situaría como un objeto cultural, creado por el ser humano, existe en la experiencia, y no es a-valorativo. Cada socie-

otros filósofos como Zubiri, Popper, Frege, Searle y Brey, que han sustentado sus respectivas propuestas³⁵. Ortega y Gasset fue uno de los primeros filósofos en analizar la importancia que la técnica tiene en la evolución humana y advirtió que «Sin la técnica, el hombre no existiría ni habría existido nunca; así, ni más ni menos»³⁶. Fue un defensor del valor de lo virtual, y señalaba que «El más frecuente error de perspectiva consiste en proyectar todo sobre el plano de lo real. Ahora bien, una de las dimensiones del mundo es la virtualidad, e importa sobremanera que aprendamos a andar por él»³⁷. Los sentidos y la intuición sensible, sin el soporte que proporcionan los conceptos, resultaría insuficiente para poder moverse en el ambiente circundante. Los conceptos son órganos (virtuales) de los que se dispone (gracias al uso elaborado del lenguaje) el ser humano para poder orientarse en el mundo. La acción de ver no es sólo un ver a través de los órganos del sentido (los ojos) sino un ver acompañado del conocimiento formal de los objetos que nosotros poseemos gracias a los conceptos. El concepto retiene únicamente el esquema de la cosa. El concepto –señala Ortega– expresa el lugar ideal el vacío ideal que corresponde a cada cosa dentro del sistema de la realidad. Si bien los mundos virtuales proporcionan esa posibilidad de «escapar» de la realidad cotidiana, tal necesidad del ser humano de alejarse ciertos intervalos de su realidad ya fue explicado por Ortega al referirse al «ensimismamiento», una capacidad que tienen sólo los seres humanos, y que permite al hombre liberarse transitoriamente de las ocupaciones

dad produce una propia definición de la realidad. Gracias a la difusión del método fenomenológico, la realidad puede tener diversos modos de presentarse

³⁵ Un tratamiento específico del asunto de la realidad virtual a través de la noción de «irrealidad» se encuentra en la filosofía de Xavier ZUBIRI, quien no sólo lo fue considerando de diversas maneras a lo largo de sus obras, sino que le dedicó uno de sus famosos cursos, el de 1967, con el título «El hombre: lo real y lo irreal» (ZUBIRI, Xavier, *El hombre: lo real y lo irreal*, Madrid, Alianza/Fundación ZUBIRI, 2005). En oposición a la posición materialista que niega la existencia de estados mentales, Karl POPPER, en una conferencia que impartió en 1967, introdujo su concepción de los tres mundos (POPPER, Karl R., «Los Mundos 1, 2 y 3», en POPPER, K. R. y ECCLES, J., *El Yo y su Cerebro*, Barcelona, Labor, 1993). A su vez, Gottlob FREGE distingue tres «reinos» o niveles de existencia (FREGE, Gottlob, «El pensamiento. Una investigación lógica», *Escritos Lógico-semánticos*, Buenos Aires, Tecnos, 1974).

El debate sobre si vivimos en tres mundos –como sostienen POPPER y FREGE– o en dos mundos –como defendió DESCARTES y la tradición dualista– o en un solo mundo como propone SEARLE (SEARLE, John, R., *The construction of social reality*, New York Free Press, 1995. Cito por la traducción castellana de Antoni DOMÉNECH, *La construcción de la realidad social*, Barcelona, Paidós, 1997)– nos abren la complejidad del realismo filosófico y científico. Vid. LUCENA CID, Isabel, «La constitución ontológica de la realidad virtual», cit., pp. 135-62. <https://doi.org/10.14198/DOXA2023.47.6>.

³⁶ ORTEGA Y GASSET, José, *Meditación de la técnica*, Madrid, Alianza, 1982, p. 13.

³⁷ ORTEGA Y GASSET, José, «Para la cultura del amor», *Obras Completas*, Madrid, Revista de Occidente, II, 1971, p. 142

técnicas³⁸. Los estudios sobre lo real y otros conceptos cercanos (ideas, virtualidad, simulación) que numerosos filósofos han venido cultivando a lo largo del tiempo, nos ofrecen una fundamentación imprescindible para introducirnos ahora en el enfoque epistemológico de los mundos virtuales.

3. UN ENFOQUE EPISTEMOLÓGICO: ENTRE LO REAL, LO VIRTUAL Y LO SIMULADO. LA PROBLEMÁTICA DE LA TRANSCRIPCIÓN DEL CONOCIMIENTO EN MODELOS COMPUTACIONALES

Sobre si lo virtual es real o irreal hay distintos pareceres que quedan reflejados en distintos enfoques epistemológicos. Así, para los positivistas, nuestra relación con el mundo es factual, el mundo existe y nosotros lo percibimos. «El positivismo declara que la mente humana es una copia de la realidad y el espacio con sus propiedades existe en sí mismo. El “espacio real” es transferido a la mente humana a través de diferentes técnicas». En este sentido, la realidad virtual es concebida como una técnica. En cambio, los dualistas conciben el mundo virtual como una realidad paralela al espacio físico³⁹. Basta recordar la teoría de Descartes, quien dividió la realidad en dos, la *res cogitans* (mundo mental) y la *res extensa* (mundo material o extenso). Retomando esta división, algunos autores –como Wertheim– consideran el ciberespacio como «un tipo de *res cogitans* electrónico»⁴⁰. En tercer lugar, para la posición de la fenomenología, se conceptualiza al espacio desde la experiencia. Autores como Husserl, subrayan la relación intrínseca entre objeto y sujeto en la constitución del espacio, de manera que, cuando construimos ciberespacios, nunca desarrollamos mundos paralelos con sus propias ontologías sino representaciones de nuestra experiencia. A partir de las premisas de estos tres enfoques, conviene poner de relieve algunas aportaciones relevantes para comprender estas posturas epistemológicas.

Lo virtual no es un puro *nihilum*, no es una pura nada, como tampoco lo es lo irreal. ¿Hay que hablar de lo virtual como lo irreal o, por

³⁸ ORTEGA Y GASSET, José, «Ensimismamiento y alteración», *Obras completas. Tomo V (1932/1940)*, Madrid, Fundación José ORTEGA Y GASSET/ Taurus, 2006, pp. 529-550.

³⁹ Ambos mundos pueden ser divididos en lo que Searle llamó «hechos en bruto» y «hechos sociales». SEARLE, John R., *The Construction of Social Reality*, Nueva York, The Free Press, 1995. Tanto Durkheim como Searle nos ofrecen una «respuesta ontológica» a la pregunta ¿qué es la realidad? Una realidad que posee, básicamente, tres características: es una y única para todos; se encuentra por fuera de nuestra conciencia; y es independiente de los enunciados que se utilizan para referirse a ella.

⁴⁰ WERTHEIM, Margaret, *The pearly gates of cyberspace. From Dante to Internet*, United States of America, W. E Norton & Company, 1999.

el contrario, puede aceptarse el término «realidad virtual»? El tránsito de mundo virtual o «contexto virtual» a «realidad virtual», constituye una propuesta que supera planteamientos anteriores que ofrecían distintas teorías sobre el conocimiento de la realidad. Estos interrogantes pueden refundarse en la dialéctica entre la hipótesis de la realidad y la hipótesis de la simulación que, respectivamente, cuentan con defensores y detractores.

Comenzando por la hipótesis de la realidad, el filósofo francés Baudrillard, acuñó el término «hiperrealidad» en 1981, y la describió como un estado en el que la realidad y las simulaciones estaban tan perfectamente integradas que eran indistinguibles. Sus teorías de simulación e hiperrealidad parecen estar hechas para la realidad virtual, apuntando a una metafísica donde la realidad contemporánea es rehén de una simulación de realidad virtual cada vez más rampante. Desde una posición claramente crítica hacia la tecnología y la realidad virtual, subraya las consecuencias negativas de esta clonación y duplicación de la realidad. Según el sociólogo, la simulación virtual produce, paradójicamente, no una desrealización sino más bien un «exceso de realidad» y de información, una «transparencia ineludible», convirtiéndose en la causa del fin de la ilusión, de la imaginación. Desde su punto de vista, las simulaciones acaban con nuestra capacidad de distinguir la apariencia de la realidad al reducirlo todo a una hiperrealidad sin fondo⁴¹. Aunque a muchos les parezca una idea aterradora, Baudrillard sostenía que lo importante era dónde los individuos tendrían más significado y valor, y especulaba que esto ocurriría en el mundo simulado. Uno de los textos más completos en la descripción de los «nuevos mundos» generados por la simulación por ordenador es *Realidad virtual*, de H. Rheingold, de 1991, que analiza con precisión las aplicaciones de la nueva tecnología a los más variados ámbitos (por ejemplo, diagnóstico médico, diseño arquitectónico, uso militar), centrándose sobre todo en su poder transformador de la sociedad. Las interacciones que se producen en el contexto virtual permiten vivir un nuevo espacio cognitivo como una extensión del espacio sensible.

Pero ha sido la obra del filósofo australiano Chalmers, *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy* («Realidad+. Los mundos virtuales y los problemas de la filosofía»)⁴², la que ha dado un renovado interés al objetivo de demostrar que nuestras experiencias son en gran medida ciertas (incluso si soñamos, nos equivocamos, o tenemos alucinaciones). El propio autor sitúa sus reflexiones en el

⁴¹ BAUDRILLARD, Jean, *Le crime parfait*, 1995. Por su parte, Jacques DERRIDA hace una crítica a la metafísica de la presencia aplicada a la realidad virtual, donde la ausencia de presencia puede caracterizarse mediante nuevas soluciones de alta tecnología.

⁴² CHALMERS, David, *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, New York, Norton and Company, 2022.

marco de la «tecnofilosofía», no una filosofía aplicada a la tecnología, sino una filosofía inspirada en la tecnología. Se cuestiona, entre otros aspectos, si la realidad existe de verdad, si es independiente de nuestras mentes, y si la realidad simulada es real⁴³. Sostiene Chalmers que es estadísticamente más plausible que nosotros seamos simulaciones de humanos y no humanos reales y verdaderos (la simulación, obviamente, estaría dotada de ancestros, parientes y amigos simulados). Es lo que denomina «Realidad plus o Más Realidad (Realidad+)». Según Chalmers, los actuales sistemas de acceso a la realidad virtual y a la realidad aumentada (smartphones, ordenadores, visores VR) serían el escenario primitivo de un próximo entorno virtual en el que las realidades virtuales serán indistinguibles de la realidad no virtual. La realidad virtual es una realidad «plena», es una realidad «auténtica», no es «ficción» ni «ilusión». Las entidades en las realidades virtuales «existen realmente» y son capaces de ofrecernos nuevas posibilidades, nuevos paisajes y una «buena» vida. La expansión de la «Realidad Virtual», accesible a partir de la inmersión en dispositivos informáticos, sería una dimensión contemporánea y circular, causa-efecto, de una mutación histórica del *homo sapiens* o, mejor, de su interfaz estructurante con el mundo. El digitalismo virtual sostiene que los objetos en la realidad virtual son objetos digitales, es decir, estructuras de información binaria. El digitalismo virtual es una versión del realismo virtual, afirma Chalmers. Las estructuras de *bit*, del cálculo infinitesimal y el ordenador son reales⁴⁴.

En cuanto a la hipótesis de la simulación⁴⁵, son varias las propuestas de experimentos mentales que han contribuido a que actualmente se puedan relacionar con los mundos virtuales con la finalidad de

⁴³ Establece cinco criterios para identificar la realidad y diferenciarla del «manifestarse» del mundo físico: existencia, poderes causales, independencia mental, no ilusoriedad y autenticidad (*ibidem*, p. 159). A su juicio, por consiguiente, los entes serían reales exclusivamente en función de una red, de una estructura de relaciones y no habría una unidad cualitativo-ontológico que los precediera, un originario al cual corresponder, como en el idealismo platónico.

CHALMERS, David J., *op. cit.*, p. 151; también, sobre las aplicaciones de la realidad virtual a la investigación sobre los universos paralelos, *vid.* DEUSCHT, David, *La estructura de la realidad*, Barcelona, Anagrama, 2006.

⁴⁴ CHALMERS, David J., *ibidem*. Aplicando el sentido común, lo real se opone a lo virtual. Sin embargo, si se analiza más detalladamente, puede llegar a mostrarse que más que contraponerse a lo real, constituye una parte esencial de tal real en cuanto que es imprescindible para que la realidad pueda existir. Las hipótesis científicas y las hipótesis filosóficas tienen sus respectivos rasgos. Es conocida la defensa de POPPER sobre el hecho de que el signo distintivo de una hipótesis científica es que sea falsificable, de manera que se demostrará que es falsa usando pruebas científicas. Sin embargo, a juicio de CHALMERS, la hipótesis de la simulación es en parte científica y en parte filosófica.

⁴⁵ En 2003, Nick NOSTROM publicó su artículo «¿Estás viviendo en una simulación por computadora?» («Are you living in a computer simulation?») en la que introduce esta expresión de la «hipótesis de la simulación», a modo de que «vivimos en una simulación computarizada».

comprender tales como la «máquina de la experiencia» de Nozick, o la del «cerebro en una cubeta» de Putnam. La «Máquina de la experiencia»⁴⁶ presenta una máquina que permite sentir experiencias placenteras, lo que hoy llamaríamos una simulación en realidad virtual, pero a nivel mental. Tal y como lo describe, se trataría de una cámara de cavitación donde reposa un sujeto aislado, flotando, y conectado a unos electrodos que le proporcionan las experiencias que desee tener, a demanda. Los ejemplos que Nozick aporta no son de orden carnal, sino espiritual: «neurólogos fabulosos podrían estimular nuestro cerebro de tal modo que pensáramos y sintiéramos que estábamos escribiendo una gran novela, haciendo amigos o leyendo un libro interesante». Incluso baraja la posibilidad de quedarse conectado allí durante un largo período de tiempo, con una biblioteca de experiencias programadas, de manera que el sujeto no podría advertir que está teniendo una experiencia simulada que parece real, y que es indudablemente mejor que la real. Según el hedonismo, sería inevitable entrar en ella y querer permanecer en la misma. La pregunta de Nozick es determinante: si pudiéramos elegir tal cosa, ¿entraríamos en esa máquina? Según Nozick, si la vida en un simulador permitiera al individuo la posibilidad de vivir cualquier experiencia en el mismo grado de aquella real, ninguno elegiría vivirla, sabiendo que se trata de una vida simulada⁴⁷.

Tal tesis resulta confirmada en un estudio de 2014, en el que se preguntó a los participantes si aceptarían vivir el resto de sus vidas conectados a una máquina en una simulación que les permitiría cumplir todos sus deseos. La negativa de la gran mayoría de las personas implicadas demostró que, en general, el ser humano da más valor a la relación efectiva con la realidad que a las sensaciones de «tener experiencias»⁴⁸. Sin embargo, previamente, en 1994, Adam Kolber había avanzado la intuición de que el experimento mental de Nozick podría resultar engañoso a causa del llamado «prejuicio del *status quo*»— un fenómeno ahora consolidado en psicología, según el cual las personas tienden irracionalmente a preferir dejar las cosas como

⁴⁶ NOZICK presenta esta idea de la máquina de experiencia en relación con el problema del trato (o maltrato) que reciben los animales por parte de los humanos, y la cuestión de si debería haber restricciones sobre este trato en virtud de las experiencias de los animales, es decir, en qué sentido podemos decir que los animales tienen experiencias. NOZICK, Robert, [1988] *Anarquía, Estado y utopía*, trad. de Rolando Tamayo, México, Fondo de Cultura Económica, 2013, pp. 53-56.

⁴⁷ Las razones de negarse a vivir en tal simulador serían porque «queremos hacer ciertas cosas, no sólo tener la experiencia de hacerlas»; porque hay una diferencia radical entre tener experiencias y ser una persona; porque entrar en esa máquina, desde fuera, parece una limitación, dado que las experiencias que recibiremos han sido fabricadas y no nos proporcionan un contacto efectivo con la realidad o con lo que creemos que es una realidad más profunda (eso que subyace a las experiencias).

⁴⁸ WEIJERSE, Dan, «Nozick's experience machine is dead, long life the experience machine!», *Philosophical Psychology*, vol. 27, núm. 4, 2014, pp. 513 ss.

están—⁴⁹. Es decir, que las razones que esgrime Nozick para mostrar la negativa a seguir en el simulador son válidas sólo antes de entrar en la máquina, porque una vez dentro, la sensación de estar en contacto con la realidad sería plena.

El experimento mental que presenta Hilary Putnam, conocido como «cerebro en la cubeta»⁵⁰, representa precisamente la creación de una unidad completa de experiencias, un sistema único de realidad. El propósito, desde la teoría del conocimiento, es plantear el problema del escepticismo con respecto al mundo externo (¿Cómo puede usted saber que no se encuentra en tal situación?). A la vez, nos permite suscitar cuestiones en torno a la relación mente-mundo (el científico que nos tiene apresados en esa cubeta y nos envía experiencias que no son reales, sino virtuales)⁵¹. Imaginemos que un ser humano ha sido sometido a una operación por un diabólico científico. El cerebro de esa persona ha sido extraído del cuerpo y colocado en una cubeta de nutrientes que lo mantienen vivo. Las terminaciones nerviosas han sido conectadas con una computadora que provoca en esa persona la ilusión de que todo es normal. Parece ver a otras personas, objetos, paisajes, pero todo lo que experimenta esa persona es resultado de impulsos electrónicos hasta sus terminaciones nerviosas. Si intentara alzar su mano, la computadora provocará que «vea» y «sienta» que

⁴⁹ KOLBER, A., «Mental Staim and the Experience Machine», *Bard J. of Social Science - San Diego Legal Studies Paper*, vol. 3, 1994-1995, pp. 10 ss.

Esta idea fue retomada más tarde por Brigard en 2010, en un ensayo a partir de una investigación que dirigió, en la cual avanzaba la idea de la «máquina de experiencia inversa» (Si te gusta, ¿importa que sea real?). Describiendo su experimento mental, Brigard pidió a los participantes del estudio que se imaginaran que descubrían que habían estado conectados hasta ese momento a una máquina de experiencias. En este punto se les ofrece la posibilidad de salir del mundo virtual al que están acostumbrados, sabiendo que la realidad será mucho menos agradable. Ante este escenario, sólo 13% de los participantes declararon que abandonarían el mundo virtual. El estudio de De Brigard viene a indicar que los rechazos de la oferta original de la máquina de la experiencia de Nozick están determinados, en gran medida, por el prejuicio del *statu quo* más que por nuestra valoración de la realidad. De hecho, la mayoría de las personas afirman que prefieren la realidad cuando creen que están en el mundo real, pero parecen preferir la simulación cuando se imaginan a sí mismos que están en el mundo virtual. Cfr. BRIGARD, F. de., *If you like it, does it matter if it is real?*, in *Philosophical Psychology*, 23(1), 2010, pp. 43 ss.

⁵⁰ PUTNAM, Hilary, «Brains in a Vat», pp. 1-21, <https://philosophy.as.uky.edu/sites/default/files/Brains%20in%20a%20Vat%20-%20Hilary%20Putnam.pdf>

También, sobre cuál es la relación entre conocer y tener una creencia verdadera, y cuál es la relación entre ver y conocer, *vid.* DANCY, Jonathan, *Introducción a la epistemología contemporánea*, trad. de Josep Lluís PRADES CELMA, Madrid, Tecnos, 2007.

⁵¹ En otras palabras, en la hipótesis del cerebro en una cubeta solo hay una realidad, la creada por la computadora, en cambio, en «la realidad virtual [lo que tenemos] es una ilusión perceptiva que adquiere el estatuto de una pseudorrealidad, en el seno de una realidad que queda eclipsada por aquella.» Es decir, aquí no se trata tan solo de la distinción mente-cuerpo, sino también de «distinguir lo biológico y lo tecnológico, lo natural y lo artificial, lo humano y lo mecánico, [que] cada vez resulta más complicado». GUBERN, Román, *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*, Barcelona, Anagrama, 1996, p. 180

está moviéndola. Asimismo, el científico puede provocar que la persona «experimente» cualquier situación que él desee o incluso puede borrar la memoria y hacer creer a la víctima que siempre ha estado en ese entorno. En este caso, el sujeto de las experiencias no ha entrado voluntariamente en el juego. Si descubre que está allí, en la máquina, o en la cubeta, querría salir porque nadie quiere llevar una existencia ficticia, una vida programada por otros. El problema radica en si el sujeto puede o no distinguir la diferencia entre estar dentro o fuera de la cubeta. Estos dos experimentos ya permiten poner de relieve ciertas perplejidades jurídicas que conlleva para la persona que participa en tales simulaciones, algunas de las cuales serán objeto de análisis seguidamente.

4. LA DESMATERIALIZACIÓN DE LA PERSONA. ¿UN NUEVO DERECHO PARA UN NUEVO SUJETO (VIRTUAL)?

La dimensión virtual y el constructo de un mundo i-real conlleva que se ponga en juego la dimensión más propiamente humana, su mente, y que surja el interrogante de si la virtualidad de los metaversos puede sustituir por completo a la dimensión física de la persona sin dañar su dignidad⁵². Corporeidad e identidad humana son algunos de los constructos que ayudan a conformar la persona y, con ella, su dignidad, y que se ven afectados por la virtualidad.

La ausencia de corporeidad de la persona en los metaversos ya pone de manifiesto la falta de un componente de la personalidad que no es baladí⁵³. Chalmers ya advertía que, en los mundos virtuales se tiene la ilusión de la propiedad de un cuerpo, en este caso virtual (avatar) como si fuera su propio cuerpo. El cuerpo es el medio a través del cual la persona realiza sus acciones, a través del que lleva a cabo la percepción de lo que la rodea, es el medio para su identidad, e incluso, se podría decir, que es el lugar de su existencia. Este cuerpo virtual, ¿desempeña las mismas funciones, tiene los mismos derechos que el cuerpo físico?⁵⁴ La conversión de la identidad en un dato conlleva el peligro de perder, poco a poco, la personalidad. La elección de un avatar con unas caracte-

⁵² GRIMALDI D'ESDRA, Sophie; HERNÁNDEZ RUIZ, Victoria; MOHEDANO MARTÍNEZ, José Miguel; RAMÓN REYERO, Eva, «Nexos entre tecnología y filosofía: el caso específico del ecosistema del metaverso: Categorización filosófica de términos tecnológicos desde la Suma Teológica de Santo Tomás», *Human Review: International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, Vol. 13, núm. 5, 2022 (Ejemplar dedicado a: *Monograph: «Trends and Approaches in Current Philosophy»*), pp. 1-13.

⁵³ ALBERT-MÁRQUEZ, Marta, «Justicia para el cuerpo. Sobre la corporeidad como instalación vectorial y como deber fundamental.», *Persona y Derecho*, núm. 91, 2024, pp. 85-108. <https://doi.org/10.15581/011.91.005>

⁵⁴ CHALMERS, David, *op.cit.*, pp. 279-280.

terísticas que escoge y diseña el propio usuario, transmite la falsa percepción de poder «autodeterminar la identidad en todos los aspectos».⁵⁵ La libertad humana resulta también invadida porque, aunque se transmite la falsa sensación de disfrutar de un mayor grado de libertad que los mundos virtuales que en el mundo real, sin embargo, queda mediaticizada en el espacio-tiempo diseñado por la plataforma por la que se navegue.⁵⁶ El grado de autonomía del avatar abre una nueva problemática que en ocasiones acaba incidiendo en la esfera de los derechos personalísimos, inherentes a la persona, y que no pueden transferirse –como la dignidad, la identidad y el honor–.⁵⁷ Persona es más que individuo, y es más que sujeto de derecho.

Las amenazas con respecto a la identidad humana se encuentran en los trabajos varios especialistas, como el profesor J. Ballesteros cuando advierte sobre diversas corrientes⁵⁸ o cuando la profesora M. Albert denuncia que «la actual crisis del sentido del Derecho en las sociedades occidentales se deba (entre otros muchos factores, obviamente) al olvido o la banalización de lo que significa vivir en un

⁵⁵ Como ha señalado CORTINA, se potencia en el ser humano que el deseo se convierta en ley: no acepto ser lo que realmente soy, sino que soy lo que quiero ser. Recuerda que el profesor de Oxford, Nick BOSTROM, fundador del Instituto para el Futuro de la Humanidad, ha identificado como objetivos del transhumanismo «eliminar los aspectos no deseados y no necesarios de la especie humana: el sufrimiento, la enfermedad, el envejecimiento e, incluso, la condición mortal». CORTINA, Albert, *Transhumanismo. La ideología que desafía a la fe cristiana*, dBolsillo, 2022.

⁵⁶ La singular posición jurídica del metaverso ha sido destacada por varios autores, como Moisés BARRIO. Los metaversos concentran poderes cuasinormativos, ejecutivos y judiciales, lo cual otorga a las corporaciones que los gestionan y explotan comercialmente una posición particularmente autoritaria, concentrando un poder notable en sus manos. Han creado un orden parajurídico autónomo que reconoce derechos, identifica prohibiciones y regula la responsabilidad de los usuarios. BARRIO ANDRÉS, Moisés, «El Metaverso y su impacto en el Estado y la soberanía», *Revista de Derecho Político*, vol. 117, 2023, pp. 197-220. <https://doi.org/10.5944/rdp.117.2023.37925>. <https://revistas.uned.es/index.php/derechopolitico/article/view/37925>

⁵⁷ Sobre los distintos grados de autonomía del avatar y su consiguiente grado de responsabilidad, *vid.* TUSET VARELA, Damián, «Metaverso: la nueva frontera de derechos y responsabilidades», *Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías*, núm. 64, 2024, p. 10; también, PARUZZO, Francesca, *I sovrani della rete. Piattaforme digitali e limiti costituzionali al potere privato*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli, 2022; DI MAJO, Luca, PARUZZO, Francesca, «Nuovi aspetti del potere nel Metaverso» en *Processi politici e nuove tecnologie* (a cura di Marina CALAMO SPECCHI) Torino, G. Giappichelli editore, 2024, pp. 200-2015.

⁵⁸ Entre esas corrientes, cita el transhumanismo de Silicon Valley que culmina en la idea de singularidad de KURZWEIL con la propuesta de una progresiva «desencarnación», el posthumanismo de DELEUZE-GUATTARI que propugna la «desorganización» del cuerpo, es decir, el dividualismo y la hibridación con la «carne del mundo», entre otras. Principalmente, *vid.* BALLESTEROS LLOMPART, Jesús, «Amenazas actuales a la identidad personal», *Persona y Derecho*. Homenaje al Profesor F. VIOLA, núm. 91, 2, 2024, p. 20. Sobre los derechos civiles de autonomía privada, *vid.* FERRAJOLI, Luigi, *La costruzione della democrazia. Teoria del garantismo costituzionale*, Laterza, Roma-Bari, 2021, p. 205.

cuerpo», señalando que esta especie de «huida del cuerpo» que se propugna pone en crisis aspectos que son esenciales para la propia construcción del Derecho, como es la alteridad y la otredad⁵⁹. La experiencia de la corporeidad se manifiesta en diversos aspectos, tales como la relación que establecemos con nuestro propio cuerpo o la finitud del cuerpo. Ambos aspectos, en los metaversos, experimentan un cambio. El primero, en cuanto que se procede a configurar un avatar que supla todo aquello que no nos guste de nuestra corporeidad (edad, sexo, etnia), y acaba influyendo en la psique, principalmente de sujetos vulnerables mentalmente, de manera que terminen por encontrar una armonía mayor cuerpo-psique en el mundo virtual que en la realidad. Por otro lado, que el avatar pueda pervivir en el mundo virtual más allá de la vida física, sería otra fuente de problemas. Nuestra imagen en el avatar no es la imagen en el espejo, sino aquella que elimina las imperfecciones, inseguridades y carencias propiamente humanos, para pasar a adoptar la forma –todo se reduce a la estética y a habilidades lejos del alcance humano –lo que elimina el sentido teleológico de la persona, banalizando la dignidad humana en cuanto tal. El ser humano corre el riesgo de ser mercantilizado, de pasar a convertirse en un mero consumidor de productos y mundos virtuales. El ser humano se acaba cosificando⁶⁰. El hecho de que la persona deje de lado «sus circunstancias» –en términos orteguianos–, hace que se ponga en paréntesis la realidad corpórea volcándose en esa especie de prometida Singularidad. La despersonalización que conlleva situarse detrás de un número o de un nombre inventado, ha fomentado que el sujeto pueda actuar liberado de los elementales límites jurídicos que consideran, forman solo parte del mundo real, bajo la capa de una pretendida impunidad –basta recordar que una de las primeras experiencias del metaverso se caracterizó por la violencia sexual grupal contra una investigadora, a través de su avatar, lo que favorece la comisión de delitos dada la falta de percepción del impacto real de cada delito virtual–⁶¹.

Las tres actividades básicas que Arendt describía como propias de la condición humana, labor, trabajo y acción, perderían buena parte de su sentido en el contexto virtual. Lo común a estas tres actividades es que se realizan con el cuerpo y en un ámbito perceptible a los sentidos de todas las personas. Tal vez, *Labor*, los procesos cíclicos para la vida biológica –alimentarse y cuidar su vida– sería la

⁵⁹ ALBERT MÁRQUEZ, Marta, *op.cit.*, pp. 85-108.

⁶⁰ «Los conceptos, las ideas, las imágenes –no las cosas– son los auténticos artículos con valor en la nueva economía». RIFKIN, Jeremy, *La era del acceso, la revolución de la nueva economía*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S. A., 2000, p. 16.

⁶¹ JIMÉNEZ DE LUIS, Ángel, «Denuncian un primer caso de acoso sexual virtual en el metaverso de Facebook» (18/12/2021), diario *El Mundo*.

<https://www.elmundo.es/tecnologia/2021/12/18/61bc93c121efa082788b4585.html>

que menos se resintiera; el trabajo proporciona un mundo de cosas «artificial», es lo que se fabrica como resultado del trabajo; la acción, que es la actividad política, quedaría reducida al desarrollar la vida virtual en el ámbito privado. A su vez, no habría originalidad en las acciones⁶².

La dignidad de la persona no puede verse menoscabada por formas de socialización que, en lugar de contribuir a hacer más libre al individuo, lo constriñen a recorrer sendas ya diseñadas y que solo en apariencia permiten la libre elección de cada uno de manera consciente y consecuente. Como ha apuntado Massini-Correas, el gobierno del derecho adquiere su sentido en cuanto que hace posible que los seres humanos sean dirigidos en cuanto agentes racionales dotados de dignidad y libertad.⁶³ Si en alguno de esos mundos virtuales la racionalidad se aminora, si la libertad se menoscaba y la dignidad queda en entredicho, la capacidad de imperar del Derecho resulta también minimizada. Como acertadamente han señalado los profesores Andronico y Casadei, resulta imprescindible interrogarse sobre el derecho y sus formas, dado que la *quantitas* deriva en *auctoritas* y –quizás– también en *veritas*. Señalan que lo digital no consiste sólo en un conjunto de instrumentos a disposición del ser humano sino una «forma de vida», una verdadera y propia «fractura antropológica» –aquí rememoran una expresión de Garapon y Lasségue– de la que «apenas estamos comenzando a sondear los efectos en nuestro modo de pensar el derecho y la sociedad»⁶⁴. Los efectos de la digitalización y la virtualidad en el Derecho impelen a llevar a cabo el análisis de algunos de estos nuevos retos, tales como la revisión de la propuesta del Derecho como una ficción y su proyección en la persona y los modos y maneras de desarrollo de la comunicación y la intersubjetividad en los mundos virtuales, centradas ambas cuestiones en la persona.

4.1. Si el Derecho es una ficción, ¿qué es la persona –en cuanto sujeto de derecho–?

En el Derecho suele hablarse de la ficción en dos sentidos, uno, para decir que la naturaleza misma del derecho es pura ficción; y, otros, para referirse a aquellas invenciones, presunciones u otras que, aunque no se verifiquen en la realidad, se las toma por verda-

⁶² ARENDT, Hannah, *La condición humana*, trad. de Ramón Gil Novales, Barcelona, Paidós, 2023.

⁶³ MASSINI-CORREAS, Carlos Ignacio, «El gobierno del derecho, el derecho natural y la ética de las virtudes», *Ars interpretandi*, 1, 2022, p. 81.

⁶⁴ ANDRONICO, Alberto; CASADEI, Thomas, «Introduzione» a *Ars Interpretandi*, 1, 2021, p. 7 (La traducción es nuestra). Los autores hacen referencia a la obra de GARAPON, Antonio y LASSÉGUE, Jean, *La giustizia digitale. Determinismo tecnologico e libertà*, Il Mulino, 2021.

deras, a fin de producir un determinado efecto jurídico⁶⁵. Ahora bien, si se acepta que el Derecho es una ficción, ¿supone esto que está más cerca del mundo virtual que lo que inicialmente cabría presuponer?

Cárcova, en su obra *La opacidad del Derecho*, hace referencia a una paradoja como es la de que el Derecho, a partir de la modernidad, es en realidad un discurso relativamente indisponible para los súbditos. Los individuos, sometidos a una multitud de ordenamientos, no conocen las normas que lo rigen, o no perciben su lógica interna ni las consecuencias y alcances de muchos de los actos que realizan. Representan sus roles porque están mecánicamente entrenados para hacerlo, pero con escasa comprensión acerca del proceso jurídico que los constituye como sujetos⁶⁶. Cabe preguntarse si esta descripción sería trasladable a los mundos virtuales, en el que los usuarios desconocen o, en su caso, poco conocen, cómo funciona: Ya se preguntaba Cárcova –sin referirse al mundo virtual– si desempeñamos roles sociales sin percibir enteramente el sentido y los efectos jurídicos de los mismos.

Los mundos virtuales han traído aparejados nuevos riesgos para derechos como la privacidad⁶⁷, la propiedad, la identidad digital⁶⁸, y la

⁶⁵ Con respecto a la primera, la que versa sobre la naturaleza del derecho, basta recordar la construcción de Kelsen sobre la *Grundnorm* como una ficción, norma ficticia que presupone un acto de voluntad ficticio, por tanto, estamos en el plano del «deber ser» y no del «ser» del Derecho. Así pues, el Derecho puede ser considerado como una ficción fuerte y que trabaja con ficciones jurídicas –aunque sean ficciones débiles–. Con respecto a la segunda, las conocidas como «ficciones del derecho», consisten en construcciones mentales creadas para producir un determinado efecto jurídico, sin que resulte relevante si tales construcciones son o no falsas. El reconocimiento de personalidad jurídica a personas no naturales –aunque teorías institucionalistas o sociológicas defiendan elementos reales– es un ejemplo. Tales ficciones jurídicas, muchas de ellas con origen en el Derecho romano, cuentan con defensores y detractores. En una relación jurídica (objetos del derecho, sujetos, relaciones que se establecen) es el intelecto humano el que, con su intencionalidad y capacidad volitiva, ayuda a crear tales relaciones.

Esta teoría de la ficción ha sido recientemente divulgada a partir de Yuval Noah HARARI en su libro: *Sapiens. De animales a dioses: una breve historia de la humanidad*, Barcelona, Debate, 2013. Este autor no sólo afirma que todas las categorías legales son ficciones, sino también las de las religiones, las naciones y el dinero, en resumen, toda la realidad social es ficción. El *homo sapiens* gobierna el mundo porque es el único animal que puede creer en cosas que sólo existen en su imaginación. Esta especie de revolución cognitiva es la que ha permitido que apoyándonos en mitos compartidos, desde hace miles de años, los seres humanos y sus civilizaciones han podido cooperar, negociar y relacionarse.

⁶⁶ CÁRCOVA, Carlos, *La opacidad del derecho*, Buenos Aires, Astrea, 2019.

⁶⁷ VÉLIZ, Carissa, *Privacidad es poder: Datos, vigilancia y libertad en la era digital*, Barcelona, Debate, 2021.

⁶⁸ LLANO-ALONSO, Fernando Higinio, *op. cit.*, pp. 189-216.

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/137261/1/Singularidad%20tecnologica_Llano%20Alonso.pdf?sequence=1

libertad, entre otros⁶⁹. Los metaversos son un producto que tiene unas connotaciones que van más allá del ámbito empresarial. Su influencia en el comportamiento comunicacional del ser humano, los riesgos de desnaturalización de las relaciones humanas, hace que su proyección en la persona despierte inquietudes que no resultan inocuas para el Derecho⁷⁰. Los avances tecnológicos no deben socavar los derechos individuales; más bien, deben reforzar la aplicación de estos derechos para garantizar que las personas mantengan su autonomía y dignidad en todas las dimensiones de sus vidas, ya sean físicas o digitales. La hipótesis de la simulación no conlleva ninguna salvaguarda que evite que un conflicto jurídico del metaverso que no quede exportado definitivamente al mundo real, porque los agentes inteligentes que actúan en el metaverso siguen siendo agentes del mundo real, personas físicas y jurídicas de nuestro universo humano que «operan» por medio de agentes vicarios no imputables jurídicamente (robots, avatares)⁷¹.

La propia constitución del «sujeto cognoscente» se ha visto afectada en cuanto que, actualmente, y cada vez más, el conocimiento es el resultado de un proceso y realización que tiene lugar de manera

⁶⁹ La ya citada «Iniciativa de la UE sobre la web 4.0 y los mundos virtuales», ya señala al respecto que: «es probable que el desarrollo de mundos virtuales también plantee retos para los derechos fundamentales y para importantes objetivos de interés público general en una sociedad democrática, por ejemplo en lo que respecta a los derechos del niño, la protección de los datos personales y la intimidad, la desinformación, la ciberseguridad, la ciberdelincuencia, la ciberviolencia (de género), la discriminación, la exclusión y los discursos de odio, así como la protección y la seguridad de los consumidores». También, *vid.* PEÑA CUÉLLAR, Diana; VIDAL LASSO, Astrid; BURITICÁ SALAZAR, Alejandra, «El metaverso: un análisis desde la perspectiva de los derechos humanos», *Revista Jurídica Mario Alario D'Filippo*, 16, núm. 33, 2024, pp. 202–218.

<https://doi.org/10.32997/2256-2796-vol.16-num.33-2024-4889>.

<https://revistas.unicartagena.edu.co/index.php/marioalariodfilippo/article/view/4889>

⁷⁰ No incidiré en el riesgo de la mayor cesión de datos personales, en la pérdida de intimidad, ni tampoco en la debilidad que supone para la soberanía política. Traigo aquí a colación la categoría de «cripto-democracia», propuesta por el profesor Jesús Caldera Ynfante, en cuanto que los mundos virtuales, al utilizar las criptomonedas, dan lugar a una nueva relación económica sustentada en otros parámetros distintos a las democracias del mundo real.

⁷¹ RÍOS-LLAMAS, Carlos, «Habitar el metaverso mediante la continuidad del cuerpo/avatar en lugares virtuales», *Communication Papers*, 2022, vol. 11, núm. 23, pp. 136-151. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8728484>

DE MONTALVO JÄÄSKELÄINEN, Federico, «¿Puede el derecho afrontar la disrupción con reglas?: una reflexión acerca del papel de los principios en el sistema jurídico?», *Tribuna Abierta*, pp. 7-36. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/54016>

En 2010, el profesor Stéfano RODOTÁ ya subrayaba que «la incesante innovación científica y tecnológica modifica el mundo que nos rodea y, con él, cambian los límites mismos de la vida». Se preguntaba sobre qué instrumentos existen para gobernar estos cambios, y sobre quién podrá gobernarlos y con qué límites. RODOTÁ, Stéfano, *La vida y las reglas. Entre el derecho y el no derecho*, trad. de Andrea Greppi, Madrid, Trotta, 2010.

colaborativa y en red que, a través de los mundos virtuales, han encontrado posibilidades nuevas. Ello lleva a involucrar aspectos personales e interpersonales del conocimiento, como, por ejemplo, cuando en los metaversos decidimos cómo representarnos a nosotros mismos utilizando avatares. Es otro tipo de representación que no es inocua en la afectación a otros sujetos cognoscentes, y al propio Derecho según las acciones que lleve a cabo. Ese sujeto cognoscente experimentará una percepción de la realidad que cambie según los filtros y variables existentes, desde el contexto cultural, la historia personal, la clase social, el género, la edad, las disposiciones heredadas, etc. La realidad cede a la simulación y al espectáculo. Se entra en una especie de experimentalismo casi sin límite y un exhibicionismo casi morboso, que no reconoce las fronteras entre lo real y lo ficticio, inducido por la simulación virtual. El mundo de la simulación virtual al que estamos asistiendo y participando ha traído la deslocalización y la desmaterialización de la propia experiencia y el desinterés por lo local y lo concreto⁷². Supone una reclusión en la subjetividad, en un sentido egocéntrico y en un individualismo acomodaticio, a modo de un «tecnohedonismo» –como señala Marina– que pone de manifiesto las promesas de delicias futuras que parecen ofrecer los metaversos⁷³. Se ha venido trabajando con algunos Informes sobre la persona en cuanto ciudadana de los mundos virtuales⁷⁴, pero no en cuanto a su significado ontológico y en qué medida se ve afectada por el contexto virtual.

4.2. Comunicación y vínculos sociales en los mundos virtuales

Para profanos en la materia, los mundos virtuales podrían considerarse la panacea de la comunicación, no solo por la comunicación que se establece con los demás usuarios sino por la posibilidad de

⁷² URSUA, Nicanor, «La(s) identidad(es) en el ciberespacio. Una reflexión sobre la construcción de las identidades en la red («on-line Identity»)», *Ontology studies: Cuadernos de ontología*, núm. 8, 2008, pp. 296.

⁷³ MARINA, José Antonio, «Hacia dónde camina el ser humano», *Doce filosofías para un nuevo mundo. ¿Hacia dónde camina el ser humano?*, Fundación Santander, colección Obra fundamental, 2023, p. 223.

⁷⁴ La Comisión acogió un panel europeo de ciudadanos sobre mundos virtuales entre febrero y abril de 2023 e invitó a 150 ciudadanos seleccionados aleatoriamente a formular recomendaciones sobre una visión, principios y acciones para velar por que los mundos virtuales en la UE sean justos y aptos para las personas. El «Informe del Panel europeo de ciudadanos sobre mundos virtuales», organizado como seguimiento de la Conferencia sobre el Futuro de Europa, refleja sus conclusiones.

Documento de trabajo de los servicios de la Comisión que acompaña al Documento Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones.

Iniciativa de la UE sobre la web 4.0 y los mundos virtuales: en la vanguardia hacia la próxima transición tecnológica COM(2023) 442 final. Estrasburgo, 11.7.2023 SWD(2023) 250 final https://citizens.ec.europa.eu/virtual-worlds-panel_es

transitar y trasladarse de un metaverso a otro. Pero ni tan siquiera esa comunicación entre mundos virtuales deja de ser una fuente de problemas y ello porque la libertad para salir de los confines de un mundo virtual para trasladarse a otro ámbito estará sujeta a unas reglas. Los proveedores, guiados por sus cálculos económicos—intentarán retener a los usuarios, lo que limitará la libertad de estos, bien sea mediante ventanas temporales, o en razón del contenido susceptible de poder trasladar como identidad, dinero virtual, reputación, amistades, etc.—⁷⁵.

Los mundos virtuales abren la posibilidad de establecer «marcos desde los que se reconstruyan o deconstruyan las nociones fundamentales de sujeto y discurso», o que acojan las plataformas «como manera de tejer lazos intersubjetivos»⁷⁶. La razón comunicativa está en tensión con una razón intercomunicativa. El sujeto de las coordenadas digitales, una especie de multisujeto, hace que mute la filosofía del sujeto hacia una filosofía del sujeto virtual, como si se desplegara incluso la razón práctica⁷⁷. Para la Filosofía del derecho esto viene a plantear un desafío epistemológico que reconstruya la noción de sujeto de derecho y de derechos fundamentales en clave de virtualidad, en tiempos de digitalización. Lo ciber, lo virtual, lo dúctil, afectan a la creación normativa y a la unilinealidad de tiempo y espacio.

El Derecho se ha afirmado siempre como fenómeno cultural y, actualmente, su foco de atención también se encuentra en la cultura virtual, digital e inmersa en la IA. Ese Derecho virtual es también expresión de la globalización actual, de nuevos sistemas que se caracterizan por la desterritorialización que las acompañan. El Derecho, desde siempre, se ha afirmado como fenómeno de la cultura, y actualmente, su práctica compleja exige hacer comprensión de la cultura, pero de la cultura virtual y digital. Un Derecho virtual se manifiesta en «realidades» expresadas en los multiversos que se crean en las cibersubjetividades y en las conquistas de los mundos

⁷⁵ BIFULCO, Raffaele, «Riverberi costituzionali del metaverso», *MediaLaws. Rivista di Diritto del Media*, 2024. <https://www.medialaws.eu/rivista/riverberi-costituzionali-del-metaverso/>

⁷⁶ BEDERRA ORTÍZ, Jairo, «Prólogo» a CARREÑO DUEÑAS, Delia, *Pensar el Derecho como Derecho virtual*, Universidad Católica de Colombia, Colección Jus Público, núm. 12, 2016, pp.7-8.

<https://repository.ucatolica.edu.co/server/api/core/bitstreams/3cc77016-079d-4160-8741-3c1e12c055b4/content>

⁷⁷ «Los residuos del normativismo del derecho natural se pierden, pues, en el «trilema» de que los contenidos de la razón práctica, que hoy es ya insostenible en la forma que adoptó en el contexto de la filosofía del sujeto, no pueden fundamentarse ni en una teología de la historia, ni en la constitución natural del hombre, ni tampoco recurriendo a los haberes de tradiciones afortunadas y logradas si se los considera resultado contingente de la historia». HABERMAS, Jürgen, *Facticidad y validez*. Madrid, Trotta, 2010, p. 65.

compartidos en las redes, con los seguidores, en los *clicks* que acercan y concentran las problemáticas de la propia vida y de la vida de los otros.

El Derecho virtual se configura como teoría o arquitectura que reclama la necesidad y la urgencia de estar en estado o condición de superación, de las diversas escuelas del derecho. Para algunos autores, ni la propuesta iusnaturalista ni la iuspositivista son aplicables ya que ambos marcos han quedado rezagados o resquebrajados⁷⁸. A mi juicio, tanto el iusnaturalismo como el positivismo no tiene porqué dejar de ser aplicables: los mundos virtuales no son estados de naturaleza sin un Derecho que los regule ni la persona humana pierde sus valores y dignidad al interactuar en el mundo virtual. Lo que sí se requiere es una transformación es la dogmática jurídica, comenzando por la dogmática constitucional tradicional enmarañada en los postulados del Estado de Derecho⁷⁹, o por marcos jurídicos en un espacio público.

Con el avance de las variadas utilidades de las tecnologías digitales, cada vez se avanzará más hacia una migración desde la vida analógica y presencial física y territorialmente localizada hacia ambientes de presencialidad digital remota, sea síncrona o asíncrona. Se diseña una nueva convivencia humano-digital «híbrida, transitoria y fluida de cuerpos, tecnología y paisaje» generando un ecosistema, ni orgánico ni inorgánico, ni estático ni delimitable, sino informativo e inmaterial». Los interrogantes que se suscitan siguen estando presentes. ¿Es legítima la búsqueda de un *alter ego* que proyectar en los metaversos? ¿O se debería promover la extensión de la propia identidad real? La identidad del sujeto se convierte en un elemento que influye en la seguridad. Si ese yo puede ser otro, si se puede ser alguien distinto a quien se es en realidad, habría que dotarlo de un sistema de identidad que permita «confiar» en el otro, en otro también construido. En estos espacios, el sistema jurídico tradicional tendrá dificultades para responder a cuestiones tales como la descripción de un marco social ya no limitado solamente a los ciudadanos, sino extendido a los datos, códigos, inteligencias artificiales e, incluso, a avatares en cuanto representativos de la persona física⁸⁰.

⁷⁸ CARREÑO DUEÑAS, Delia, *op. cit.*, p. 44.

⁷⁹ «Quien examine el derecho de nuestro tiempo, seguro que no consigue descubrir en él los caracteres que constituían los postulados del Estado de derecho legislativo. La importancia de la transformación debe inducir a pensar en un auténtico cambio genético, más que en una desviación momentánea en espera y con la esperanza de una restauración». ZAGREBELSKY, Gustavo, *El derecho dúctil*, trad. de Marina Gascón, Madrid, Trotta, 2011, p. 33 y p. 38.

⁸⁰ GARCÍA MEXÍA, Pablo. «Los retos de ser persona en el mundo digital», *Revista de privacidad y derecho digital*, Vol. 4, núm. 16, 2019, pp. 25-30.

El profesor Bellver, entre los grandes desafíos existenciales para el ser humano en el tiempo presente, señala el digitalismo en cuanto que está sostenido sobre una base filosófica que niega la inteligibilidad de la realidad y la condición teleológica de la existencia humana proponiendo, en su lugar, la hegemonía del deseo individual. El capitalismo contemporáneo ha hecho de la satisfacción de ese deseo su razón de ser. Y lo hace desarrollando una tecnología potencialmente capaz de satisfacer un deseo sin límites. Ese desarrollo tecnológico se sustenta en el espíritu de abstracción⁸¹. Nuestro estar –aquí– en el mundo pasa a un estar –allí– en lo virtual. Las fronteras entre lo que somos aquí y ahora y lo que podemos ser allí y ahora se desdibujan. Nuestro ser en los metaversos pasa a convertirse en un ser hipotético, en un ser lo que queramos ser; el deseo potencial que marcaba la definición de libertad real que nos ofrecía Van Parijs, «libertad para ser y hacer cualquier cosa que pudiera querer ser y hacer»⁸², se consolida en los mundos virtuales⁸³.

La transcripción computacional a datos numéricos permite estudiar el mundo conforme a nuevos paradigmas gnoseológicos. La cuarta revolución tecnológica ha desencadenado una transformación en la manera en que «se concibe qué es un agente y qué tipo de entorno habitan estos nuevos agentes a través de una transformación radical de nuestra comprensión de la realidad y de nosotros mismos»⁸⁴.

En el contexto virtual, el principio de «centralidad humana» adquiere una relevancia aún mayor que en otros usos o aplicaciones de sistemas de IA. Los metaversos son consecuencia de los miedos contemporáneos que atañen a una pérdida de lo humano en un mundo de consumo y globalización. El mundo de las cosas tangibles, de la materia, no puede quedar reducido a desembocar en la «liquidez» de algunos de los metaversos. Esas informaciones (no-cosas) pueblan la realidad vir-

⁸¹ BELLVER CAPELLA, Vicente, «Transhumanismo, discurso transgénero y digitalismo: exigencias de justicia o efectos del espíritu de abstracción», *Persona y Derecho*, vol. 84, 2021, pp. 17-53.

⁸² «Se es realmente libre, en oposición precisamente a formalmente libre, en la medida en que se poseen los medios, no sólo el derecho, para hacer cualquier cosa que uno pudiera querer hacer». VAN PARIJS, Philippe; VANDERBORGHT, Yannick, *La renta básica. Una medida eficaz para luchar contra la pobreza*, Barcelona, Paidós, 2006.

⁸³ Así, consumidores menores de edad y otros consumidores vulnerables son grupos de riesgo que la UE ha destacado como grupos que requieren especial tutela, puesto que están especialmente expuestos a las actuaciones de delincuentes que, amparados en el anonimato que ofrece el avatar del metaverso, puedan dirigir con impunidad actuaciones y comentarios ilícitos o malintencionados a tales grupos.

⁸⁴ BENANTI, Paolo, *La era digital. Teoría del cambio de época: persona, familia y sociedad*, trad. de María Soledad Aguilar Domingo, Madrid, Encuentro, 2024, p. 73. Advierte BENANTI que se cuestiona el libre albedrío, la dignidad de la persona –en cuanto expresión de valor éticamente relevante y de la singularidad humana–. Eticistas utilitaristas –como P. SINGER o filósofos del Derecho como N. HOERSTER– cuestionan el concepto de dignidad humana en el diálogo bioético actual, cuando afirman que no es más que una fórmula vacía que puede llenarse con cualquier contenido filosófico o religioso (*op. cit.*, p. 100).

tual⁸⁵. Las narraciones sólidas y bien argumentadas han sido sustituidas por hiperinformación, rápida, que apenas deja huella en nuestras mentes, no permite pensar, razonar, reflexionar; se trata de «vivir la experiencia» pero lo paradójico es que ese mensaje es lo contrario de lo que se ofrece: no se «vive» realmente nada; la autonomía de la persona se reduce en cuanto que la predicibilidad de acciones y decisiones que vienen prefiguradas en algunos programas de realidad virtual: crean una falsa sensación de libertad y en cambio, en los algoritmos predictivos, se hace descansar parte de la actividad decisional; fomenta la pérdida de referentes en la realidad; pone de relieve la escasez de vínculos relacionales con los otros, la «otredad» no se valora, los vínculos con los demás son cada vez más breves y menos permanentes en el tiempo: «en la actualidad no queremos atarnos a las cosas ni a las personas. Los vínculos son inoportunos. Restan posibilidades a la experiencia, es decir, a la libertad en el sentido consumista».

5. CONCLUSIONES

Conocimiento, Derecho y persona en los mundos virtuales resultan especialmente afectados por la digitalización, lo que ha conllevado una revisión de sus presupuestos para poder identificar qué mutaciones o adaptaciones son aconsejables para que sigan operando.

Con relación al conocimiento, afrontar la evolución de la epistemología convencional a una epistemología virtual supone un gran reto. Los análisis acerca de las variaciones y complejidades que se han producido con respecto al «conocimiento científico», tales como verificacionismo *vs.* refutacionismo, problemas de validez u otros, no parecen apreciarse en el campo de conocimiento en el que sigue con plena vigencia el modelo establecido del conocimiento, reconocido desde Platón, definido como «la creencia u opinión verdadera justificada»⁸⁶.

Con respecto al Derecho (virtual), no hay que confundir las ficciones del Derecho, precisamente para conseguir efectos reales, ciertos y verdaderos, con considerar todo el Derecho como una ficción. El Derecho es realista respecto de la propia persona y la persona de los demás. La justicia y la caridad, por ejemplo, son realistas. Es la injusticia y el egoísmo los que consideran que los demás no son reales, invisibilizan a los demás. Los metaversos no son un «no-lugar» sino un lugar –de tipo tecnológico– en el que han surgido desafíos que han

⁸⁵ Como apunta HAN, ya no habitamos la tierra y el cielo, sino *Google Earth* y la nube. El mundo se torna cada vez más intangible, nublado y espectral. Nada es sólido y tangible (*op. cit.*).

⁸⁶ PLATÓN, «Teeteto», en *Diálogos. Obras Completas*, Vol. V, Biblioteca Clásica de Gredos, Madrid, 1988.

de ser contemplados no solo desde la ciencia, sino fundamentalmente desde una perspectiva ontológica, antropológica, epistemológica y ética. Uno de los retos es evitar que los mundos virtuales se conviertan en una distopía digital. La presentación de la tecnología como moralmente neutral lleva a interrogarse sobre cómo se pueda garantizar que se utilice para el bien y no para el mal. Es fundamental entender los metaversos como un «medio para» y no como un «fin en sí mismo». Los metaversos como artefactos, fruto de la *tekné* del ser humano, pueden generar oportunidades en diversos ámbitos.

Las externalidades que se producen de los mundos virtuales al real representan un desafío jurídico. No existe una regulación específica para cada tecnología, y el Derecho debe aplicarse tanto al entorno físico como al virtual. Puesto que los mundos virtuales presentan unas problemáticas específicas (delitos, sexuales, controversia por marcas, litigios por propiedad intelectual, derechos de propiedad, fiscalidad de contratos y de negocios, derechos de la personalidad e identidad digital)–, con la adaptación que se requiera, hay que seguir operando por ahora. En el ámbito virtual, la libertad, la igualdad y la dignidad deben ser protegidas con la misma efectividad que en el mundo analógico. Por ello, esa exigencia de que el Derecho se adapte al contexto virtual debe tomar en consideración algunos presupuestos:

– Deberá ser un derecho dúctil, dinámico, que se despliegue en forma de red, y que sea capaz de actuar en diversas direcciones. Sería un Derecho más horizontal que jerárquico, lo que contribuiría a dotarlo de mayor flexibilidad.

– La hermenéutica hará posible una interpretación contextual de las normas y principios jurídicos adaptados a los mundos virtuales. Las categorías tradicionales del derecho deberán revisarse (concepto e identidad de persona) como también algunos ámbitos del Derecho, tales como el *ius puniendi*, en cuanto la virtualidad afecta a la penalidad del Estado. Los delitos no son nuevos, pero sí la forma en que se producen –rebasando categorías espaciales, a través de un avatar en ocasiones, u otras).

– La adaptación a la virtualidad implica la aparición de nuevos derechos emergentes (cibervida, identidad digital, ciberlibertad) para dar respuesta a ciberdelitos y lograr una ciberseguridad.

Por último, la «existencia metaversal» exige de la filosofía jurídica una reflexión específica con respecto a la persona. Siguiendo la línea de P. Benanti, no se puede aún aceptar una existencia digital porque estamos hecho para vivir experiencias corporales, no para vivir como copias. Basta recordar la referencia platónica en la *República*, con respecto a que la felicidad del ser humano se alcanza no cuando se contempla la sombra proyectada en la caverna, sino cuando sale de la caverna y ve la realidad. Hay un riesgo de que los metaversos sean una gran proyección de la realidad sobre el fondo de la caverna, y que acaben afectando a la identidad personal y a la creación de la memoria colectiva.

va. Con respecto a la desmaterialización de la persona, debe recordarse que la persona consta de alma y cuerpo. Los espíritus no necesitan Derecho, pero el mundo físico, corpóreo sí requieren una normatividad.

Si bien las posibilidades de desdoblarse o multiplicarse en otros «yo» son muchas, tantas como multiversos, ello no significa que deba identificarse con un sujeto en crisis o que la persona esté avocada a un diluirse en la multiplicidad virtual, ni perderse en las diversas rutas espacio-temporales, alejándose del sujeto cartesiano o del sujeto kantiano. La confianza en el dominio del ser humano sobre la tecnología y sus propias creaciones sigue intacta.

Se debe desterrar la falsa idea de los «no» derechos de los mundos virtuales. Los metaversos representan una amenaza a los valores de la autonomía personal, de la dignidad humana, de la elección, del consenso y de la autodeterminación, valores que están muy relacionados con la privacidad y la intimidad de las personas y que son nucleares para el funcionamiento de una sociedad democrática. Esa co-presencia (de la persona y de su avatar) se percibe en el binomio espacio/tiempo y se asocia a prácticas de comunicación síncrona donde se comparte el aquí y ahora.

Dado que estos mundos virtuales complican la aplicación del Derecho, cuya pretensión es la normalización de los sujetos, buscando consensos, a la pregunta de qué si muda el sujeto, ¿necesariamente debe mudar el orden legal? Habría que responder que tanto la construcción de la persona como sujeto de Derecho, así como del correspondiente orden legal actual es lo suficientemente sólida, apoyada en valores, normas y principios jurídicos, que lo único que se requiere es la comprensión de las mutaciones tecnológicas actuales, y la puesta en marcha de las consiguientes adaptaciones. Basta tomar como referencia el debate sobre los derechos emergentes, los neuroderechos o los derechos digitales, sobre los que también se ha articulado la posibilidad de crear nuevas categorías o bien, adaptar las actuales a las nuevas amenazas a los derechos humanos y reforzar las garantías de los bienes jurídicos protegidos.

En cualquier caso, el debate sobre la necesidad de configurar un nuevo Derecho o de reconstruir la noción de sujeto de derecho en clave virtual, en tiempos de digitalización, de plataformas y de universos interconectados está abierto y la Filosofía del derecho tiene ante sí una tarea que abarca tanta la ontología, como la epistemología, la gnoseología y, claro está, la axiología.