

**El metaverso la nueva realidad de los derechos humanos, un reto para la  
tutela judicial efectiva.**

**el avatar como extensión de la personalidad**

**The metaverse the new reality of human rights, a challenge for  
effective judicial protection.**

**The avatar as an extension of personality**

**Aldair Andres Bertel Bertel<sup>1</sup>**

**Pedro Alviz Gonzales<sup>2</sup>**

**Gilberto Arteta Brieva<sup>3</sup>**

## **Resumen**

Este artículo explora los retos concernientes a la tutela judicial efectiva y los derechos humanos dentro del metaverso, para cumplir con dicho objetivo se abordó la relación que tiene el usuario con su avatar desde el punto de vista psicológico y sociológico, llegando a la conclusión de que el avatar funciona como una extensión

---

<sup>1</sup>Estudiante egresado de la carrera de derecho de la universidad de sucre derecho, miembro del instituto colombiano de derecho procesal, co director del semillero investigación de derecho público de la universidad de sucre, con experiencia como dependiente judicial y consultor legal de la firma de abogados González Páez abogados S.A.S. y SER ABOGADOS. Ganador del concurso como mejor orador de la red tejiendo justicia, género y discapacidad en el año 2021 con el ministerio de justicia, conferencista y ponente en diversos encuentros de derecho, miembro investigador de la red de investigación REDCOLSI. ORCID: <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0000-0003-2625-4650> Correo: [aldairb617@gmail.com](mailto:aldairb617@gmail.com)

<sup>2</sup>Estudiante de Derecho de último semestre de la Universidad de Sucre, interesado en el área del derecho penal, así mismo he cursado estudios de investigación judicial y criminalística en el instituto CEPRODENT y actualmente estoy realizando las prácticas profesionales de Derecho como auxiliar judicial ad honorem en Sincelejo, Sucre. <https://orcid.org/0009-0007-6702-4639> Correo: [pjag613@gmail.com](mailto:pjag613@gmail.com)

<sup>3</sup>Estudiante de Derecho de la Universidad de Sucre, ha publicado un total de 2 artículos de investigación, los cuales ha expuesto en la Fundación Redcolsi y en la Universidad del Atlántico, actualmente se desempeña como Judicante del Tribunal Administrativo de Sucre. Correo y enlace ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-7074-4680> Correo: [gilberto49@outlook.es](mailto:gilberto49@outlook.es)

de la persona, utilizamos esta razón para explorar el desarrollo de la personalidad jurídica y la tutela jurisdiccional dentro metaverso consultando para ello jurisprudencias de la corte constitucional colombiana y los conceptos de algunos tratadistas de derecho para explicar la evolución y la aplicación que tienen los anteriores conceptos jurídicos frente al avatar, también se analiza la abstracción de los derechos humanos dentro del metaverso. Sugerimos que estos retos necesitan regulación por parte del derecho de manera sustancial y procesal, también implica una evolución de los derechos humanos vistos desde la interacción virtual dentro del metaverso.

### **Palabras clave**

Metaverso, Avatar, personalidad jurídica, la tutela jurisdiccional, derechos humanos.

### **Abstract**

This article explores the challenges concerning the effective judicial protection and human rights within the metaverse, to meet this objective the relationship that the user has with his avatar from the psychological and sociological point of view was addressed, reaching the conclusion that the avatar functions as an extension of the person, we use this reason to explore the development of the legal personality and the jurisdictional tutelage within the metaverse consulting for this purpose jurisprudence of the Colombian constitutional court and the concepts of some treatises of law to explain the evolution and the application that the previous legal concepts have in front of the avatar, we also analyze the abstraction of human rights within the metaverse. We suggest that these challenges need regulation by the law in a substantial and procedural manner, also implying an evolution of human rights seen from the virtual interaction within the metaverse.

### **Keywords**

Metaverse, Avatar, legal personality, jurisdictional protection, human rights.

## Introducción

Imaginemos una aplicación que le permita a sus usuarios crear sus propios avatares para desarrollar una vida completa, que les ofrezca la oportunidad de comprar, trabajar y poder comunicarse en el mundo virtual con personas que se encuentran físicamente lejos, todo esto y más es posible en el metaverso.

En el presente texto se tratará de dilucidar ¿Qué es el metaverso?, ¿cómo funciona?, hacer un panorama general sobre los cambios que implica este tipo de tecnologías en la vida de las personas y a la vez resolver varias preguntas que se desprenden de la funcionalidad de esta, como ¿si los avatares son una simple herramienta que utiliza la persona para un determinado fin? O ¿estos son una extensión del usuario y su personalidad jurídica?, ¿Cuál es la relación que tiene el usuario con su avatar?, ¿qué implicaciones tiene los avatares en la identidad de sus usuarios?, ¿se puede hablar de una nueva concepción de los derechos humanos? ¿Puede o debe el derecho otorgar la tutela jurisdiccional efectiva en las pugnas de este nuevo universo virtual?, ¿el metaverso representa un reto para el derecho procesal a futuro?

En la novela icónica de los años 90 titulada “Snow Crash” del autor Neal Stephenson<sup>41</sup> describe un futuro distópico donde las personas se conectan a través de terminales portátiles a un mundo virtual paralelo a la realidad en donde las personas se relacionan a través de representaciones de forma informática la cual se denominan “avatares”, en este ciberespacio las personas pueden comprar, convivir con otras personas, construir edificios con su propio diseño o contratar empresas privadas para ello, es decir pueden diseñar, forjar y construir su propia vida de forma virtual tal como lo haría en la realidad solo que en el mundo virtual no

---

<sup>41</sup> STEPHENSON, Neal. *Snow Crash* [en línea]. Tr. Juanma Barranquero, Barcelona: Editorial Gigamesh S.A, 2000, P.463, Disponible en: [https://www.icesi.edu.co/blogs/identidadesavatar/files/2009/01/neal\\_20stephenson\\_20-20snow\\_20crash.pdf](https://www.icesi.edu.co/blogs/identidadesavatar/files/2009/01/neal_20stephenson_20-20snow_20crash.pdf). [Consultado: 7 de julio del 2022]. ISBN: 84-930-6635-4.

existen límites, esa visión del futuro que el autor Neal Stephenson ha decidido llamar “Metaverso”, se está volviendo realidad a través de diferentes proyectos.

Por todo lo anterior y teniendo en cuenta la relevancia que tendrá el metaverso en un futuro, resulta pertinente indagar respecto a la posición del derecho frente a este universo de posibilidades, especialmente respecto al fenómeno de la tutela jurisdiccional efectiva y a la relevancia jurídica posible del metaverso, y si puede considerarse a los Avatares en el contexto de esta realidad como una extensión de la personalidad jurídica de los individuos, para ello, la metodología para abordar estas problemáticas serán las siguientes:

1. Se realizará una recopilación y estudio de carácter histórico y descriptivo del concepto de metaverso, sus orígenes, su evolución, sus posibilidades actuales y su amplitud.
2. Se ahondará en la Concepción del Avatar, en sus características y fenomenología dentro de las diferentes realidades donde cobra vida.
3. La relación del metaverso y los derechos humanos.
4. Se abordarán los diferentes conceptos jurídicos (personalidad jurídica, Tutela jurisdiccional efectiva) necesarios para responder las cuestiones planteadas y la relevancia para el Derecho
5. Establecer Conclusiones que busquen responder a las preguntas planteadas inicialmente o que nos lleven a nuevos cuestionamientos.

### **1. Historia del metaverso**

Como se observará a continuación el metaverso es un concepto que implica una evolución histórica y tecnológica notable para poder hablar de mundo virtual es necesario hablar de realidad virtual que aunque no tienen el mismo significado si se complementan al menos desde el punto de vista tecnológico ese es el caso del inventor, Ivan Sutherland que desarrolló los primeros sistemas de realidad virtual como es “sketchpad” que permitía la interacción del usuario con el ordenador sin utilizar el mouse o el teclado, y en el año de 1968 desarrolló el primer casco de realidad virtual la cual permitía ver imágenes en 3D y ver panoramas en 360° la

cual representa un avance tecnológico notable en lo que se refiere a sistemas de realidad virtual ya que sentaron las bases para la interacción usuario- monitor que permitían que el usuario experimentará una simulación sensorial de un determinado ambiente a través de un monitor, por su parte los primeros sistemas en aplicar el concepto de mundo virtual en su gran mayoría fueron videojuegos tales como “Hábitat” en el año 1987 desarrollado por el famoso productor de películas lucasfilm, al igual que otros como “World of Warcraft” y “Club Penguin”.

Si bien estos juegos se basaban en un mundo virtual no contaban con las características necesarias para ser considerado un metaverso el cual es simular el mundo real, es decir crear un ciberespacio en donde las personas puedan cumplir y desarrollar su vida diría fueron los primeros en establecer una especie de realidad virtual.

Es de esta manera como se desarrolla “ SECOND LIFE” La cual es considerada la primera comunidad virtual que cumple con dicha característica de un metaverso, la cual fue desarrollada en el año 2003 y cuyo funcionamiento se basa en que los usuarios crean un “avatar” que les permite interactuar entre sí de forma virtual en el ciberespacio a la vez que pueden conocerlo, además de socializar les permitía comerciar, ya que podían comprar y realizar transacciones a través de su propio mercado virtual, podían asistir a conciertos, a galerías de arte, incluso a festivales de cine, donde hay presencia religiosa y cultural, es decir las personas podían convivir a través de avatares y desarrollar las mismas actividades que harían en el mundo real como si fuera un mundo paralelo.

Ahora bien, en los últimos años la idea de crear plataformas de metaverso mucho más grandes, con mayor número de usos y aplicaciones se ha viralizado un ejemplo de estos es la plataforma ONERARE la cual es un metaverso que se centra en la comida y alimentos, en donde las personas pueden intercambiar NFT por comidas reales, otro ejemplo es la plataforma SANDBOX, cuya idea central gira un metaverso generalizado donde las personas a través de avatares pueden entrar a una ciudad digital.

Sin embargo la idea más prominente es el proyecto llamado “meta” de la compañía Facebook, la cual tendría como objetivo el desarrollo e implementación de un ciberespacio que permita una mejora en la interacción social eliminando las distancias y las fronteras de un mundo real para acercar a las personas que se encuentren en distintos países y puedan reunirse a través de “avatares” en una misma habitación de forma virtual, también se pretende que dichas personas puedan tener propiedad en el metaverso, poder comprar y vender con moneda digital como lo es el bitcoin, lo cual representaría una revolución no solo informática del internet si no también económica.

### **1.1 El metaverso y sus características generales**

Anna Domanska<sup>5</sup> en su artículo define una serie de características generales que tienen los metaversos:

- 1) Mejorar la interacción o socialización humana, porque permite reunir en un solo lugar a distintos avatares cuyos usuarios se encuentren distantes, de esta forma facilitando la comunicación, y permitiendo un mayor desarrollo de la globalización.
- 2) el metaverso puede mejorar el sistema educativo con campus y clases en escenarios 3D, lo que permitiría clases interactivas lo que podría generar una mayor participación de los estudiantes al momento de recibir un tema determinado lo que ayudaría a su entendimiento y emoción por aprender.
- 3) Trabajo virtual sin necesidad de salir de casa, pero de una forma mucho más cómoda e interactiva
- 4) Marketing empresarial, ya que permitiría que las empresas y negocios en general dieran a conocer sus productos a través del metaverso de una forma más interactiva

---

<sup>5</sup> DOMANSKA, Anna. “Will Metaverse Change the Way We Live?” En: Powers players, Las Vegas (estados unidos): Industry Leaders Magazine. Marzo. 2022, p 32-39. 8p. [Consultado: 10 de julio del 2022]. Disponible en: <https://web-s-ebsohost.com.banrep.basesdedatosezproxy.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=9&sid=d6b4be0f-6567-40f5-9a7d-0320cbbd2332%40redis>.

5) Oportunidades de trabajo, gracias a las nuevas ideas de negocios establecidas en el mundo virtual.

6) A su vez que permitiría un mayor desarrollo de la economía gracias al modelo de utilización de criptomonedas para transacciones de compra en el metaverso.

7) turismo digital, ya que los usuarios a través de sus avatares pueden conocer lugares que antes les parecía inaccesible como museos, monumentos famosos o simplemente asistir a concierto o ver películas

Todas estas características pueden ayudar a mejorar la vida de las personas, ya que les permitiría un mayor acceso a las herramientas necesarias para llevar a cabo las tareas cotidianas de una forma mucho más simple que las ya existentes.

Esto representaría un auge a nivel mundial, generando en las personas la misma popularidad o más como fue la creación de las redes sociales en su tiempo, aunque estas plataformas tienen previstos sus lanzamientos en el año 2022, se prevé que vaya evolucionando y aplicando nuevos conceptos mientras vaya creciendo.

## 2. El metaverso y el avatar

Para entender más el concepto de metaverso y el avatar debemos de aproximarnos al concepto de virtualidad planteado por el filósofo Pierre Levy<sup>6</sup> en su libro titulado *¿qué es la virtualidad?*, la cual expone basándose en tres conceptos fundamentales los cuales son:

**Lo posible:** es aquello que ya está constituido, y por tanto no se puede cambiar, no puede ser actualizado.

**Lo virtual:** lo define como el conjunto problemático, el cual puede ser un acontecimiento o un objeto que para poder ser constituido tiene que ser invocado, este proceso lo llama actualización.

**Actualización:** es la solución al conjunto problemático antes mencionado, es el proceso de invocación, de creación o invención.

---

<sup>6</sup> LÉVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*, tr. Diego Levis. Barcelona: Paidós Ibérica Ediciones S.A. 1999 P,17- 19. ISBN:9788449305856

Pierre Levy<sup>7</sup> señala a las palabras como ejemplo de entidad virtual, y a su pronunciación como ejemplo de actualización, las personas a menudo utilizamos o pronunciamos palabras las cuales cambian de significado según el contexto y lugar en donde son pronunciadas por tanto es intemporal y están des- territorializadas, pero esto no significa que las palabras sean inexistentes, por el contrario, son reales, es decir las entidades virtuales existen sin estar hay.

**Virtualización:** es la transformación de identidad que tiene un determinado acontecimiento, una cosa o un objeto en lo que se refiere a su organización o su “centro de gravedad ontológico”

Para explicar dicho concepto Lévy<sup>8</sup> utiliza el ejemplo de la “virtualización de las empresas”, cuando estas funcionan bajo el modelo clásico, los trabajadores tienen que asistir a la empresa en donde tienen su oficina a cumplir sus funciones bajo un horario específico en cambio cuando las empresas se virtualiza su organización cambia gracias al uso de programas informáticos que le permite a los trabajadores desempeñar las mismas funciones sin salir de sus casas, por tanto el centro de gravedad cambia ya no es la organización de establecimientos en donde los trabajadores van a cumplir una determinada actividad de su competencia en un tiempo definido sino que es el proceso organizativo quien asigna un lugar espacio temporal diferente conforme a las circunstancias es decir ya el trabajador no va a ir a un lugar físico como una sucursal de una empresa si no que se le asignará un programa informático diferente según las características necesarias para cumplir su función.

Atendiendo a lo anterior Pierre Levy<sup>9</sup> concluye que la virtualización no es un proceso imaginativo, no es algo inexistente solo por hecho de ser intemporal y no tener un

---

<sup>7</sup> LÉVY, Pierre. *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*: Beatriz Campillo, Isabel Chacón y Florentino Martorana. Barcelona: Anthropos Editorial; México: Universidad Autónoma Metropolitana, Iztapalapa, 2007. 230 p. ISBN 978-II4-7658\_8GS-6P. 33 -34.

<sup>8</sup> IBID.p.19-20.

<sup>9</sup> IBID



lugar definido, por el contrario, es real ya que se encuentra implícito la espera a ser invocado (actualizado), una empresa virtualizada sigue existiendo a medida que cumple con su objetivo de manufacturar y producir.

Ahora bien virginia Bonilla<sup>10</sup> expone un ejemplo tecnológico la cual puede ser cuando escaneamos una información puede ser un documento o una foto, cuando hacemos tal acción dicho objeto se convierte en información binaria es decir en unos y ceros que se archivarán en el computador o en una “nube” sin embargo, dicha información de escaneo no se encuentra visible es decir está implícita en la red, solo cuando la buscamos en un determinado programa informático se hace palpable, por consiguiente llegamos a la misma conclusión antes señalada lo virtual existe sin estar hay.

Pasa lo mismo con cualquier acción que hagamos en internet o en la pc, cuando guardamos una información, documento, fotos, videos, un audio, una canción, una tarea todo ello se convierte en datos binarios, que se pueden almacenar en la red como en la “nube”, las cuales no están a simple vista, solo cuando se cumple con el proceso de actualización es decir cuando las buscamos es que estas se transforman de esos datos binario a una determinada información palpable que puede ser una foto, documento en específico o cualquier otra cosa, también en funcionalidades más complejas que puede ser transacciones de mercados de bitcoin que se guardan en una cadena de base datos, ahora bien la anterior teoría filosófica puede ser aplicado al metaverso y los avatares necesarios para su funcionalidad, la cual pasaremos a explicar en los siguientes párrafos.

En el año 2018 fue estrenada en las salas de cine la película llamada “*Ready player one*” la cual basa su trama en un futuro utópico en donde las personas se conectan a un mundo virtual llamado OASIS gracias a la ayuda de máquinas que permitían

---

<sup>10</sup> BONILLA DURAN. Virginia. El Avatar: la representación gráfica del usuario en internet. Tesina. México. D.F: UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO. ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS. 2009. 19 P.

que el usuario se conectará a dicha plataforma y pudiera explorar, sentir, caminar, expresar emociones en el mundo virtual a través de su avatar, más allá de ser una película de ciencia ficción esta es una de las representaciones de lo que llamamos “metaverso” porque codifica esencialmente las características más prominentes de esta, entre ellas la interactividad que tiene el usuario al momento de conectarse a la plataforma, el desarrollo de avatares como representaciones del usuario, el uso de dispositivos tecnológicos por parte del usuario para poder conectarse al mundo virtual, poder explorarlo y que su avatar puede interactuar con el resto.

Por su parte, Virginia Bonilla<sup>11</sup> explica que el metaverso es una plataforma informática que funciona con una matriz de datos que analiza en tiempo real las acciones, sonidos y movimientos que haga el usuario a través de un avatar, y como resultado arroja la información necesaria como imágenes, sonido para que el usuario por medio de su avatar pueda verlos o escucharlos y de esa forma la secuencia que permite la interactividad en el metaverso siga funcionando. Por consiguiente, el avatar juega un papel fundamental ya que las acciones o movimientos que tomen repercute directamente en el desarrollo del metaverso.

Por tal razón al aplicar el concepto de virtualidad de Pierre Levy anteriormente señalado podemos concluir, que las imágenes que ve el usuario por medio de su avatar, el sonido que escucha e incluso lo que pueda llegar a sentir no es imaginación por el contrario son reales a medida que estos están implícitos esperando el proceso de actualización que debe de llevar a cabo el usuario por medio de su avatar, con su acción o movimiento.

De lo anterior podemos señalar dos características del metaverso el primero es la inmersión la cual es la capacidad que tiene los usuarios a través de sus avatares de introducirse en el mundo virtual gracias al uso de aplicaciones informáticas como

---

<sup>11</sup> IBID.p.20.

las gafas de realidad virtual, micrófono y audífonos, lo que le permite al usuario interactuar dentro del metaverso tanto a través de los sentidos como de forma motriz. He aquí en donde aparece la segunda característica y es la interactividad la cual se define como la capacidad que tiene el metaverso de reaccionar a los movimientos del usuario a través de la matriz de datos produciendo nuevas imágenes y sonidos permitiendo de esta forma que la experiencia que tenga el usuario sea siempre diferente.

En consecuencia, virginia Bonilla<sup>12</sup> concluye que a medida que el usuario por medio de su avatar interactúe, se mueva o hable, ocasionará que el algoritmo o la matriz de datos del metaverso (re)-actualice las imágenes o el paisaje a su alrededor y cambie la secuencia de sonidos como respuesta a determinada acción, permitiendo de esa forma que el usuario vea, escuche, incluso pueda sentir lo que ocurre en el metaverso, dicha característica se llama interactividad, pero lo que hace aún más prominente dicha cualidad dentro del mundo virtual es el proceso de socialización entre avatares, pues cada usuario entiende que el avatar con que se encuentran hablando es otra persona, por tanto se convencen de que el avatar más que una simple herramienta es una parte fundamental de sí mismo que interactúa en un medio virtual.

Por lo tanto, el metaverso no es un proceso imaginativo toda vez que el usuario se introduce completamente en el mundo virtual por medio de su avatar, la cual interactúa con el medio a su alrededor que se ha convertido en su nueva realidad, al menos desde el punto sensorial ya que no tiene ningún contacto con el mundo físico que permita contradecir tal afirmación.

Ahora bien virginia Bonilla<sup>13</sup> expone que la teoría de virtualización de Pierre Levy, también puede ser aplicada en el concepto de avatar toda vez que es la

---

<sup>12</sup> IBID.p.20-23.

<sup>13</sup> IBID.

representación virtual de un usuario dentro de la red del metaverso, que se encuentra implícita, y sólo cuando se cumple con el proceso de actualización es decir cuando la persona se conecta a través de los dispositivos tecnológicos le da vida al avatar, de tal forma que el avatar es intemporal, no tiene un lugar físico como el usuario, pero aun así es real al ser una entidad virtual que existe sin estar ahí y en medida en que existe y es real dentro de su entorno natural es decir en el metaverso.

## **2.1 El avatar y el vínculo personal**

La palabra “avatar” proviene del vocablo hindú “avatara” que significa “la encarnación de un dios”, por tanto, en el metaverso (asimilando el concepto a su contexto) es la representación o encarnación gráfica de un usuario en dicho mundo virtual.

Toda vez que el metaverso permite a sus usuarios personalizar, crear y diseñar a su propio avatar, a través de la elección entre varios estilos ya sea color de piel, tipo de peinado, género, incluso entre objetos por ejemplo si quiere verse como un robot o como un animal o si no pueden crearlo a su imagen y semejanza poniendo de manera consciente o inconsciente sus gustos, creencias e intereses que se verán reflejados en su “avatar”, o puede crearse una imagen mejorada o perfeccionada de sí mismo, a raíz de lo anterior podemos distinguir una serie de características que constituyen un avatar como son:

- Servir como una presentación personal del usuario a la comunidad del ciberespacio es decir un avatar posee mucha información que dice mucho de sus gustos, intereses inclusive de su personalidad
- Representar al usuario, esta es la más común de todas sus características ya que el fin esencial del avatar en el metaverso es representar gráficamente a su usuario
- Ser un medio expresivo que permita la manifestación del pensamiento de la persona

- Es un medio creado para facilitar la interacción social que permita la comunicación entre distintos usuarios y avatares.
- Hacer visual al usuario dentro del metaverso tanto para sí mismo como para los demás avatares.

Anteriormente hablamos de las características que tiene un avatar, decíamos que es una representación virtual de un usuario dentro del metaverso, y que puede ser personalizado de la forma en que desee el usuario. puede ser a su imagen y semejanza o un reflejo “perfeccionado” de sí mismo, he aquí en donde aparece una conexión o vínculo personal, porque el usuario comienza a identificarse con su avatar, de distintas formas sea de forma física, de forma actitudinal teniendo la misma personalidad o comportamiento a través de su avatar, incluso cuando el usuario represente su imagen a través del avatar, hay una identificación porque está colocando sus deseos subjetivos e intención psíquica de quien quiere ser en el metaverso, de tal manera que ahí una forma de autocomprensión de sí mismo que lo aplica en su representación virtual.

Distintas investigaciones han concluido que la percepción de la relación usuario avatar puede tomar diferentes formas, una de ellas es la clasificación propuesta por Jaime Banks<sup>14</sup> en su investigación titulada ‘Object, me, symbiote, other: A social typology of player avatar relationships’, la cual expone cuatro tipos de relaciones:

- Avatar como objeto: el usuario ve a su avatar como una simple herramienta para conseguir un fin, este tipo de relación se desarrolla en videojuegos o entornos virtuales gráficos competitivos
- Avatar como yo: es cuando el usuario ve a su avatar como una extensión de sí mismo, este tipo de relación ocurre mayoritariamente en las comunidades virtuales, metaversos en donde hay una mayor interactividad y sociabilidad entre avatares.

---

<sup>14</sup> BANKS, Jaime. “Object, me, symbiote, other: A social typology of player-avatar Relationships”. En: First Monday. Abril,2015. Vol.20, no.2, párr.43. [Consultado: 18 de julio del 2022]. Disponible en: <https://doi.org/10.5210/fm.v20i2.5433>. ISSN: 1396-0466.

- Avatar como simbiote: en este tipo de relación el usuario ve a su avatar como parte de sí mismo, como una fusión entre ambos, esta relación también ocurre en entornos virtuales gráficos, metaversos o comunidades virtuales en donde su objetivo sea la socialización.
- Avatar como otro: en este tipo de relación el usuario ve a su avatar como una especie de alter ego, como una entidad diferente a él mismo, suele ocurrir en escenarios en donde el usuario quiera escapar de su realidad física.

Atendiendo lo anterior, lo tipos de relaciones que más se presentarán dentro del metaverso son el avatar como un yo y el avatar como simbiote ya que el metaverso no es un entorno virtual en donde se desarrolle un juego de carácter competitivo, si bien, puede que haya algún tipo de lúdica pero el objetivo del metaverso es la socialización entre los usuarios por medio de sus avatares, por tanto los usuarios verán a sus avatares como extensiones de sí mismo o como partes uno del otro, esto puede producir que los usuarios desarrollen una fuerte conexión emocional con sus avatares.

Tal y como lo demuestra Jaime Banks y Nicholas Bowman<sup>15</sup> en su investigación ('Emotion, anthropomorphism, realism, control: Validation of a merged metric for player-avatar interaction (PAX)'), la cual expone que los anteriores tipos de relaciones nacen según el tipo de dimensión de interacción que perciba el usuario con su avatar la cual clasifica en cuatro tipos:

- Inversión emocional: el usuario desarrolla una conexión emocional con su avatar.
- Autonomía antropomórfica: el usuario cree que el avatar es autónomo y existe por sí solo.

---

<sup>15</sup> BANKS, Jaime y Bowman, Nicholas D. "Emotion, anthropomorphism, realism, control: Validation of a merged metric for player-avatar interaction (PAX)". [en línea] En: Computers in Human Behavior. Elsevier. Enero, 2016. Vol.54. p. 215-223. [Consultado:1 de agosto de 2022]. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.030>. ISSN 0747-5632.

- Suspensión de la incredulidad: el usuario tiene la creencia que el avatar y el mundo donde interactúa son reales.
- Sentido de control: es cuando el usuario está seguro que él es quien controla al avatar pues da las órdenes.

Teniendo en cuenta los anteriores tipos de interactividad, el primero de ellos “la inversión emocional” se desarrolla más dentro de los entornos virtuales gráficos o mundos virtuales que tengan la característica de sociabilidad de los avatares.

Podemos concluir entonces que los usuarios desarrollan una conexión emocional muy fuerte con sus avatares a medida que sientan que su avatar es una extensión de sí mismos o sientan que él y su avatar están fusionados de tal forma que son uno solo, este tipo de conexión emocional se desarrolla en entornos virtuales gráficos o mundos virtuales que tienen como característica la socialización como lo es el metaverso, lo anterior puede denotar que las personas al tener una conexión emocional muy fuerte con su avatar y tener la creencia que estos hacen parte o son extensiones de sí mismos, hace que la inmersión en el metaverso sea mucho más fuerte por tanto las experiencias que se tengan al momento de la interacción, pueda tener un alcance de apropiación o personalización mucho más intensa ya sea en el sentido positivo generando nuevos conocimientos o negativos como un trauma o daño psicológico.

## **2.2 La identidad del avatar.**

Habiendo explicado que el metaverso es una realidad implícita en sí misma en donde el avatar juega un papel fundamental al momento de garantizar la interactividad, con el objetivo de representar al usuario dentro del mundo virtual y que a raíz de lo anterior el usuario desarrolla una conexión emocional con su avatar porque lo ve como una extensión o fusión de sí mismo, porque se siente identificado con él.

Entendiendo por identificación, como el estado de conciencia que tiene una persona del conjunto de rasgos propios que lo caracteriza y lo diferencia de los demás, vimos que esa identificación no solo puede ser física, si no también sociocultural, religiosa, de forma actitudinal por ejemplo reflejando su personalidad y comportamiento a través del avatar, es decir colocando sus factores o rasgos de personalidad que lo identifican en su avatar.

Permitiendo de esa forma que los usuarios diseñen sus avatares como un reflejo de sí mismos, ahora bien, lo anterior puede hacer que los usuarios comprendan más quienes son, como un proceso de autodescubrimiento haciendo que conozcan más cuáles son sus rasgos de personalidad que los caracteriza y diferencia de los demás.

Tal y como lo concluye Irina Kunescova<sup>16</sup> en su investigación titulada (la dialéctica del avatar: el desarrollo de las identidades en el mundo de second life), la cual examina el desarrollo de la identidad de los avatares y utiliza para ellos la plataforma de second life que como ya lo dijimos es una de las primeras plataformas en utilizar el concepto del metaverso, para ello se basan en la teoría de la identidad propuesta por Erik Erizón, la cual fue un psicólogo germano- estadounidense que a través de su teoría de la identidad expuso que todas las personas tienen una etapa de desarrollo y búsqueda de la identidad, la cual llama periodo liminal en donde las personas se alejan del control y las libertades que tienen en la etapa de la niñez pero sin estar aún bajo el control de las obligaciones que le competen a la edad adulta.

Por tanto el periodo de la búsqueda de la identidad está definida por una experimentación llevada a cabo por la personas que si bien está sujeta a los

---

<sup>16</sup> KUZNETCOVA Irina, TEEPLE Jamie y GLASSMAN Michale. "The dialectic of the avatar: Developing in-world identities in Second Life". En: Journal of Gaming & Virtual Worlds [en línea]. Ohio State: intellect Ltd Article. Marzo.2018. vol. 10, nro.1. p. 59–71. Disponible en: [https://doi.org/10.1386/jgvw.10.1.59\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw.10.1.59_1). ISSN EN LÍNEA 17571928.



principios, valores tanto culturales, como sociales no está definida por ellas, ahora bien lo explicado anteriormente puede ser aplicado en el avatar, ya que la tecnología del metaverso ofrece una oportunidad única para desarrollar una micro versión de la teoría esbozada por erizón, porque permite que el usuario se sumerja, en un nuevo y diferente mundo virtual, lo que permitiría que el usuario experimente nuevas sensaciones y oportunidades diferentes al mundo real lo que posibilitará que se produzca el periodo liminal para el desarrollo de la identidad propuesto por erizón.

Entendiendo al avatar como un “yo”, es decir como una extensión del usuario, este no solamente lo sería físicamente, también sería una extensión de sus rasgos de identidad y ideas que tenga el usuario en el mundo real, la cual daría como resultado que los usuarios desarrollen una fuerte conexión emocional con su avatar de tal forma que este pueda influir en su estado emocional, corporal y en su personalidad ya que pueden adoptar dichos rasgos de su avatar.

Por su parte Irina Kunescova<sup>17</sup> también ha expuesto que el metaverso también podría aplicarse lo que freire<sup>18</sup> ha llamado “fotoperiodismo” es decir que las personas pueden comprender más su identidad viendo sus actuaciones desde el punto de vista externos lo que les permitiría a los usuarios a través de su avatar hacer un análisis de sus propias experiencias y situaciones vividas dentro del metaverso con el fin de que se encuentren así mismos y definan su identidad.

A raíz de lo anterior podemos determinar que el avatar es un reflejo de su usuario no solo desde el punto de vista físico si no también desde el punto de vista psicológico y actitudinal, porque el usuario reflejaría a través de su avatar en el metaverso toda las experiencias que ha vivido, como sus gustos, miedos,

---

<sup>17</sup> IBID

<sup>18</sup> Freire, Paulo., “Pedagogy of the Oppressed: 30TH ANNIVERSARY EDITION” (trans. Myra Bergman Ramos), New York: Continuum, (2005) pp. 65–80. [Consultado: 19 de julio del 2022] Disponible en: <https://envs.ucsc.edu/internships/internship-readings/freire-pedagogy-of-the-oppressed.pdf>. ISBN 0-8264-1276-9

inseguridades, alegrías, sus creencias, sus pasatiempos y todos los rasgos de personalidad que lo definen como persona, por consiguiente el avatar se convertiría en una versión de la persona que lo diseña y lo utiliza dentro del metaverso, lo que llevaría a la persona a forjar una conexión emocional muy fuerte con su avatar, de tal forma que lo lleve a un auto descubrimiento de su propia identidad, o lo ayude a desarrollarlo, ya que el metaverso permite un periodo liminal en donde el usuario experimente nuevas situaciones diferentes a los desarrollados en la vida real, lo que también permitirá que el usuario se mirara a sí mismo desde una posición relativamente externa en donde poder analizar sus actuaciones, ahora bien los usuarios al querer representarse a sí mismo, lo llevaría a querer reflejar en su avatar sus deseos de perfeccionarse así mismo lo que podría convertirse en una experimentación de un “yo” futuro o reflejar sus frustraciones e intentar crearse una mejor versión de sí mismo, lo que a nuestro modo de entender no alejaría la hipótesis del avatar como un “yo” pues la persona está colocando sus sueños y esto también hace parte de un rasgo de sus personalidad lo cual nos llevaría a una última conclusión la línea que divide a la identidad del usuario y su avatar es permeable de tal forma que ambos mundos como el real y el virtual representan dimensiones distintas pero compartiendo una realidad la del humano encarnado de diferentes formas.

### **3. La concepción de persona jurídica el avatar y su evolución hasta el metaverso**

Para establecer la evolución de persona jurídica debemos hablar de roma, Castaño<sup>19</sup>, conceptúa acerca de los sujetos de derecho existentes en el derecho romano, los cuales son las personas físicas y jurídicas, donde ambas acepciones refieren a los entes, los actores a los cuales la ley les concede la capacidad de goce, así como la titularidad de los derechos y obligaciones. Se pueden establecer dos

---

<sup>19</sup> CASTAÑO, Ramiro. *Instituciones de Derecho Privado Romano*. Medellín: DIKE, 2007. 17 P.

concepciones las cuales son 1. El uso de la palabra Ente, determina con claridad que los sujetos de derecho no necesariamente tienen que ser humanos para tener tal claridad; Y 2. Si bien habían diferentes entes no humanos que podían ser personas, en la sociedad Romana, no necesariamente el ser humano era siempre persona, puesto que en las diferentes instituciones del Derecho romano, la capacidad de goce y la de ejercicio podrían verse afectadas de acuerdo a la posición social, dando una clasificación a los seres humanos según su personalidad en diferentes grados, como lo son el estatus de ser Esclavo, de ser Extranjero o de ser Alieni Iuris, y el pertenecer a tales categorías, limitaban relativamente absolutamente la personalidad jurídica. Cabe destacar que parte de esa concepción Clásica sigue vigente, en la concepción de persona o del Estatus de persona con la Ley, es decir, que, sin importar el contexto histórico y los valores socialmente aceptados, es la Ley o el ordenamiento jurídico a la final el que, de acuerdo a los valores mencionados anteriormente, aunado al interés general y en virtud del contexto histórico, económico y social otorga el estatus de persona. lo que implica que el concepto de Persona va sujeto a una connotación Positivista, puesto que es la ley positiva o el ordenamiento jurídico el que determina los supuestos de hecho bajo los cuales se definen los entes (humanos o no humanos) que son considerados personas, así como el nivel de protección jurídica que el ordenamiento otorga.

Por su parte Kelsen<sup>20</sup>, quien rechaza en sus observaciones el carácter antropomórfico de la persona, puesto que a la luz del análisis crítico del positivismo, no existe diferencia esencial entre las personas denominadas físicas (también llamadas naturales) y las personas jurídicas, puesto que cada una de las denominadas vertientes del concepto de persona, participa de la misma esencia, haciendo que la personalidad no sea una categoría (como pensaban los romanos) que tiene vinculación directa con el ser humano, sino más bien una cualidad o característica que tiene un ente determinado en virtud del ordenamiento, la cual es

---

<sup>20</sup> KELSEN. Hans. *Teoría pura del Derecho: introducción a la ciencia del Derecho*. Bogotá: UNION, 2000. P. 96 y ss.

consagrada en virtud de unas determinadas normas que así lo disponen, teniendo un claro matiz normativo, puesto que la persona como cualidad emerge del plano normativo y pasa a manifestarse en la realidad a través de las consecuencias jurídicas definidas por el mismo ordenamiento.

Por su parte Parra Benítez<sup>21</sup>, señala que la acepción persona no es equivalente a ser sujeto de derechos, esto por diferentes consideraciones que afectan la precisión conceptual de tal equivalencia de conceptos, de las cuales se destacan dos argumentos: 1. El primero refiere al componente lingüístico, es decir al hecho de que un ente puede ser sujeto de derechos pero no ser persona, esto se ve claramente en las tendencias progresistas de los diferentes ordenamientos del mundo por proteger a los animales (en Colombia a partir de la ley 1774 de 2016 y la sentencia C-467 de 2016 de la corte constitucional, con MP. Luis Guillermo Guerrero Pérez), así como la declaración de diferentes entes inanimados como sujetos de derechos, como sucede en el caso del Rio Atrato en Colombia (sentencia T-622 de 2016 de la Corte Constitucional colombiana, MP. Jorge Iván Palacio Palacio); y 2. El segundo argumento, se refiere al hecho histórico de que la definición de Persona es previa la de sujeto de derechos, puesto que éste último se consolida de manera más moderna que el primero y que además es un subconcepto, a partir del cual se puede inferir o llegar descendentemente al primero, lo que implica que, si bien están relacionados ambos, precisan situaciones diferentes frente a la ley.

#### **4. La voluntad como condición sine qua non de ser persona.**

---

<sup>21</sup> PARRA BENITEZ. Jorge. *Derecho Civil y General de las personas*. Bogotá: Leyer, 2019. P. 213-219.

Valencia Zea y Ortiz Monsalve<sup>22</sup>, reconocen igual que Kelsen y los Romanos la definición formal de Persona, la cual se abordó anteriormente junto con las controversias conceptuales entre este concepto y el de Sujeto de derechos, no obstante precisan que, existen adicionalmente una cualidad o componente material que se puede inferir racionalmente del concepto de persona, y este es el factor volitivo, es decir, que la persona debe ser capaz de tener voluntad, de elegir, de discernir de algún modo, o de lo contrario el ente que se denomine persona sin poder ejercer de algún modo su voluntad o determinarse en un fin concreto no podrá ser lógicamente considerado así.

Así La condición o cualidad de persona, solo podrá ser predicada de aquellas entidades o seres que puedan manifestar su querer, quedando excluidos aquí no solamente los seres o entes inanimados, sino que también se excluye a los animales de la participación de este concepto, destinando a estos últimos a tener la cualidad de sujetos de derechos, pero no de personas en sentido estricto.

### **5. Los atributos de la personalidad jurídica.**

Una vez desarrollado el concepto de personalidad jurídica es conveniente hablar de sus atributos, los cuales tradicionalmente son seis, las definiciones de cada uno las describe Treviño García<sup>23</sup>:

1. Nombre: El nombre, se puede resumir en que es la marca, la enseña o la forma en la cual se le denomina a una persona, es decir, es lo que le diferencia de las demás personas y lo individualiza de la totalidad, dándole identidad y particularidad
2. Capacidad: Es la característica o facultad que tiene una persona para ser titular de sus derechos y obligaciones, pero adicionalmente poder ejercer esa

---

<sup>22</sup> VALENCIA ZEA. Arturo y ORTIZ MONSALVE. Álvaro. *Derecho Civil*, Tomo I: Parte general y personas. Bogotá: Temis, 2016. P. 423-429.

<sup>23</sup> TREVIÑO GARCIA. Ricardo. "La persona y sus atributos". México: Universidad autónoma de Nuevo Leon, 2002. P. 45-114 [Consultado: 19 de julio del 2022] Disponible en: <https://www.corteidh.or.cr/tablas/23961.pdf>

titularidad para reclamar por sí mismo sus Derechos y contraer obligaciones de manera directa.

3. Domicilio: El domicilio tiene dos dimensiones, destacándose aquella que hace referencia al lugar donde habita una persona y aquella que hace referencia de la voluntad de permanencia en tal lugar.
4. Nacionalidad: Es la cualidad que denota el país al cual pertenece la persona, determinada de diferentes formas de acuerdo a cada ordenamiento jurídico.
5. Patrimonio: Este es el conjunto de bienes presentes o futuros de los que dispone una persona, que comprende activos y pasivos.
6. Estado civil (para las personas naturales o físicas): El estado civil, al igual que el nombre tiene la función de individualizar a la persona, pero se diferencia en dos cuestiones, en que es propia de las personas naturales o físicas y que hace referencia a su individualización, pero referente a su lugar en la sociedad, específicamente frente a la familia y el Estado.

Es evidente que estos atributos de la persona, anteriormente mencionados dentro de la concepción de un metaverso presupone una evolución donde el avatar cuenta con la mayoría de los atributos, pero en una concepción física establecida sino más bien en la abstracción de un metaverso donde el nombre se convierte en un número binario, la capacidad se transforma en la integralidad de una programación, y la capacidad en la integración de espacios virtuales e interacciones en línea, el domicilio su correo electrónico, nacionalidad la ubicación, el domicilio el simulador y el estado civil la interacción consigo mismo y la sociedad del metaverso como derechos humanos abstractos.

## **6. Los derechos humanos y el metaverso**

Al hablar de los derechos humanos siempre tenemos la percepción de que dichos derechos son originados directamente de lo físico del ser humano, de lo tangible del mismo, de aquello que vive en lo físico y que se puede destruir o dañar de la misma forma. sin embargo, al escuchar las concepciones dadas por el doctor ROBERT ALEXY, en el libro “argumentación, derechos humanos” evidenciamos que la misma

concepción de derechos humanos es tan abstracta como el metaverso del cual estamos hablando, en donde la protección de los mismo se orienta a tres dimensiones las cuales son las siguiente; institucional, política y metodológica, al hablar de la dimensión institucional que hace referencia sobre la protección jurídica de los derechos humanos se ocupa de identificar la raíz del derecho en sí al establecer si estos deben o no ser positivados si responde o no a una integridad normativa particular o estándar, por su parte la dimensión política se refiere a la protección de los derechos humanos por parte de la sociedad, el cual va desde criticar las violaciones de los derechos humanos, por parte de la prensa, la ciencia jurídica o los ciudadanos, y la dimisión metodológica que responde la conexión de las dos concepciones anteriormente mencionadas en torno a una argumentación. Es así que la lucha por los derechos humanos es esencialmente una lucha librada a base de argumentación, los derechos humanos son abstractos el problema metodológico consiste entonces en aplicar los derechos abstractos a casos concretos, de esta manera dentro de la concepción que apreciamos sobre el metaverso, el avatar y la relación de los mismo con la personalidad podemos determinar que las violaciones que se cometan dentro del mismo metaverso se pueden considerar como una violación a los derechos humanos, los cuales parten de la abstracción, pero que sin embargo se enmarcan en el daño de un ser humano. El metaverso recolecta la simulación de un mundo real o tangible donde los daños se efectúan a través de avatares o extensión de la personalidad y que dichas personalidades configuran en sí misma un ser humano sintiente que se expresa en un mundo que no puede tocar físicamente pero sí puede sentir emocional y psicológicamente, al hablar de la protección podemos considerar que estamos al frente de replantar que conocemos como derechos humanos, como podemos resguardar los mismo donde el derecho llega corto pero sin embargo el daño coge ventaja. Será que la tutela judicial llegará a brindar dicha protección entendiendo al avatar como una extensión de la personalidad.

## **7. La tutela jurisdiccional efectiva y la personalidad.**

La Tutela jurisdiccional efectiva según Araújo Oñate<sup>24</sup>, parte de la pretensión estatal por abordar judicialmente todos los asuntos que así lo requieran sean de derecho público o privado, dando una visión de la función judicial que Garantiza los derechos inherentes al proceso y que protege de manera integral a los sujetos procesales que toman parte de él, con la finalidad de resolver los conflictos de la manera más íntegra posible, desde que la persona accede a la administración de justicia hasta cuando esta sale del proceso a través de la consolidación del estado de cosa juzgada, evitando con todo esto cualquier abuso por parte del poder judicial.

Lo previamente mencionado toma forma en el marco de la temática abordada, en el entendido de que es la persona la protagonista o la beneficiaria de tal presupuesto procesal, puesto que la protección judicial del estado empieza o parte de la condición taxativa de ser persona, pudiendo así ser garantizadas plenamente todos los derechos constitucionales y procesales de la persona en el marco del proceso lo que nos lleva directamente a las cuestiones planteadas inicialmente.

Es así que la tutela efectiva dentro de un metaverso no debe ser entendida como la necesidad de suplir de una empresa prestadora, como forma de estado si no los estados mismo como garantes de protección a las nuevas concepciones de persona y de interacción social por fuera de lo físico si no de la abstracción de la red y de un estado llamado metaverso que no tendría fronteras.

## **8. La personalidad jurídica y la tutela jurisdiccional**

Es de esta manera como La personalidad jurídica, es una condición inicial para ejercer el derecho de Acción y por ende poner a mover los engranajes judiciales y buscar garantizar la tutela Jurisdiccional efectiva, de este modo no pueden tomarse antropomórficamente o sustantivamente, sino más bien como cualidades o adjetivos

---

<sup>24</sup> ARAUJO OÑATE. Rocío. "Acceso a la justicia y tutela judicial efectiva. Propuesta para fortalecer la justicia administrativa. Visión de derecho comparado". En: Revista Estudios Socio-Jurídicos. Bogotá: Universidad del rosario, enero-junio, 2011, vol. 13, núm. 1, P. 247-291. [Consultado: 19 de julio del 2022] Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/733/73318918009.pdf>



que se pueden predicar de unos entes determinados que cumplen con el requisito de que sea otorgada dicha cualidad mediante el ordenamiento jurídico y que además en el caso de la personalidad jurídica, se requiere además la capacidad volitiva y la capacidad de manifestar esa voluntad para poder ser persona, también de los seis atributos que tradicionalmente atribuimos a las personas y por último es de vital importancia precisar que la concepción de personalidad jurídica y la tutela jurisdiccional en el metaverso constituyen un reto para la concepción de los mismos pues no se debe dejar la solución de derechos fundamentales y humanos a expensa de los prestadores del servicio si no por el contrario se debe buscar la tutela jurisdiccional dentro del mismo para garantizar los derechos humanos.

## **Conclusiones**

- El metaverso es un mundo virtual donde las personas se conectan utilizando tecnologías que les permite ser inmersiva e interactiva dentro de un ambiente virtual, el cual se desarrolla a través de avatares que tendrán el objetivo de representarlos en la comunidad.
- También se concluyó que el metaverso no obstante a ser un mundo virtual, tal característica no lo hace algo inexistente o imaginativo, por el contrario, es real a medida en que se requiere que los usuarios se conecten interactúen con el medio virtual
- El avatar es por definición una extensión de la persona, propiciarán una evidente necesidad de regulación por parte del derecho de manera sustancial y procesal, todo ello se sustenta precisamente porque tales condiciones de inmersión propiciarán un mayor internamiento de sí mismos dentro del metaverso y con ello, una mayor capacidad de expresión de la voluntad o el querer a la hora de transformar o personalizar el avatar, pudiendo a su vez considerarse que esto significa una impresión de los Derechos que poseen las personas en la realidad sobre el metaverso, trascendiendo así estos al ámbito de protección actual, escapando de alguna forma a la órbita del

Derecho y del Derecho procesal, esto si el Derecho no se anticipa a los cambios que el mundo tecnológico trae a sus puertas.

- La abstracción de los derechos humanos permite que estos se sumerjan dentro del metaverso al entenderse el avatar como una extensión de la personalidad, por tal razón se puede hablar de que se está desarrollando una nueva evolución de derechos humanos donde la interacción física pasa a un segundo plano.
- Siguiendo el hilo conductual del argumento anterior, que la idea de que el metaverso y el avatar no son unas simples herramientas toda vez que el metaverso no es un juego competitivo, sino que su objetivo se basa en que las personas puedan desarrollar su vida de forma virtualizada y socializar con otras personas como si se tratara de la vida real, queda más clara la necesidad del derecho por prever y anticiparse a las contingencias y peripecias que traerá tal pretensión del metaverso, puesto que constituye a los avatares como extensiones de las personas la cual serviría como representación dentro del mundo virtual, con sus misma identificación y rasgos personales, pudiéndose afirmar que entonces las posibilidades de conflictos, vulneraciones de derechos y el ejercicio de los mismos, serían infinitas, necesitándose que el Derecho entre allí a regular, lo que por inferencia implicaría eventualmente la necesidad de una jurisdicción especial quizás, o de la ampliación de las competencias del derecho así como el redescubrimiento de diversas instituciones procesales para garantizar el desarrollo y protección de los derechos sustanciales, para así cumplir con las finalidades del Derecho, ya sea en su dimensión sustantiva o adjetiva.
- La regulación de los derechos humanos dentro del metaverso se convierte en un reto para el derecho procesal, toda vez que no se puede dejar, la tutela jurisdiccional y el derecho a la administración de justicia a cargo de una empresa prestadora de servicios como "META" debido que las iteraciones que se desarrollan dentro del metaverso traen consecuencias y daños a los ciudadanos a causa de la interacción de los mismos.

## **Bibliografía**

STEPHENSON, Neal. *Snow Crash* [en línea]. Tr. Juanma Barranquero, Barcelona: Editorial Gigamesh S.A, 2000, P.463, Disponible en: [https://www.icesi.edu.co/blogs/identidadesavatar/files/2009/01/neal\\_20stephenson\\_20-20snow\\_20crash.pdf](https://www.icesi.edu.co/blogs/identidadesavatar/files/2009/01/neal_20stephenson_20-20snow_20crash.pdf). [Consultado: 7 de julio del 2022]. ISBN: 84-930-6635-4.

DOMANSKA, Anna. "Will Metaverse Change the Way We Live?" En: Powers players, Las Vegas (estados unidos): Industry Leaders Magazine. Marzo. 2022, p32-

39. 8p. [Consultado: 10 de julio del 2022]. Disponible en: <https://web-s-ebSCOhost-com.banrep.basesdedatosezproxy.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=9&sid=d6b4be0f-6567-40f5-9a7d-0320cbbd2332%40redis>.

LÉVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*, tr. Diego Levis. Barcelona: Paidós Ibérica Ediciones S.A. 1999 P,17- 19. ISBN:9788449305856: <http://cmap.upb.edu.co/rid=1R3QGX5B9-170HLS8-6ZNQ/Levy%20Pierre%20-%20Que%20Es%20Lo%20Virtual.pdf>

LÉVY, Pierre. *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*, tr: Beatriz Campillo, Isabel Chacón y Florentino Martorana. Barcelona: Anthropos Editorial; México: Universidad Autónoma Metropolitana, Iztapalapa, 2007. 230 p. ISBN 978-114-7658\_8GS-6P. 33 -34: <https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>

BONILLA DURAN. Virginia. El Avatar: la representación gráfica del usuario en internet. Tesina. México. D.F: UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO. ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS. 2009. 19 P. [https://repositorio.unam.mx/contenidos/ficha/el-avataR-la-representacion-grafica-del-usuario-en-internet-255995?c=g8D5A6&d=false&q=\\*&i=2&v=1&t=search\\_1&as=1](https://repositorio.unam.mx/contenidos/ficha/el-avataR-la-representacion-grafica-del-usuario-en-internet-255995?c=g8D5A6&d=false&q=*&i=2&v=1&t=search_1&as=1)

BANKS, Jaime. "Object, me, symbiote, other: A social typology of player-avatar Relationships". En: First Monday. Abril,2015. Vol.20, no.2, párr.43. [Consultado: 18 de julio del 2022]. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/272371484\\_Object\\_Me\\_Symbiote\\_Other\\_A\\_social\\_typology\\_of\\_player-avatar\\_relationships](https://www.researchgate.net/publication/272371484_Object_Me_Symbiote_Other_A_social_typology_of_player-avatar_relationships)

Relationships". En: First Monday. Abril,2015. Vol.20, no.2, párr.43. [Consultado: 18 de julio del 2022]. Disponible en: <https://idus.us.es/handle/11441/148402> ISSN: 1396-0466.

BANKS, Jaime y Bowman, Nicholas D. "Emotion, anthropomorphism, realism, control: Validation of a merged metric for player-avatar interaction (PAX)". [en línea] En: Computers in Human Behavior. Elsevier. Enero, 2016. Vol.54. p. 215-223. [Consultado:1 de agosto de 2022]. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.030>. ISSN 0747-5632.

KUZNETCOVA Irina, TEEPLE Jamie y GLASSMAN Michale. "The dialectic of the avatar:

[https://www.researchgate.net/publication/325103778\\_The\\_dialectic\\_of\\_the\\_avatar\\_Developing\\_in-world\\_identities\\_in\\_Second\\_Life](https://www.researchgate.net/publication/325103778_The_dialectic_of_the_avatar_Developing_in-world_identities_in_Second_Life)

Developing in-world identities in Second Life". En: Journal of Gaming & Virtual Worlds [en línea]. Ohio State: intellect Ltd Article. Marzo.2018. vol. 10, nro.1. p. 59–71. Disponible en: [https://doi.org/10.1386/jgvw.10.1.59\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw.10.1.59_1). ISSN EN LÍNEA 17571928.

Freire, Paulo., "Pedagogy of the Oppressed: 30TH ANNIVERSARY EDITION" (trans. Myra Bergman Ramos), New York: Continuum, (2005) pp. 65–80. [Consultado: 19 de julio del 2022] Disponible en: <https://envs.ucsc.edu/internships/internship-readings/freire-pedagogy-of-the-oppressed.pdf>. ISBN 0-8264-1276-9.

CASTAÑO, Ramiro. Instituciones de Derecho Privado Romano. Medellín: DIKE, 2007. P.17:

[https://www.academia.edu/35970950/RAMIRO\\_ALBERTO\\_CASTA%C3%91O\\_CARRERON](https://www.academia.edu/35970950/RAMIRO_ALBERTO_CASTA%C3%91O_CARRERON)

KELSEN. Hans. *Teoría pura del Derecho: introducción a la ciencia del Derecho*. Bogotá: UNION, 2000. P. 96 y ss. [https://aulavirtual4.unl.edu.ar/pluginfile.php/7570/mod\\_folder/content/0/Teor%C3%ADa\\_pura\\_del\\_Derecho-%20-%20Kelsen.pdf?forcedownload=1](https://aulavirtual4.unl.edu.ar/pluginfile.php/7570/mod_folder/content/0/Teor%C3%ADa_pura_del_Derecho-%20-%20Kelsen.pdf?forcedownload=1)

PARRA BENITEZ. Jorge. *Derecho Civil y General de las personas*. Bogotá: Leyer, 2019. P. 213-219. <https://www.edileyer.com/tienda/literatura-juridica/derecho-civil/derecho-civil-general-y-de-las-personas/>

VALENCIA ZEA. Arturo y ORTIZ MONSALVE. Álvaro. *Derecho Civil, Tomo I: Parte general y personas*. Bogotá: Temis, 2016. P. 423-429. <https://libreriatemis.com/product/derecho-civil-parte-general-y-personas-tomo-i/>

TREVIÑO GARCIA. Ricardo. "La persona y sus atributos". México: Universidad autónoma de Nuevo Leon, 2002. P. 45-114 [Consultado: 19 de julio del 2022] Disponible en: <https://www.corteidh.or.cr/tablas/23961.pdf>

ARAUJO OÑATE. Rocío. "Acceso a la justicia y tutela judicial efectiva. Propuesta para fortalecer la justicia administrativa. Visión de derecho comparado". En: Revista Estudios Socio-Jurídicos. Bogotá: Universidad del rosario, enero-junio, 2011, vol. 13, núm. 1, P. 247-291. [Consultado: 19 de julio del 2022] Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/733/73318918009.pdf>

argumentación. *derechos humanos y justicia, colección filosofía y derecho-* SERIE DIÁLOGO JUAN PABLO ALONSO-RENATO RABBI-BALDI CABANILLAS (CORRD) ROBERT ALEXANDER. <https://www.marcialpons.es/libros/argumentacion-derechos-humanos-y-justicia/9789877061987/>