

Cuando Mark Zuckerberg anunció que cambiaría el nombre de Facebook a Meta, el concepto del metaverso, hasta entonces cuestión de una elite, despertó el interés de la población acicateada por los medios de comunicación. Pero la cuestión no es novedosa, parecería que se está echando vino nuevo en odres viejos (Lucas 5:33-39). La idea y el vocablo ya habían sido acuñados por el escritor Neal Stephenson en su novela de ciencia ficción “Snow Crash” publicada en 1992.

Pero antes de adentrarnos en los profundos laberintos del mundo virtual del metaverso, trataremos de hacer entendible su concepto. Así podríamos considerar que el metaverso será (o es) un espacio muy parecido a Internet, pero en el que podremos disfrutar de una mayor capacidad de interacción y una sensación de presencia más real de la que nos ofrece en la actualidad la Red. Tendremos la sensación, tanto física como psicológica, de estar interactuando en un mundo paralelo, virtual (pero no menos real). Tendremos una especie de gemelo digital inmerso en una simulación de lo que ocurre en el mundo verdadero. Podría pensarse que esto ya ocurre en los videojuegos donde se crea un personaje o avatar y uno se incorpora a un mundo de aventuras a través de la computadora. Pero la principal diferencia radica –precisamente- en que no se trata de un juego. O en todo caso se tratará de un juego peligroso porque está claro que las grandes corporaciones digitales como Facebook, Nvidia o Microsoft intentarán dominar ese mundo en gestación. Aunque pasa desapercibido, sería algo similar a Google que silenciosamente pasea su cuasi monopolístico reinado por Internet.

### **Metaverso ¿puro verso?**

Ya hace más de 20 años que existen en Internet espacios metavérsicos (permítase el neologismo) como el de Second Life (abreviado SL, en español Segunda vida) donde los “residentes” interactúan, participan en eventos culturales, compran, venden, ofrecen servicios, etc. Otra experiencia paralela fue “There.com”, que cerró en el 2010 de la noche a la mañana dejando a los cibernautas desamparados porque habían tejido fuertes lazos de amistad hasta entonces. Hoy existen muchos metaversos siendo los más importantes Decentraland (creada por argentinos), The Sandbox, Somnium Space VR, Town Star, y CryptoVoxels; todos dedicados principalmente a la venta inmobiliaria. En este momento, estimado lector, su casa puede estar siendo subastada en alguno (o varios) de esos metaversos. Y se están pagando sumas importantes. Y Ud. se preguntará ¿qué imbécil compra un inmueble virtual? Fíjese que no es tan irracional. Acompañeme con la imaginación.

Suponga que en el metaverso que está construyendo Zuckerberg hay una calle virtual, de tipo comercial. Ud., como muchos otros avatares, pasean viendo vidrieras, y –de pronto- ve la campera que estaba buscando; entra al negocio y una señorita (¿avatara?) muy simpática, llamada Avy, lo atiende, le exhibe la campera en cuestión y le muestra otras. Ud. elige una, la compra, la paga con tarjeta y luego le llegará el envío por correo. Puede además comprar ropa para su avatar en una tienda especializada (esta no tiene gastos de envío). También podría adquirir zapatos, heladeras o un auto; de hecho, automotrices como Nissam, han comprado locales en ciudades virtuales. El que compra un inmueble (local comercial, vivienda u oficina) simplemente está haciendo un negocio.

Estas interacciones pueden darse en el ámbito de la educación, de la recreación, de las empresas; todo lo que ocurre en la vida real puede ser replicado en la Red. Y aquí entra a jugar el derecho, que por definición es un regulador de las conductas humanas. En lo que nos interesa veremos sus posibles consecuencias en el ámbito laboral.

### **Metaverso en el trabajo**

Hace dos meses, Nina Jane Patel, una psicoterapeuta de 43 años, denunció que fue acosada en la aplicación Horizon Venues de Meta (la que está impulsando Zuckerberg), a los 60 segundos de unirse a la plataforma. Allí, avatares masculinos comenzaron a sobrepasarse con ella, violaron a su avatar en grupo y tomaron fotos mientras ella trataba de escapar. La información no detalla en qué contexto se produjo el acoso, pero podría producirse en el ámbito laboral.

La problemática que se plantea tiene puntos en común con las cuestiones del trabajo en plataformas digitales, el teletrabajo y la robotización. Sobre estos temas hay mucho escrito, pero hasta ahora nadie

se planteó las particularidades de las relaciones laborales en los metaversos; lo que está claro es que al ser modelos disruptivos no se pueden tratar con los elementos tradicionales de la legislación laboral actual. Por ello en esta etapa no solo faltan respuestas, sino que ni siquiera sabemos cuáles son las preguntas que provocará la concreta implementación de estos mundos virtuales. Me parece que aun las corporaciones que lo impulsan desconocen el resultado de la combinación de los ingredientes que han volcado en este caldero virtual. Experimentan como demiurgos desorientados o aprendices de brujo al ritmo de la frenética música de Paul Dukas.

Una primera cuestión es la que se planteará con relación a los avatares. Actualmente se discute si en el futuro los robots serán sujetos no humanos con derechos, como ahora existe para los animales. La misma cuestión se podría llegar a plantear con los avatares. Recordemos que etimológicamente avatar es una de las pocas palabras que nos llega desde el sánscrito y quiere decir “reencarnación”, por lo que estaríamos hablando de un segundo “yo” virtual.

Como sostiene el abogado Juan Corvalán, director del Laboratorio de Innovación e Inteligencia Artificial de la Universidad de Buenos Aires, las leyes deben proteger y defender a una persona cuando asume el rol de avatar ya que detrás de ese avatar hay una persona humana. Atrás de Avy, la simpática avatara que nos vendió la campera hay una persona real, que debe recibir órdenes de una empresa y correlativamente percibirá una retribución por la tarea realizada. Claramente estaríamos ante una relación subordinada de carácter laboral. Pero ¿qué tal si un mismo avatar puede ser utilizado por distintas personas? Aquí se diluiría un elemento primordial de la relación laboral subordinada que es la prestación personal de la tarea.

Podemos imaginar múltiples situaciones en la vida laboral de Avy: desde su contratación a través de una entrevista virtual, trabajo en extensas jornadas, soportar el acoso de sus compañeros, sufrir problemas de estrés, ser suspendida y hasta despedida de su trabajo. También podría realizar retención de tareas ante un incumplimiento patronal. ¿Podrá también armar un sindicato con sus compañeros y recurrir a la huelga virtual?

Decíamos que fue Neal Stephenson quien inventó el concepto de metaverso, pero también ideó la acepción informática para la palabra avatar. Su novela es protagonizada por un repartidor de pizza (Cossa Nostra) y una mensajera. Recordamos que fue publicada en 1992 y casualmente esos personajes encaran hoy uno de los grandes debates laborales a raíz de la feroz irrupción de las plataformas digitales. Como otros grandes éxitos de la ciencia ficción (1984, Rebelión en la granja, Un mundo feliz) Snow Crash nos presenta un escenario distópico o cacotópico (del griego kakos, que significa malo y topía, lugar), por eso es importante que, desde ya, comencemos a indagar sobre las normas que protegerán a los nuevos ciudadanos virtuales.