

# Metaverso y educación en Derecho

**Nykolas BERNAL HENAO<sup>1</sup>**

*“En el mundo de la tecnología inmersiva se mezclan muchas tecnologías en un mismo camino donde lo sensorial, la inteligencia artificial y lo visual permiten posiblemente hacia un mejor aprendizaje.”*  
Anónimo

## Sumario

I. ¿Qué es el metaverso? II. *Antecedentes.* III. *Enseñanza virtual del Derecho y metaverso.* IV. *Fuentes de información.*

## Resumen

La línea entre el mundo real y el virtual es cada vez más corta y confusa. Pasamos mucho tiempo en las redes sociales y tenemos la oportunidad de interactuar con un sinnúmero de personas que pueden estar al otro lado de la Tierra. Las nuevas generaciones se refugian en los videojuegos, muchos otros en la realidad virtual y muchos otros traen al mundo la realidad aumentada para sumergirla nuevamente en el mundo real. El mundo tecnológico es ya un escenario más de nuestra vida. Desde esta perspectiva, la aparición del metaverso como nueva realidad virtual so-

## Abstract

The line between the real world and the virtual one is becoming increasingly thin and blurred. We spend a lot of time on social networks and have the opportunity to interact with countless people who may be on the other side of the Earth. New generations take refuge in video games, many others in virtual reality and many others bring augmented reality to the world to immerse it back into the real world. The technological world is already one more stage in our lives. From this perspective, the emergence of the metaverse as a new social virtual

<sup>1</sup> Director General de Kimbaya Multimedia.

cial, se ha convertido en el interés prioritario para la comunidad educativa mundial que lo ve como una fuente de interacción idónea, como un ámbito propicio no sólo para desarrollar estrategias pedagógicas innovadoras, sino modelos nuevos que se ajusten a esta realidad. La tecnología ha llegado para quedarse y debemos adaptarnos pronto a los cambios.

### **Palabras Clave**

Metaverso. Educación. Modelos educativos. Derecho. Aprendizaje virtual.

reality has become a priority interest for the global educational community, which sees it as an ideal source of interaction, as the favorable environment not only to develop innovative pedagogical strategies, but also new models that adjust to this reality. Technology is here to stay and we must adapt to the changes soon.

### **Key words**

Metaverse. Education. Educational models. Justice. Virtual learning.

## **I. ¿QUÉ ES EL METAVERSO?**

El concepto de metaverso fue acuñado por primera vez en 1992 por Neal Stephenson en una novela llamada *Snow Crash*, donde describió un espacio virtual convergente con la realidad. La trama trata sobre que, para poder acceder a ese mundo eran necesarias unas gafas especiales que sólo podían adquirir personas de alto nivel social en el mundo real y a través de ellas cualquiera se podría presentar en el mundo virtual como un avatar, con la capacidad de interactuar en cualquier entorno bajo cualquier sexo, personalidad o característica física.

Metaverso, es a fin de cuentas una palabra compuesta por meta, que proviene del griego y significa “más allá”, y verso que hace referencia a “universo”. Entonces, metaverso es un universo que está más allá del que conocemos. Es un nuevo ecosistema tridimensional, una segunda vida donde los usuarios interactúan para trabajar, jugar, estudiar, realizar transacciones económicas, entre muchas otras posibilidades. Todo ello de forma descentralizada.

Por su parte, el director de cine, Steven Spielberg, popularizó el concepto en su película de 2018 “*Ready Player One*”, donde se explora la interacción entre personas y tecnologías. Hoy en día, gigantes tecnológicos como Mark Zuckerberg, Elon Musk o Jeff Bezos, están trabajando y apostando por una nueva realidad donde todos podamos interactuar de forma igualitaria, en la que podremos pasar tiempo con nuestros amigos, trabajar con nuestros compañeros, disfrutar de nuestras parejas e incluso tener un trabajo.

Hoy en día, seguimos en una transición que quiere fusionar las redes sociales por medio de plataformas de uso común, pero esto ha ido introduciendo nuevos modelos, paradigmas y entornos virtuales que están directamente conectados con el mundo físico, en lugar de estar a un lado o aislados de él.

Muchos expertos aseguran que, en unos nueve años, la mayoría de los seres humanos, habremos experimentado un cambio de concepto en las redes sociales y la interacción persona-tecnología, alejándonos de las aplicaciones 2D centradas en publicar contenido y estaremos entrando en una fase en la que la realidad será una mezcla, un *mix* del mundo físico con el virtual.

Cualquier persona con una conexión puede tener a mano infinidad de plataformas, aplicaciones y desarrollos digitales para realizar todo tipo de cosas, como ir de compras –lo que está dejando casi en desuso el dinero físico–, para informarnos –por lo que el formato en papel está desapareciendo–, para pagar servicios, impuestos, transacciones y algo muy importante, para el ocio, donde podemos jugar, ver cine, series y por supuesto estudiar. Cada vez realizamos más actividades desde Internet y dependemos más del mundo virtual. Las posibilidades son las mismas que en la realidad, pero en otro entorno.

## II. ANTECEDENTES

Se han realizado múltiples intentos de crear mundos virtuales. El más representativo es "*Second Life*", que puede decirse, es el antecesor del metaverso, pero en realidad, todos los intentos han sido destinados a ser juegos que no se lograron mantener, no se popularizaron tanto. "*Second Life*" se trata de un mundo virtual desarrollado y diseñado en 3D para la interacción social, una plataforma que va tomando vida a través de los usuarios. Cada residente de este espacio puede generar su propio entorno y hasta su propia economía. Es la primera metáfora que puede ser como el mundo real.

Estos residentes no tienen objetivos o metas, no existen reglas, políticas o mecánicas de juego tradicionales, porque la idea fundamental es centrarse en la interacción social, en los contenidos generados por sus residentes y en la libertad para recorrer el mundo virtual. De esta forma, está mucho más relacionado con las redes sociales que con los videojuegos.

Sin embargo, al igual que en un videojuego de rol, los residentes de "*Second Life*", se representan con avatares –identidades virtuales–. Son personaliza-

bles porque se puede elegir cualquier figura, cualquier personalidad, de cualquier color, sexo, etc. Esto genera que los residentes puedan ser lo que desean y puedan hacer lo que quieran. Dentro de este mundo es posible realizar actividades como escuchar música, ir a fiestas, ver películas, jugar, comprar o vender artículos y, por supuesto, diseñar contenidos diversos como libros, casas o cohetes. La mayor parte del contenido es desarrollada por los residentes.

En términos de educación, muchas entidades y empresas privadas –la mayor parte– imparten capacitaciones y clases debido a todas las posibilidades que esta plataforma proporciona. Algunos aprendizajes comunes son en temas de arquitectura, diseño de modas, diseño gráfico, publicidad, programación, edición de imágenes y video, hasta algunas clases de medicina, donde se muestran operaciones o cirugías sencillas.

Siguiendo esta línea, para el mundo artístico esta plataforma es ideal, porque es un espacio idóneo para mostrar sus creaciones o, en su defecto, para crearlas. Se pueden encontrar diferentes artistas que no sólo enseñan técnicas, sino que también comparten los caminos cortos en uso de materiales y consejos que pueden aliviar el camino de muchos estudiantes o artistas chicos que quieren darse a conocer.

Por su parte, muchas empresas –sobre todo las de tecnología– utilizan más este tipo de plataformas virtuales, porque les permite realizar videoconferencias, reunir a muchas personas, compartir documentos y presentaciones como en el mundo real, mostrar sus trabajos, productos, ideas o investigaciones, etc.

### III. ENSEÑANZA VIRTUAL DEL DERECHO Y METAVERSO

*“Actualmente, la tecnología se ha convertido en mediadora del quehacer del Derecho en cualquiera de sus dimensiones: negociación, litigación e investigación.”*

*Anónimo*

La enseñanza virtual siempre genera muchos retos, para algunos muchos vacíos e incertidumbre y, tratándose del Derecho, genera desafíos más grandes para los docentes y estudiantes, acostumbrados a las clases presenciales, tradicionales y

magistrales. La pandemia del Covid-19 obligó a las instituciones educativas a mirar hacia el mundo virtual y sus plataformas, no únicamente para romper paradigmas sino para sobrevivir, conseguir matrícula.

Ahora, entidad educativa y docente deben esforzarse en aplicar métodos, metodologías y teorías que incluyan el uso de las herramientas virtuales, el uso de redes educativas y propiciar el trabajo colaborativo para disminuir el sentimiento de soledad, de frustración y/o desmotivación del aprendiz. La capacitación continua y la formación docente en tecnología y uso de plataformas es un elemento clave en el éxito de las clases virtuales. Un docente ya no puede seguir hablando semestre tras semestre de lo mismo, porque los mismos contenidos cambian todos los días. Si bien, las bases del conocimiento se mantienen, el mundo muta seguido. Los conocimientos y verdades absolutas se acabaron. Los procesos de enseñanza-aprendizaje también.

Términos como *e-learning*, *b-learning*, *m-learning*, están empezando a desaparecer en muchos de los países desarrollados y de primer mundo, le están dando paso a conceptos como realidad virtual, realidad aumentada y metaverso. El metaverso trae nuevas implicaciones para el Derecho que se deben aprender: temas como la propiedad industrial e intelectual, la identidad digital, la compraventa de espacios virtuales y la materia penal son sólo algunos que se deben apuntalar. Es imprescindible el cambio de metodologías y las formas de abordarlos.

El Derecho debe regular muchos fenómenos en las áreas tecnológicas porque ya impactan directamente en todos los ámbitos de la vida, sociales y económicos (por mencionar algunos), por tanto, la visión de futuro debe ser amplia para conseguir que las categorizaciones jurídicas sean actualizadas de forma constante, buscando reflejar una normativa ética y protectora de todo lo que pueda coartar los derechos en su generalidad.

El metaverso es el siguiente paso en la evolución social, económica y tecnológica de la raza humana, el paso incesante en la búsqueda de nuevos universos. El Derecho como disciplina inalienable del progreso humano no puede quedarse atrás como, “algo doctrinario que sirva a intereses básicos, sino como un ente integral que se marca como objetivo monitorizar la sociedad para generar marcos protectores, ordenadores y vertebradores que establezcan normas de convivencia social básica para impedir conductas social y jurídicamente desviadas”, como las

que están empezando a suceder en países donde el desarrollo tecnológico vulnera los derechos los usuarios-ciudadanos.

Desde esta perspectiva, las instituciones educativas que creen estar a la vanguardia porque utilizan un *Learning Management System* (LMS) y quieren seguir por ese camino, tendrán invariablemente, que sumergirse en el mundo del metaverso.

Además, supondrá un cambio radical en la currícula y en los modelos educativos actuales. Áreas y disciplinas, como la didáctica y la andragogía tendrán que reevaluar sus formas, porque nos seguiremos encontrando en las aulas, así vivamos en la otra esquina del mundo.

Imaginemos, entonces, las ventajas del metaverso, de la realidad virtual y de la aumentada, todo en un espacio único y personalizado. El impacto en la educación del Derecho será brutal si no empezamos a mirar el mundo de forma diferente. El metaverso poco a poco lo abarcará todo. Es menester de todos renovarnos y tener una educación de calidad, sin fronteras, a través del conocimiento tecnológico y sus aplicaciones pedagógicas.

#### IV. FUENTES DE INFORMACIÓN

<https://www.infobae.com/educacion/2022/02/14/de-la-ciencia-ficcion-a-la-realidad-como-es-educar-en-el-metaverso/>.

<https://www.educaweb.com/noticia/2022/10/04/metaverso-educacion-retos-opportunidades-21018/>.

<https://www.iebschool.com/blog/el-metaverso-origen-definicion-y-la- apuesta-de-facebook-tecnologia/.2021>.