

**LOS METAVERSOS Y LA DEMOCRATIZACIÓN: UN POSIBLE DESARROLLO
DE LO VIRTUAL EN UNA SOCIEDAD CON SUJETOS DE DERECHO**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y RELACIONES INTERNACIONALES
CARRERA DE CIENCIA POLÍTICA
BOGOTÁ D.C.
2023**

**LOS METAVERSOS Y LA DEMOCRATIZACIÓN: UN POSIBLE DESARROLLO
DE LO VIRTUAL EN UNA SOCIEDAD CON SUJETOS DE DERECHO**

KEVIN ANDRÉS VEGA CASTRO

DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

RICARDO TOLEDO CASTELLANOS

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y RELACIONES INTERNACIONALES

CARRERA DE CIENCIAS POLÍTICAS

BOGOTÁ D.C.

2023

Dedicatoria

Sandra Castro

A mi madre, por ser mi apoyo durante lo largo de la carrera
Soy testigo de su esfuerzo y sus logros. Deseo que este también sea un logro para ella.

Augusto Vega

A mi padre, por darme la oportunidad de seguir mis sueños

Gracias por confiar en mí.

Ricardo Toledo

A mi tutor, por el apoyo incondicional y ante la presión saber aconsejarme.

Daniela Barbón

A mi compañera, con la que camine en conjunto durante estos años
Con la que compartí los retos académicos y mutuamente nos apoyamos en los momentos de
dudas e incertidumbre.

Índice	
Resumen	5
Introducción	7
Capítulo 1: Un acercamiento a la relación Estado/Mercado y su implicación en lo virtual	8
1.1 Funcionamiento del Estado/Mercado en la democracia moderna.....	10
1.1.1 El lazo de la Sociedad.....	12
1.2 Análisis de los DDHH y las libertades como sujetos de derecho.	13
1.2.1 Los derechos y las Instituciones	15
1.3 El control y autoridad de una sociedad, acercamiento al Poder.....	16
Capítulo 2: Inmersión del Poder en la World Wide Web	17
2.1 El conocimiento y el poder en choque	19
2.2 ¿Qué es lo virtual y como nos acerca a los <i>Metaversos</i> ?	21
2.3 En busca del acceso virtual completo.....	23
Capítulo 3: Hacia una Democracia Digital	26
3.1 Ingreso al <i>Metaverso</i>	29
3.2 Lo ordinario de la comunicación, manejo de redes.....	33
3.3 La próxima llegada de una Democracia Digital	34
Conclusiones	36
Bibliografía:	39

Resumen

La evolución es un concepto principal de los seres humanos, así como el hecho de vivir en sociedades representadas por el Estado. A partir de estas afirmaciones, la investigación desarrollo un proceso de identificar los elementos clave que requiere la sociedad y el Estado para conformarse. Donde pudieran ser replicados en un entorno diferente que con la evolución de internet también se adaptaran dentro de este.

Se ha cuestionado si con las revoluciones tecnológicas y la creación de espacios de inmersión virtual como son los *Metaversos*. Se podía replicar el modelo del Estado en un espacio distinto a la realidad social que habita el ser humano. Esto incluye los derechos de los individuos, las instituciones como pilares del Estado, el poder como medio de control y el mercado como medio económico que se usa en la sociedad. La innovación es la clave de este fenómeno en auge que surge de la búsqueda de la *inmersión virtual*¹. Este término se consideraba parte de la ciencia ficción, pero con los avances tecnológicos es una realidad que se ha desarrollado por grandes corporaciones y continúa llegando a diferentes usuarios en el mundo

Pensar en situaciones fuera de la *realidad* será un problema que para la ciencia política implicará como abordar diferentes crisis políticas, de identidad o incluso determinar el poder de actores en el entorno virtual llamado *Metaverso* Estos son solo algunos casos de lo que implica el auge y llegada de la inmersión virtual con el uso diario de usuarios de internet.

Palabras clave

Sujetos de Derecho, Democracia, *Metaverso*.

¹ Este concepto hace referencia a la capacidad (cuantificable) de un sistema para mostrar un entorno generado artificialmente de manera que se aproxime lo máximo posible a la experiencia real. Una inmersión completa conlleva interacción con el entorno en tiempo real, visión estereoscópica, alta resolución, alta velocidad de trama, y múltiples entradas sensoriales <al menos, visual, auditiva y háptica> (Ordóñez, 2020, p.6)

Abstract

Evolution is a main concept of human beings, as well as the fact of living in societies represented by the State. From these statements, the research developed a process of identifying the key elements that society and the state require to conform. Where they could be replicated in a different environment that with the evolution of the Internet would also be adapted within it.

It has been questioned whether with the technological revolutions and the creation of virtual immersion spaces such as Metaverses. The model of the State could be replicated in a space different from the social reality inhabited by human beings. This includes the rights of individuals, institutions as pillars of the State, power as a means of control and the market as an economic means used in society. Innovation is the key to this booming phenomenon arising from the quest for virtual immersion. This term used to be considered part of science fiction, but with technological advances it is a reality that has been developed by large corporations and continues to reach different users around the world.

Thinking about situations outside reality will be a problem that for political science will involve how to address different political crises, identity or even determine the power of actors in the virtual environment called Metaverse. These are just some cases of what implies the rise and arrival of virtual immersion with the daily use of Internet users.

Keywords

Subjects of law, Democracy, *Metaverse*.

Introducción

La investigación tiene un carácter exploratorio cualitativo por medio de artículos académicos y declaraciones de usuarios del *Metaverso* que acontecen al uso de espacios virtuales. Respecto a los objetivos, se busca analizar el potencial del *Metaverso* para democratizar el acceso a la tecnología y mejorar la participación ciudadana, identificar los desafíos y riesgos que enfrentan los *Metaversos* en términos de inclusión, diversidad, ética y seguridad, así como ver que tanto impacto puede tener la influencia dentro de las redes y que generan estas decisiones.

Se realizó una observación tanto de espectador como participante por medio del modelo de investigación participativa en algunas de las plataformas del *Metaverso* más populares, como es el caso de Second Life, se asistió a salas, eventos y grupos para observar las decisiones y temas relevantes que involucren actividades de sujetos de derecho en el *Metaverso*. Con el fin de obtener una comprensión más profunda de las dinámicas y prácticas en estos espacios virtuales, así como identificar los patrones de decisión de los participantes con sus tendencias de uso de estos espacios.

Cuando analizamos el papel del Estado en la sociedad puede sentirse que esta necesita el factor evolutivo debido a que muchos individuos y comunidades que hacen parte de la sociedad no se sienten representados o incluidos dentro de esta. Donde es necesario saber que implican los procesos de cambio y adaptabilidad a medida que la sociedad requiere sentirse más incluida o representada por el Estado. Con la llegada de una nueva revolución tecnológica se han incorporado una innovación de espacios donde se generan distintos entendimientos de que es una comunidad, pero lejos del terreno actual donde pensamos a los Estados, en los cuales se implementó y ha predominado el modelo de la democracia como parte de la participación de la sociedad en lo político; sin embargo, esto se ha mantenido constantemente en lo *presencial*.

De lo anterior, definir dentro de lo que existe en los Estados como lo *presencial* es parte de esta investigación. Así como estas transformaciones en la sociedad que buscan incluir y dar relevancia a las comunidades que no se sienten representadas. Llevará a implementar

espacios virtuales que se han desarrollado como un universo, que fusiona componentes del mundo que habitamos y pretende agregar elementos diseñados para cumplir con estos objetivos. Se conocerá a estos espacios de mundos en desarrollo como parte del *Metaverso*, son procesos donde cada individuo que accede a estas nuevas herramientas siente que pertenece y es capaz de ser su *Yo verdadero*². La Ciencia Política puede empezar a involucrarse como área de investigación y de apoyo para generar políticas públicas y/o proyectos de innovación que permitan un entendimiento de los *Avatares*³.

Los *Metaversos* son considerados como universos que fusionan el mundo que habitamos y proponen una nueva interpretación del Estado y la participación dentro de estos. Durante esta investigación se desarrollarán estos conceptos y como son útiles para entender los estudios a futuro sobre la evolución de la sociedad y el aspecto político de esta en lo virtual. Donde lo virtual ha ido ganando cada vez más atención en diversos campos, incluyendo la política, la cultura, la medicina, la educación, etc. Los *Metaversos* son la posibilidad de crear mundos virtuales interactivos, donde las personas pueden interconectarse con otros usuarios y objetos en tiempo real. A medida que los *Metaversos* se vuelven más sofisticados y accesibles, hay una creciente preocupación sobre cómo estos espacios pueden ser utilizados para promover los derechos humanos, teniendo en cuenta que estos son fundamentales y se han vuelto necesarios para la conformación de una sociedad.

Capítulo 1: Un acercamiento a la relación Estado/Mercado y su implicación en lo virtual

Para entender la integración en comunidad de la humanidad se debe realizar un análisis de lo que se considera es el modelo del Estado. Donde surge el problema que abordara la investigación el cual consiste en analizar cómo el *Metaverso* puede ser visto como un proceso de democratización este puede tener implicaciones para la igualdad y la participación de los

² El *yo verdadero* se usa para hacer referencia que en la realidad existen individuos que no se identifican con los estándares, al representarse en espacios virtuales encuentran su verdadera esencia.

³ Un *Avatar* es la concepción del individuo más allá de su cuerpo material y/o presencial, “nuestro Avatar en el Metaverso pueda recrearnos, y que así el resto de las personas con las que estemos interactuando puedan entender cómo nos sentimos” (Cabrera M.C, 2023, p.261), esto es una aproximación de las posibilidades que brindan los Metaversos ante el futuro desarrollo del ser humano.

individuos en la sociedad. Para abordar el análisis se debe determinar que hace que un Estado obtenga su legitimidad y este sea considerado como una organización social que permita la democracia. Se utilizará como base la ‘Guía de Formación Cívica’ publicada por la Biblioteca del Congreso Nacional de Chile (2015), la cual permite un acercamiento a la realidad social:

Los seres humanos siempre han buscado congregarse, primero en grupos familiares, bandas o clanes, y luego en organizaciones con distinto grado de complejidad. Los Estados son una de estas formas históricas de convivencia, con características determinadas y tienen preponderancia en el mundo moderno.

El Estado es un concepto político referido a una forma de organización social, que cuenta con instituciones soberanas, que regulan la vida de una cierta comunidad de individuos en el marco de un territorio nacional. (Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, 2015)

Con el auge de las revoluciones tecnológicas, entender cuáles son las comunidades dentro de una sociedad se ha hecho un proceso de distinguir preferencias de individuos que se agrupan a partir de distintos intereses. El alcance de lo virtual con la innovación de internet nos ha dado visibilidad de distintas representaciones y creaciones de modos de vida. Estos incluyen el diseño de sociedades en red que a grandes rasgos podrían considerarse incluso *Estados virtuales*. Este término carece aún de investigación suficiente a nivel académico dentro de la Ciencia Política, el Derecho o incluso la filosofía y, por lo tanto, como problema es identificar en qué condiciones los mundos virtuales pueden generar procesos de democratización y que implicaciones tiene representar a los sujetos de derecho en la virtualidad.

A pesar del potencial de lo virtual para democratizar el acceso a la tecnología y mejorar la participación ciudadana, hay una serie de desafíos y riesgos que deben ser abordados para garantizar que los *Metaversos*⁴ sean verdaderamente inclusivos y equitativos. En primer

⁴ Aunque el concepto está en desarrollo, los *Metaversos* en esta investigación se basaran en el concepto de Mathew Ball sobre “Son una Red de experiencias y dispositivos, herramientas e infraestructuras interconectados que van mucho más allá de la mera realidad virtual (...), Internet ya no estará solamente al alcance de la mano: rodeará nuestras vidas, trabajo y ocio”(2022), lo cual significa que gran parte de nuestras actividades incluidas la participación y lo político tendrán su lugar en el *Metaverso*.

lugar, existe la preocupación de que los *Metaversos* puedan ser dominados por actores privados y/o corporaciones con capacidades económicas y habilidades para participar en estos espacios y disminuir la conformación del *Yo verdadero* de las comunidades. En segundo lugar, los *Metaversos* pueden estar sujetos a los mismos prejuicios y discriminación que existen en el mundo físico, lo que puede limitar la inclusión y la diversidad. En tercer lugar, la falta de regulación y supervisión puede dar lugar a comportamientos no éticos y a la explotación de usuarios vulnerables, lo que puede socavar la confianza en estos espacios virtuales.

La realidad es que gran parte de las preocupaciones ya se encuentran siendo abordadas, la oportunidad de invertir de grandes corporaciones es lo que impulsa el proyecto de crear mundos virtuales. El mercado dentro de estos entornos cuenta con una variedad de publicidad que incentiva al consumo, de este modo, aunque peligre la privacidad de los usuarios ya se ha establecido un interés económico en el Metaverso. Pero este punto es positivo para la investigación ya que al estar presente la figura del Mercado puede llegar a darse la figura del Estado y que brinde a los usuarios un control sobre los fenómenos comerciales.

1.1 Funcionamiento del Estado/Mercado en la democracia moderna

Después del acercamiento, se debe destacar el funcionamiento del Estado que además de cumplir la labor de la integración a la comunidad, se ha visto acompañado de un modelo que lo respalde. Esto es necesario debido al ámbito de sostenibilidad que acontece vivir en sociedad, donde se ha hecho indispensable que al estar en estos espacios de convivencia se gocen de ciertos beneficios, los cuales se han implementado como Derechos humanos. En donde:

La percepción mayoritaria es que el Estado es fundamental para resolver los problemas de la ciudadanía. Por otra parte, desde hace ya algunos años ha comenzado a recuperarse la idea de la centralidad del Estado para el desarrollo y la democracia. Junto con ello, se ha comenzado a revalorizar su papel redistribuidor y la idea de la inversión social como clave para la reducción de las desigualdades. La crisis

económica mundial marca un nuevo hito en la validación del Estado, el péndulo está moviéndose nuevamente a su favor. La pregunta es si el Estado que se ha configurado en los últimos años tiene la capacidad para enfrentar los nuevos desafíos. (Cunill, C. 2009, s.p)

Para consolidar esta imagen de un Estado fundamental y de cómo este afronta los nuevos desafíos, es necesario abordar los problemas de la sociedad. Donde se ha dado que los individuos son sujetos de derecho dentro de la organización de la sociedad y por lo tanto se ha fundado el valor de un Estado democrático. Dentro de este se han fomentado derechos y deberes que son parte de los beneficios y obligaciones de vivir en comunidad en una búsqueda de la inclusión de los individuos en la sociedad.

Como se menciona del entendimiento del Estado por parte de la Biblioteca del congreso nacional de Chile, existen ciertas instituciones que han moldeado al Estado moderno y que sin estos factores la organización social que se ha estructurado no podría haber llegado a lo que hoy conocemos como democracia. Sin las instituciones existiría una carencia de participación para esto se contrasta la ‘Guía de Formación Cívica’ con material de la Universidad Panamericana de su facultad de Gobierno y Economía que considera que “las organizaciones dentro de un gobierno que crean aplican y hacen cumplir las leyes. A menudo median en conflictos, elaboran políticas (gubernamentales) en torno a la economía y los sistemas sociales y, asimismo, representan a la población.” (Escuela de Gobierno y Economía, 2021), esta representación se ve vista como una apertura que facilita la toma de decisiones. En conjunto la democracia y sus instituciones son parte fundamental del Estado actual estas se adaptan a las necesidades de los individuos y se impulsa a los sujetos de derecho para actuar bajo su propio criterio.

Cabe recalcar que para el funcionamiento de esta estructura el Estado se ha visto acompañado de una base económica y que al mismo tiempo se ha reflejado como una institución indispensable para los gobiernos. Es este el *mercado* que se ha consolidado parte del Estado entendiendo que:

El estado y el mercado son imprescindibles para la sociedad y ambos son recíprocamente dependientes y complementarios: si bien la actividad económica es imposible sin un marco institucional estable, la sociedad con mercados débiles o inexistentes carece de dinamismo económico. Todas las experiencias exitosas de desarrollo han contado con el dinamismo del mercado y el apoyo institucional del Estado. (CEPAL, 1960, p. 2)

Sin embargo, aunque esta relación sea complementaria este análisis se centrara en un desarrollo y evolución del Estado, por lo tanto, aunque se resalta el valor del mercado no se tomaran en cuenta los aspectos económicos que abarcan el tema.

1.1.1 El lazo de la Sociedad

En cualquier sociedad que busca promover la participación ciudadana y la igualdad. Se hace evidente que surgen inconformidades en las formas de tratar problemáticas o disgustos de las decisiones que se toman en estos. Es parte de la evolución considerar el uso de tecnologías innovadoras que puedan contribuir a los diferentes procesos de cambio de la sociedad, esta busca responder a las necesidades de sus habitantes. Con estos cambios el acceso a espacios virtuales busca permitir a los usuarios tener variedad de experiencias digitales y mayor participación en la toma de decisiones que concuerden con los ideales de las comunidades. Sin embargo, es necesario explorar más a fondo las implicaciones que tiene desarrollar lo virtual para la democratización, especialmente en relación con la igualdad y la participación ciudadana. Es posible que en la exploración de las redes y entornos virtuales también se presenten nuevos desafíos para la formación de organizaciones sociales o incluso desarrollar Estados dentro de estos.

Para entender qué papel juega la sociedad en esta investigación es pertinente abordar el Mito de la Caverna de Platón, se ha mantenido a la sociedad con ciertas costumbres de lo que es el Estado y como se conforma. Dentro de esta interpretación es poco probable imaginar algo fuera del término que se usa como lo *presencial*, aunque en el ámbito académico es donde este se refiere al espacio físico. Sin embargo, se puede traer a colación para entender que espacio es el que entiende la sociedad por lo que considera lo *real*. En la actualidad estos

espacios se pueden transformar y llevarse a un plano que no necesariamente tiene los elementos considerados físicos o tangibles por el contrario dentro de una observación realizada por Pierre Levy (1998).

Cuando una persona, una colectividad, un acto, una información se virtualizan, se colocan “fuera de ahí”, se desterritorializan. Una especie de desconexión los separa del espacio físico o geográfico ordinario y de la temporalidad del reloj y del calendario. Una vez más, no son totalmente independientes del espacio tiempo de referencia, ya que siempre se deben apoyar sobre soportes físicos y materializarse aquí o en otro sitio. (p.14).

Esto nos permite entender que existen espacios fuera de estas realidades que se han implementado en la sociedad. Serán fundamentales para desarrollar el lazo que tiene la sociedad con las redes y ver como esta se adapta a entornos que intentan replicar la seguridad del Estado, pero en contextos diferentes como lo virtual.

1.2 Análisis de los DDHH y las libertades como sujetos de derecho.

Pero antes de replicar los componentes de la realidad y materializarlos en lo virtual es importante definir cuáles son estos componentes que parecería extraño hacerlos explícitos, pero que no se ha tenido un análisis de como estos funcionan fuera de donde se han pensado como lo *real*. Actualmente tampoco se han creado regulaciones por ninguna entidad o gobierno por lo cual también esto identifica una despreocupación y falta de relevancia por un fenómeno que ya lleva siendo parte de la sociedad desde la creación de las redes sociales. Problemáticas como la privacidad han tomado fuerza con lo que ha sido llamado *Metaverso* Este es “una realidad alternativa a la natural que ofrece la posibilidad de sustituir a demanda la realidad natural por otra distinta, «la creación de sociedades Estado virtuales bajo un ámbito privado basadas en un sistema económico criptográfico» (Nisa Ávila citado en C. Álvarez, 2022, p.1).

Estos componentes son los DDHH y como estos hacen de aquellos que son parte de las sociedades que se organizan en un Estado sean sujetos de derecho. Sin embargo, esto se refiere siempre y cuando según Jaime Rojas sea “En cuanto al sujeto activo, inicialmente, los

tratados internacionales sobre la materia, respondiendo a la situación generada por la II Guerra Mundial, reconocieron como titular único a la persona humana, excluyendo a las personas jurídicas” (Rojas J, 2022, p.1), lo cual deja como incógnita que espacios consideran a una persona humana y si estos se siguen manteniendo dentro de los *Metaversos*. Cuando la representación de los individuos que se trasladan de la realidad pasa a ser *Avatares* que son la representación de lo que desean ser estos individuos.

Teniendo en cuenta el rol que cumple el Estado y lo especificado por Jaime Rojas Castillo (2022) en el texto ‘Concepto, ámbito de aplicación y sujetos de los Derechos Humanos’ el cual fue desarrollado por la Comisión de Derechos humanos y Pueblos Originarios, acercándonos a una exposición de como son las acciones del Estado ante las leyes y como promueve un Estado de Derecho en donde:

Tradicionalmente se sostuvo que el único que podía vulnerar los derechos humanos era el Estado, ya sea directamente o bien por no adoptar medidas para evitarlas. Sin embargo, hoy se sostiene que particulares también pueden violar estos derechos. Así se evidencia, por ejemplo, en sentencias condenatorias contra el Estado, emanadas tanto de Biblioteca del Congreso Nacional de Chile | Asesoría Técnica Parlamentaria 2 tribunales internacionales como nacionales, por actos cometidos por grupos beligerantes y por las empresas (p.2)

El Estado es un actor que puede llegar a vulnerar los derechos humanos. Por esto es importante resaltar que tanto este puede frenar u otorgar las respectivas libertades de aquellos que sean considerados sujetos de derecho al transferir a estos dentro de espacios virtuales. Ya existen cuestionamientos que han llevado a replicar que papel debería tomar el Estado en un entorno virtual, la Doctora María Carolina Cabrera quien investiga situaciones relacionadas con la inteligencia artificial y el *Metaverso* cuestiona que medidas debe asumir la comunidad académica y la sociedad en cuanto a que:

No todo es perfecto y el desarrollo de estos sistemas de interacción e información de la mano de la inteligencia artificial y el *Metaverso* requieren necesariamente reglas y

leyes que regulen este desarrollo de tal forma de evitar comercio ilegal, comercio sexual y acceso a información clasificada de personas no autorizadas. (p.2)

Existen riesgos donde se carece de las reglas y leyes para controlar estas situaciones que ya ocasionan revuelo ante la sociedad. No obstante, aunque aún no exista el avance sobre las regulaciones de los *Metaversos*, la investigación sobre estos no ha frenado y es el deber investigativo cuestionarse si ¿Seguirá el Estado manteniendo las mismas funciones y regulaciones dentro de los espacios virtuales? O ¿Qué situaciones cambian al replicar a la sociedad en lo físico y lo virtual?

Estos cuestionamientos son esenciales para saber que tan seguro estamos como usuarios que a mediano o largo plazo estaremos siendo parte del *Metaverso*. Es por esto por lo que se revisara que tan probable es llegar a incorporar la democracia dentro de estos entornos virtuales y que tanto poder puede darse para generar estas regulaciones dentro del *Metaverso*.

1.2.1 Los derechos y las Instituciones

Teniendo en cuenta las funciones del Estado y que esta investigación parte de que este también puede vulnerar derechos. No deja por fuera que este también brinda herramientas para que promoverlos y garantizarlos, así como no se tiene la certeza dentro de la Ciencia política de una definición específica sobre este. Para entender la relación se usarán el texto ‘Fundamentos actuales para una teoría de la Constitución’ el cual cuenta con herramientas sobre el proceso de creación de ordenamientos.

Cuando se habla de Estado-Ordenamiento, lo que supone entender este concepto como orden jurídico originario e independiente y, en definitiva, vincular el Estado y derecho, destacando así la dimensión jurídica del completo entramado institucional y organizativo que ejerce el poder sobre una población y un territorio (Diaz F, 2018, p.144)

Es así como el vínculo entre el Estado- Ordenamiento implica el desarrollo de unos pilares o estructuras que sostengan esta organización y permita la consolidación de los Estados de derecho. Estos pilares son catalogados como instituciones ante una respuesta moderna

después de la crisis y los conflictos ocasionados por las guerras, llevaron a que se “promocionara un Estado activista en materia de reafirmación de los derechos sociales” (Clavijo S, 2004, p.6). El tema principal de estos es ver que tanto se puede desarrollar la libertad y la equidad en cuanto lo deseable y los límites establecidos para desarrollar estas *instituciones propias* del Estado Social de Derecho se consolidan y se hace relevante:

La necesidad de tener “instituciones propias” para afirmar “la dignidad de la persona, basándose en valores de igualdad y libertad”. También se habla con la jerga “cooperativista”- “solidaria” de Proudhon y cuando se postula la “abolición de la desigualdad social” de Böckendförde en el ESD resulta difícil diferenciarlo respecto de postulados marxistas y comunistas. Pero tal vez la definición más etérea es la que se concentra en “el libre desarrollo de la personalidad”. (Clavijo S, 2004, p.7).

Respondiendo a que funciones mantiene el Estado se puede abordar que este es necesario para regular y promover los derechos humanos. Tiene las capacidades de usar el poder como medio para tomar medidas de uso de la fuerza, así como desde el Estado Social de Derecho ser una figura que les concede vía libre para que los ciudadanos puedan gozar de estos.

1.3 El control y autoridad de una sociedad, acercamiento al Poder.

Como se abordaba anteriormente el Estado necesita y obtiene el *poder* para realizar ciertas acciones en cuanto a sus intereses. Este es parte del estudio de la Ciencia Política ya que este se entiende como la capacidad de hacer que otros actúen con base en los intereses que tenga cada individuo. Al abordar el concepto del Estado en esta investigación se entiende como *poder* a:

La definición de poder como tipo de relación entre sujetos que debe completarse con la definición de poder como posesión de los medios (de los que los principales son el dominio sobre los otros hombres y el dominio sobre la naturaleza) que permiten conseguir, en efecto, <Alguna Ventaja> o <los efectos deseados>. El poder político pertenece a la categoría del poder de un hombre sobre otro (no del poder sobre la naturaleza) (Bobbio, 2009 citado en Peña C, 2013, p.340).

Estos intereses que se consiguen bajo el poder siendo el Estado capaz de usarlo incluso con el uso de la fuerza como medio para controlar y generar autoridad en la sociedad, son parte de la historia de la humanidad y el uso de la fuerza ha sido el medio de control para mantener en orden a la sociedad. Sin embargo, al estar dentro de un Estado social de derecho y que se considera democrático debido a la participación y promoción de derechos como la libertad y la equidad, etc. Resulta en el modelo que conocemos de conformación de la sociedad, esta se ha construido bajo unos estándares políticos y que requieren de que exista la contribución bajo estas organizaciones de comunidad. Al mismo mientras unos contribuyen a consolidar la vida en comunidad otros al mismo tiempo se sienten inseguros y poco identificados bajo estos modelos de Estado.

Algunas situaciones como puede ser la obra ‘La República’ (2009), Platón aborda y se cuestiona a la democracia. Esta termina siendo una forma de tiranía debido a que dentro del modo de gobierno se genera un deseo de libertad que desborda luego en su colapso. Es entonces que algunos individuos con la carencia de representación que les brinda el Estado consideraron que el control y autoridad no era el modelo que querían con el entendimiento de sentirse en *El lugar Correcto*. ¿Entonces que este lugar? ¿Dónde se puede encontrar? ¿Qué se permite y que no se permite? e incluso ¿Cómo se llama?

Capítulo 2: Inmersión del Poder en la World Wide Web

Como se ha abordado durante la investigación no todos los individuos sienten que el Estado es una representación absoluta de sus intereses. La sociedad genera estas dudas y lleva a la incógnita de donde encontrar un espacio adecuado para recibir todo lo que se cuestiona y le falta a la conformación de una sociedad. De este modo con la llegada de internet surgen las *World Wide Web*, por medio del Departamento de Ciencias e Ingeniería en la Computación (s.f) describe a estas como un “enorme conjunto de documentos enlazados entre sí formando una red de información accesible a través de una interfaz gráfica” (p.8), Estas World Wide Web son las redes que permiten:

Una Base de Datos universal con información disponible para todo el mundo, fácil de acceder y con una organización que asegura la recuperación rápida de la información.

La descripción oficial define a Word Wide Web como "una telaraña de información hipermedial que permite acceder a un inmenso universo de documentación. (Departamento de Ciencias e ingeniería de la Computación, s.f, p.8)

Para lograr este suceso que se consideraba solo en los sueños de la humanidad la investigación abordara el auge de internet en 1983 el año que se ubica como el nacimiento de este. Se mantenía una incertidumbre de cuál sería el uso o el material que se encontraría dentro de lo que se entenderá como la primera red virtual, en estos momentos grandes empresas e inversores desconocían el verdadero potencial de las tecnologías emergentes. Uno de los casos más representativos para este análisis consiste en el trabajo descartado por la AT&T, IBM y Digital.

AT&T lo estudió y dijo que ese proyecto nunca podría ser rentable y que no veía ningún interés en comercializarlo. Recuerden de todas maneras que eran más o menos los años en que el presidente de Digital, una gran empresa de informática declaró que no veía ninguna razón para que alguien quisiera un ordenador en su casa, o pocos años después de que Watson, el presidente de IBM, declarase que en el año 2000 en el mundo sólo habría cinco ordenadores (Castells, 2001, p.2).

El descarte y surgimiento de las nuevas tecnologías ha sido algo que ya ha sucedido anteriormente. Sin embargo, el resultado ha dado evidencia de que la relevancia que han adquirido con los años ha hecho que las tecnologías se vuelvan parte fundamental de la vida cotidiana, además de que dentro de los principios de la democracia son herramientas para fomentar la participación ciudadana y la creación de tendencias. estas tecnologías han terminado desarrollándose como los lugares donde los usuarios pueden ser su *Yo verdadero* los cuales en Ball M. (2022) “no se han centrado en la subyugación o el lucro, sino en la colaboración, la creatividad y la autoexpresión” (p.26)

Fue en estos espacios de nueva comunicación donde se identificaron varias formas de crear comunidades, estas pasaron a ser los espacios a los que los individuos deseaban pertenecer, los cuales no tienen restricción de lugar, tiempo u opinión. Se ha transportado a estas redes

esquemas pensados en la *realidad* como es el poder usado en campos de dialogo, intercambio y movilidad por los espacios creados por usuarios de las redes virtuales.

La interconexión e interoperabilidad de los distintos mecanismos que hacen parte de la red son engranajes que permiten un proceso continuo de evolución. Cuando uno de los componentes de la World Wide Web falla y no se puede transmitir la información o acceder a los medios que esta nos brinda, los usuarios en la actualidad se han acostumbrado a realizar actividades con el uso de Internet y por lo tanto esto generaría retrasos en procesos que llevamos como usuarios de la red a todos los aspectos de nuestras vidas. Esta ya ha arraigado su poder e influencia en gran parte de la población que tiene acceso a dispositivos tecnológicos. Esto no quiere decir que esta red sea mala para el ser humano, por el contrario, con la evolución de esta se han reducido los tiempos de tramites, procesos, proyectos e investigaciones que antes de su llegada requerían un esfuerzo mucho mayor a la facilidad que esta nos brinda en la actualidad. Sin embargo, implica que en caso de fracasar nos llevaría a perder una herramienta la cual se ha vuelto indispensable en el uso cotidiano de la humanidad.

Esta situación es semejante a lo que puede pasar con lo virtual que, aunque aún no haga parte de las actividades diarias de los individuos, podrá ser una herramienta que otorgue facultades que actualmente carecemos. Es parte del proceso de evolución de la sociedad.

2.1 El conocimiento y el poder en choque

Algunos medios ya han realizado indagaciones con plataformas interesadas en estos espacios virtuales como son Etoro, Meta, Microsoft, Amazon y X y se ha generado una discusión respecto a la protección del usuario, se genera que:

El tratamiento de datos de carácter personal dificulta de determinar la responsabilidad sobre una red distribuida, imposibilidad de controlar las transferencias internacionales o la dificultad técnica de aplicar los derechos de los sujetos, como el derecho al olvido o a la cancelación de datos (Esteban P, 2022, s.p)

Como parte del conocimiento los datos que habitan en la *World Wide Web* en su mayoría son de uso compartido debido al libre acceso que da el internet a la información. Estos datos pueden ser buscados por cualquier usuario en la red, de cierto modo aquellos que acceden a la información tienen un poder adquirido, ya que en la era de la información esta brinda poder a aquellos que la obtienen.

Entonces en las redes aquellos que son capaces de publicar información o encontrarla logran obtener un poder real, basado en cómo pueden controlar estas transferencias de datos y no necesariamente se puede crear una responsabilidad de como usan este conocimiento. En internet cuando un usuario acepta las condiciones de un sitio web asume un papel donde él hace parte de ese servicio, dentro de lo virtual los datos de este usuario empezaran a circular por la *World Wide Web* ya que esta se encuentra interconectada, esta información suele ser usada para distintos fines, pero en esta investigación se analizará como esta hace parte de la cadena de datos que brinda un conocimiento a las plataformas virtuales sobre el interés de los usuarios y como atraerlos a estas.

El Estado tiene el poder para lograr la sociedad actúe según sus intereses, por esto en la virtualidad si la información tiene poder se puede replicar un seguimiento de estos intereses con las comunidades que habitan internet ya que como se aborda en el texto de los ‘Fundamentos actuales para una teoría de la constitución’ de Francisco Javier Diaz (2018) “En efecto, y como ya apunto Montesquieu, la separación de los poderes es la única vía para garantizar la libertad y, por tanto, no es un fin sino un medio al servicio de los mismos derechos” (p.12). En este choque de poder y conocimiento como se menciona se hacen un medio para la existencia de los derechos mismos, para poder replicar estos aspectos en internet requiere un modelo que sea inmersivo y replique organizaciones del poder en espacios virtuales durante el proceso durante el cual se terminara desarrollando el *Metaverso*.

Al entender que los espacios de participación política pueden darse dentro de la *World Wide Web* esta es capaz de compartir el conocimiento. Son los usuarios quienes deciden como usan el poder que adquieren al obtener la información, en algunos casos significara establecer un

control específico de situaciones que requieran el actuar de *administradores*⁵. Las medidas de seguridad serán dispuestas por estos, así como las reglas de moderación de cada espacio.

2.2 ¿Qué es lo virtual y como nos acerca a los *Metaversos*?

En las últimas décadas, la tecnología ha transformado la forma en que interactuamos y nos relacionamos entre nosotros y con el mundo que nos rodea. En particular, los avances en la tecnología digital han dado lugar a nuevas formas de comunicación, interacción y participación que han sido ampliamente exploradas en el campo de la ciencia política. Uno de los desarrollos más recientes y prometedores en este campo es la aparición del *Metaverso*, entornos virtuales que permiten a los usuarios interactuar con una versión digitalizada del mundo real y con otros usuarios en línea.

En la literatura existente sobre el *Metaverso* y su potencial para contribuir a la democratización en la sociedad. En particular, se examinarán las formas en que los *Metaversos* pueden ser vistos como un proceso de democratización y qué implicaciones tienen para la igualdad y la participación ciudadana. Para ello, se revisarán algunos de los estudios más destacados sobre el tema y el pensamiento clásico de autores que teorizaron sobre la democracia, esto abarca la teoría política, la filosofía política, la ética y la comunicación.

Para determinar un inicio del término debemos remontarnos a el surgimiento histórico de la palabra *Metaverso*, se puede destacar la obra ‘Snow Crash’ del autor Neal Stephenson publicada en 1992, donde se introduce el concepto de *Metaverso*. En este libro, el *Metaverso* es descrito como un mundo virtual en línea, similar a un juego de realidad virtual en el que los usuarios pueden interactuar y crear contenido. En este sentido, la obra de Stephenson se considera un precursor del *Metaverso* tal y como se entiende hoy en día. Pero para entender que es la realidad virtual nos basaremos en que esta es “por tanto un entorno de escenas u

⁵ Dentro de los mundos virtuales los administradores pueden ser comandos preestablecidos de moderación a los usuarios. Incluso los mismos usuarios pueden ser administradores cuando han sido autorizados o se encuentran bajo sus dominios en la red.

objetos de apariencia real, que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él” (Ordoñez J, 2020, p.1).

Con esto podemos partir por aquellos autores que se han centrado en estudiar este fenómeno que paso de la ciencia ficción a hacer parte de la realidad y que ahora acude a una investigación para determinar sus alcances en los temas de participación e igualdad. Por lo que uno de los autores más influyentes en este campo es Manuel Castells, cuyo trabajo ha sido fundamental para comprender la relación entre la tecnología y la sociedad. En su artículo ‘Internet y la sociedad red’ (2001), Castells describe cómo Internet ha dado lugar a una nueva forma de organización social que él llama "sociedad red". Según Castells, la sociedad red es una sociedad basada en la información y el conocimiento, donde la tecnología digital es el principal motor de cambio. En este contexto, los *Metaversos* pueden ser vistos como una continuación de esta tendencia, ya que ofrecen una forma innovadora de participación ciudadana y de construcción de la identidad digital.

Otro autor importante en este campo es Yochai Benkler, cuyo libro ‘The Wealth of Networks’ (2006) ha sido ampliamente citado como una obra clave en la comprensión de la economía política de la era digital. Benkler argumenta que la tecnología digital ha dado lugar a una nueva forma de producción y distribución de bienes y servicios, que él llama "producción social". Según Benkler, la producción social se basa en la colaboración y la participación ciudadana, y los *Metaversos* pueden ser vistos como un ejemplo de cómo la producción social puede tener lugar en un entorno virtual.

Desde el análisis comunicativo se puede revisar en este campo a Henry Jenkins, cuyo trabajo se ha centrado en la cultura de convergencia y el papel de los medios de comunicación en la sociedad. En su libro ‘Convergence Culture’ (2006), Jenkins argumenta que la tecnología digital ha dado lugar a una nueva forma de cultura que se caracteriza por la convergencia de diferentes medios de comunicación y la participación de los usuarios. Los *Metaversos*, según Jenkins, son un ejemplo de cómo la convergencia cultural puede tener lugar en un entorno virtual y pueden tener implicaciones significativas para la participación ciudadana.

Entonces la conformación de los espacios virtuales son el camino al *Metaverso*, ya que este está conformado por diferentes entornos virtuales al cual cada usuario tiene la posibilidad de escoger a donde quiere acceder. No hay limitantes en cuanto a la participación ciudadana siempre y cuando se cumplan también las normas que haya en cada espacio al que se acceda como *Avatares*.

Dentro de los análisis planteados por Velázquez (2022) “hay bastantes componentes que pueden llegar a mezclarse dentro del *Metaverso* en donde se contempla el uso del VR⁶ o AR⁷ y tecnologías ya existencias como es el 5G, los almacenamientos en la Nube y la Inteligencia Artificial” (p.24). El logro es que estos elementos que pertenecen a la última revolución tecnológica sean habilitadores de la conexión entre lo físico y lo virtual. El acercamiento que permiten estos productos de la innovación a generar nuevos ecosistemas virtuales son medios para que la sociedad también se adapte y entienda que a su disposición ha estado preparándose para el *Metaverso*.

2.3 En busca del acceso virtual completo

No obstante, el entendimiento del funcionamiento de las redes en niveles políticos tiende a ser básico o nulo, tanto a nivel administrativo como en enseñanza. No se ha logrado dar un uso correcto de estos espacios de comunicación y conocimientos, sino que como lo enuncia Castells (2001):

Lo que se observa es que los gobiernos, las administraciones, los partidos políticos han confundido Internet con un tablón de anuncios. En general, se limitan a exponer la información: aquí tienen nuestra información para que se entere de lo que hacemos y así me ahorra trabajo o, si lo desea, dígame su opinión. (p.10).

Entonces cuando estas redes se complejizan y ya no solo se basan en brindar resultados por búsquedas o permitir acceso a redes sociales los cuales son los usos que más se han atribuido a internet, sino que empiezan a adquirir un estilo de vida, una forma de emigrar a otro espacio

⁶ El VR es el termino dado a la palabra *Virtual Reality*, usado dentro de los espacios virtuales.

⁷ EL AR es el termino dado a la palabra *Augmented reality* que en conjunto con el VR son componentes que están presentes dentro del *Metaverso*.

donde la persona modifica su propio ser a un *Avatar*. Ball (2022) señala una forma de referirse a “el término sánscrito *Avatar*, que se traduce más o menos como «el descenso de una deidad desde el cielo», para referirse al cuerpo virtual de un usuario” (p.27), Por este se accede a un espacio donde se pueden realizar actividades laborales, económicas, reflexivas, de ocio e incluso físicas. En cuanto a lo de ser una deidad es debido al hecho de que se pueden crear los respectivos *Avatares* a diseño propio de los individuos dejando de lado sesgos o rasgos que no consideran representativos de ellos mismos.

Dentro de estos espacios las tendencias tienen a ser más fuertes sobre todo cuando se refiere a los modos de comunicación, las limitaciones físicas en caso de personas con discapacidades o personas que no se sientan cómodas de expresarse en el plano físico. Todos pueden hacer uso de los *Metaversos* por medio de sus *Avatares* como lo especifica Bojik L. (2022) en su investigación ‘Metaverse through the prism of power and addiction’.

El *Metaverso* ofrecerá mejores interfaces de usuario que las tecnologías de comunicación actuales. La interacción con los dispositivos y las personas en el *Metaverso* también será más natural, de modo que en lugar de pulsar o teclear, se podrá interactuar mediante gestos con los movimientos de la mano, a través del habla (diciendo unas pocas palabras), e incluso con los pensamientos. (p.3)

Por lo cual es necesario entender las realidades de estos usuarios, por medio de la investigación de acción participativa realizada por Fals Borda (2008) el cual: “afirma que el espíritu científico puede florecer en las circunstancias más modestas y primitivas, que un trabajo importante no es necesariamente costoso ni complicado, ni debe constituirse en monopolio de clase o de la academia” (Borda F, 2008 citado en Figueiredo, 2015, p. 274), pero también por medio del entendimiento de esta por Pablo Freire (1997) el cual “afirma que la práctica de la libertad está incrustada en un modo de transmisión del conocimiento, en la que el individuo puede reflexionar y convertirse en sujeto de su propia historia” (Freire P, 1997 citado en Figueiredo, 2015, p. 274). Es así como los modelos de entendimiento a los partícipes de los espacios nos permiten entender sus actividades e influencia en la red.

Para conseguir el acceso virtual completo se ha dado una rápida evolución del *Metaverso* según los medios como La República, Infobae y Forbes los cuales dieron un rápido crecimiento debido al aumento de usuarios en internet. Lo que llevo a un mayor interés en el desarrollo de nuevas tecnologías ya que estas cuentan con la capacidad para recrear la realidad aumentada y virtual, sin embargo, esto también plantea desafíos importantes para la privacidad y la seguridad de los usuarios debido a que:

Con el uso de las tecnologías, es normal que te genere dudas realizar ciertos trámites online. El desconocimiento de ciertos aspectos de seguridad provoca que cometas errores, puedas ser víctima de algún fraude o simplemente no hagas nada por miedo. (AEPD y INCIBE, s.f, p. 8)

La creación de los *Metaversos* y la relevancia que va adquiriendo tiene el potencial de transformar significativamente la sociedad y la democracia. A través de la creación de entornos virtuales, se pueden fomentar la participación ciudadana, la igualdad de oportunidades y la inclusión social tomando casos como son Second life inaugurado en 2003 por Linden Research Corp. Actualmente es uno de los primeros prototipos de *Metaversos* más exitosos conocidos, según datos de el periódico La república (2022) la comunidad de Second Life cuenta con 900.000 usuarios activos mensuales. Por lo que la existencia de estos espacios permite una réplica de la democracia a una democracia virtual entendida como una participación que genera su propia ola de influencia. Los usuarios pueden expresarse y usar sus derechos para causar impactos tanto en lo virtual como en el mundo físico.

Philip Rosedale creador de Second Life hizo un anuncio donde demostró lo único que ha sido el desarrollo de este mundo virtual y como se ha incorporado dentro del *Metaverso*, hizo referencia a que:

Nadie se ha acercado siquiera a construir un mundo virtual como Second Life. El hecho de que las big tech (grandes compañías tecnológicas) regalen gafas de realidad virtual y construyan un metaverso con publicidad junto a plataformas de modificación de comportamiento no hará posible crear una utopía mágica, simple y digital para

todos. Los mundos virtuales no tienen por qué ser distopías. (Rosedale P, 2022 citado en Diario La República, 2022, s.p)

Es principio aclarar que, aunque los *Metaversos* sean un servicio como usuarios se puede acceder a estos gratuitamente o por medio de pago. Son los mismos usuarios quienes crean el contenido que desean dentro de lo virtual los destinos, eventos y hogares etc. Todos los espacios son creados por la comunidad, donde esta misma ha organizado y consolidado el éxito de Second Life. Los intentos de recrear la originalidad de un mundo virtual y que no se hayan concretado no significa que estos estén destinados al fracaso. Pero para lograr un acceso virtual completo se debe tener una huella original que destaque entre la variedad de propuestas de las diferentes compañías que apuestan en este mercado. Casos como VR chat, o incluso algunos espacios dentro de la plataforma Roblox que se encuentran en desarrollo ya se han hecho con una cantidad de miembros debido a los espacios que conectan a sus usuarios permiten que estos interactúen con una variedad de opciones dentro del *Metaverso*.

Capítulo 3: Hacia una Democracia Digital

La investigación del Estado con el desarrollo de la democracia ha sido un ámbito de estudio académico desde sus orígenes. De este mismo modo se ha vuelto la forma de gobierno más popular, en la cual esta ha gozado de un amplio espectro teorías e interpretaciones. Sin embargo, la modernidad ha traído consigo interpretaciones que involucran al término como parte de una constante evolución, por ejemplo, López P. (2005) la define de modo que:

Democracia es el nombre de un gran proyecto político que pone en el hombre, en la vida del hombre común, su fundamento y su razón de ser. La libertad y la democracia son importantes en nuestra vida, pero no son perfectas, siempre parecen insuficientes, incompletas. Necesitan de una permanente actualización. La democracia es, así, un proyecto político antiguo y moderno y, a la vez, un proyecto de ayer para hoy y de hoy para mañana. (p. 2)

Por lo que en el análisis en la modernidad sobre la democracia ha involucrado una evolución a lo que la sociedad actualmente identifica como *tendencias*, estas se refieren dentro de lo que es la democracia a lo que Platón definía que: “La democracia no es, ni puede ser, por

tanto, el régimen en que el poder es ejercido por el pueblo ni por su mayoría, sino el predominio alterno, irregular y caprichoso de las distintas clases y tendencias” (Platón s.f, citado en Galeano M. s.f, p.3). Estas tendencias han llevado a una revolución de la idea de que la democracia se puede establecer en cualquier lugar, ya que además de haberse esparcido como la más popular de las formas de gobierno, también se puede llegar a plantear como una forma de revolución de una sociedad en entornos digitales, la participación de la sociedad y la búsqueda por la igualdad han generado “que las tecnologías no sólo revolucionen la sociedad, sino que permiten aprender observando el comportamiento de enormes comunidades digitales que cambian e interaccionan todo el tiempo” (Watts D. s.f citado en Flores, J. M, 2009, p. 76).

Así como se debe entender que al referirse a la participación y la igualdad dentro de las redes es una expansión de lo que se toma como una democracia digital ya que:

La democracia no es un fenómeno estático y universal; su carácter específico varía en función de diversas variables circunstanciales. Su vitalidad, funcionalidad y supervivencia no pueden darse por sentadas. Se trata de un proyecto histórico, atravesado por las disputas entre aquellas fuerzas que, de distintas maneras, lo restringen y aquellas que tratan de ampliarlo, sobre todo fortaleciendo la participación (Dahlgren, 2012 citado en Ford E. 2019, p.33)

En este sentido, la tecnología puede ser utilizada para involucrar a las comunidades en la toma de decisiones y en la construcción de procesos democráticos más inclusivos y participativos. Esto se refleja en la creciente adopción de herramientas digitales que fomentan la colaboración, la transparencia y la comunicación entre los ciudadanos y los gobiernos. Estos entornos digitales con el uso de nuevas herramientas han evolucionado manteniendo la idea de querer incluir a la sociedad en espacios en los cuales la participación y sus intereses no sean limitados por modelos estrictos que dicen ser inclusivos, según como se contempla en Habermas es necesario que las democracias desde el punto deliberativo contemplen:

Por un lado, desde su interior por el multiculturalismo expresado en la fuerza que en la actualidad han tomado los grupos sociales y las identidades étnicas, religiosas y

sexuales que reclaman para sí el reconocimiento de derechos especiales y la garantía de ciudadanía en igualdad de condiciones legales; y, por otro lado, por el cuadro de transformaciones del Estado moderno sitiado desde el exterior en su integridad por la globalización (Habermas J, citado en Domínguez H, 2013, p. 303).

Aunque el fenómeno estudiado implique mayor visibilidad de estos grupos y el reconocimiento de sus derechos aun con la globalización y la llegada de la tecnología se continúa rechazando a individuos que no sienten tener un lugar en estas sociedades democráticas y participativas.

La relación entre los clásicos de la democracia y el tema de los *Metaversos* es una cuestión interesante que ha recibido la atención de esta investigación. En este sentido, los *Metaversos* podrían ser una herramienta para simular una sociedad democrática, aunque también es importante tener en cuenta la posibilidad de que se reproduzcan las desigualdades presentes en el mundo real y que autores críticos de la teoría democrática como Platón tenga razón que estas llevan al colapso. Por el contrario, el resultado sea que recrear procesos de organización social no logren el desarrollo dé una democratización dentro de estos espacios.

Por otro lado, en "El contrato social" (2017), Rousseau plantea la necesidad de un acuerdo social para establecer una sociedad justa y equitativa. La cuestión de cómo se establecería este acuerdo en un mundo virtual plantea un reto interesante en el contexto de los *Metaversos*. Además, la obra "Sobre la libertad" (2017) de Mill, resulta relevante en la medida en que se discute la importancia de la libertad individual en la democracia, y cómo esto podría ser afectado en un mundo virtual en el que los individuos puedan tener una mayor capacidad de controlar sus experiencias.

Para retomar los puntos clave de la democracia, se revisa en "La democracia y sus críticos" (1992) de Dahl y Wolfson, el tema de la democracia participativa y la necesidad de involucrar a los ciudadanos en la toma de decisiones. En este sentido, los *Metaversos* podrían ofrecer nuevas formas de participación ciudadana y democratización, aunque también es importante analizar los posibles riesgos y desafíos que plantea esta tecnología en relación con la democracia.

Por último, para complementar el análisis teórico Habermas y Rawls complementan el entendimiento y funcionamiento de los conceptos de democracia liberal y deliberativa, haciendo parte de los procesos de globalización a los cuales hace parte el origen de los *Metaversos*, estas respectivas transformaciones pueden ser fundamentales para explorar y realizar un acercamiento al nuevo fenómeno de inmersión virtual.

En general, la relación entre los clásicos de la democracia y los *Metaversos* es un tema que ha recibido una atención creciente en la literatura académica. Si bien existen potenciales beneficios en términos de democratización y participación ciudadana, también es importante considerar los riesgos y desafíos que plantea esta tecnología en relación con la igualdad y la justicia. Así como entender las diferencias entre la creación de estos espacios como utopías o distopías, para mantener un equilibrio que brinde sentido y no llegue a extremos es la oportunidad de invitar a que los usuarios participen teniendo medios de atención a las necesidades.

3.1 Ingreso al *Metaverso*

Para poder entender estos aspectos anteriormente mencionados como son la conformación de comunidades, encontrar un lugar para descubrir algo cercano al *Yo verdadero* y ver que tanto se ha replicado de *la realidad* de la sociedad en lo virtual como parte de la investigación. Se ha accedido a él *Metaverso Second Life*. Con este ingreso se buscó observar que aspectos podían verificar o descartar el planteamiento sobre si estos espacios podían generar una réplica del modelo del Estado, esto implica comprobar si se puede ser sujeto de derecho en el *Metaverso* como si es posible garantizar una democracia digital.

Antes de ingresar a la plataforma virtual se tienen en cuenta las declaraciones que hace el mismo sitio web de Second Life en el cual se hace evidencia de los aspectos que ya han trabajado y continúan puliendo como servicio.

Second Life es el principal mundo virtual de Internet creado por los usuarios, del que disfrutan millones de personas y organizaciones de todo el mundo. Desde hace 17 años, grandes empresas e instituciones educativas utilizan Second Life para celebrar reuniones, conferencias y colaboraciones a distancia. (Linden Lab, s.f)

Mi punto de vista al empezar esta inmersión como usuario fue que tuve la oportunidad de crear mi propio *Avatar* el cual creé, no a mi imagen propia, sino como deseé ser en el mundo virtual. Ya partía de un punto de vista estético en el cual identifiqué que podía no solo ver a los otros usuarios interactuando en el *Metaverso*, sino que en los distintos *Avatares* que me encontraría no hallaría una réplica de los individuos que los manejaban, por el contrario, eran la expresión de lo que deseaban ser dentro de estos mundos. El primer vistazo fue complicado la cantidad de interacciones que me ofrecía la plataforma y la variedad de herramientas que tenía a mi acceso para empezar a recorrer este mundo. Sin embargo, es algo normal sentirse un poco desubicado en un panorama desconocido, para fortuna de los nuevos usuarios estos mundos ya vienen con una guía de inicio y entender de que somos capaces dentro de este *Metaverso*.

En poco tiempo ya había entendido los controles de mi *Avatar*. Además de ver a otros usuarios ya interactuando, decidí unirme rápidamente a una primera charla con otros dos usuarios también nuevos en este mundo virtual. La idea era lograr establecer un grupo con el cual luego pudiera realizar actividades para conocer los distintos espacios que ofrece la plataforma diseñada por Linden Lab⁸. Las primeras semanas me centré en recorrer las distintas salas y espacios dentro de Second Life, de las cuales destaco un pueblo realizado a escala como proyecto de la Universidad de Aveiro en Portugal, el cual representa una simulación de *El caserío Amiais, de la Villa de Sever do Vouga, en las Tierras Altas Centrales portuguesas*⁹. Fue fascinante encontrar un espacio interactivo y que al mismo tiempo representaba un lugar el cual desconocía. Tuve la oportunidad de ver este pueblo dentro del *Metaverso* y acercarme un poco a otros proyectos que demuestran que un espacio virtual puede recrear a una sociedad y permitir a distintos usuarios participar dentro de estas. Continué visitando espacios creados por los usuarios de Second Life como incluso la misma desarrolladora Linden Lab, la cual ha replicado Universidades, teatros, cafeterías etc. Una diversidad de espacios para que los

⁸ Linden Lab es la desarrolladora a cargo de Second Life y por la que podemos acceder por medio de su plataforma a este *Metaverso*.

⁹ Nombre original *The amiais Hamlet in the township of sever do Vouga on the Portuguese Central Highlands, Universidad de Aveiro, Portugal, s.f.*

usuarios observen que pueden llevar a cabo las mismas actividades diarias de su cotidianidad dentro de estos mundos virtuales.

Decidí inscribirme en la *Universidad de Caladon Oxbridge* la cual es un espacio educativo dentro de Second Life de libre acceso, una vez estaba en el lugar pude acceder a diferentes clases que se complementan con la enseñanza sobre las habilidades básicas y avanzadas sobre Second Life. Esto quiere decir que además de poder acceder a un sistema educativo completo, también se agregan herramientas para aquellos que quieren conocer más sobre el *Metaverso* y sus posibilidades. Mas allá del sistema educativo se replican muchas actividades que nos harían pensar que seguimos en la *realidad*, existen variedad de similitudes tanto positivas como negativas. Dentro de estas similitudes también se ahonda más en el conocimiento de que como *Avatares* estamos en un mundo virtual y aun así tenemos diferentes opciones para desplazarnos por estos espacios como normalmente se podría hacer en la realidad.

El uso de vehículos o de movimiento de nuestros *Avatares* con la ventaja de que al ser mundos virtuales nuestras acciones son más amplias ¿Quién alguna vez no ha pensado en volar? Fue lo primero que me cuestioné si era posible o incluso teletransportarse, si esto se pudiera hacer en la realidad nunca llegaríamos tarde a un compromiso. Efectivamente dentro de Second Life esto no es un problema, reunirse con un amigo, asistir a una reunión o incluso ir a clase todo parte de que puedes hacerlo de inmediato. Ventajas de lo que sería estar en un mundo virtual, no obstante, no todo es posible.

Linden Lab ha hecho una labor que intenta replicar como el nombre de este *Metaverso* indica una segunda vida, donde se manejan espacios de privacidad y control por parte de labores de administración. Como usuario noté que a pesar de la libertad que tenía no podía pasar por encima de la privacidad de otros usuarios, ya que no todo está permitido. Durante uno de mis recorridos encontré barreras de acceso a ciertas ubicaciones ya que dentro de Second life existe un mercado y este incluye la compra de dominios, (como la adquisición de tierras en la realidad). A estos espacios comprados por usuarios no se puede acceder sin contar el permiso de estos, o incluso algunos de estos dominios son usados por compañías para realizar sus proyectos, a los cuales como usuarios no tenemos la capacidad de acceder a estos lugares,

Como la adquisición de tierras en la realidad, el territorio del metaverso replica las condiciones de la propiedad privada.

El mercado se vislumbra como un fenómeno que no desconocemos ya que hace parte del mundo que habitamos, ya estamos acostumbrados a tener ciertas limitaciones y como parte de este *Metaverso* los beneficios de pago no son excepciones. Dentro de Second Life en un primer momento no logre identificar los beneficios de adquirir una suscripción de pago, donde al crear tu cuenta puedes optar por ser un usuario normal o uno con privilegios pagando un extra. Pero a medida que exploraba esta suscripción se hacía más notorio que aquellos que ingresaban con el servicio VIP tenían acceso a un salario para adquirir productos dentro del *Metaverso*. De cierto modo estos usuarios tenían un mayor rango y acceso a espacios dentro de Second Life que no es muy distinto a la separación de clases sociales del mundo que habitamos.

Además de esta separación de usuarios también note que existen términos y reglas que también deben cumplirse, hay formas de denunciar a usuarios que mantienen comportamientos inadecuados, en lugares donde se especifican normas de conducta estas deben llevarse a cabo de lo contrario podemos ser expulsados.

A partir de estas observaciones identifiqué la cantidad de semejanzas que se pueden encontrar en un mundo virtual como las que ya tenemos en la *realidad*. Aunque no se haga solida la presencia de la democracia, cada *Avatar* participa y regula las decisiones en el *Metaverso*, incluso en los foros los usuarios reportan su opinión para que luego sea revisada y atendida por la administración de la plataforma. Esto puede aproximarse a la forma en que la sociedad solicita a las instituciones del gobierno ciertos puntos clave que necesitan ser tratados para que se garantice un libre desarrollo de la sociedad.

Estas afirmaciones tuvieron como a usuarios de mundos virtuales y comunidades de internet (se realizaron 15 entrevistas grabadas en video).¹⁰ Entre los usuarios entrevistados se dialogó

¹⁰ Esta investigación no atenta contra la identidad, ni tampoco promueve la venta de datos ya que estos se usaron para fines académicos. Se solicitó un consentimiento informado a los usuarios bajo la ley 1581 de 2012.

con aquellos que ingresaban por primera vez a un *Metaverso*, así como usuarios que ya tenían una experiencia y tiempo dentro de estos espacios virtuales, se identificó que en su mayoría tienden a ser vistos como espacios recreativos para pasar tiempo socializando y expresándose de una manera más libre. Las restricciones y sesgos que se tienen en la *realidad* no hacen parte de esta plataforma, cada uno puede desarrollar su *Yo verdadero* como deseé sin temor a ser juzgado o rechazado.

También hubo testimonios de usuarios que se identifican haciendo parte de estos *Metaversos* en su actividad laboral, educativa y diaria. No obstante, no todos ven esto de la misma forma ya que frecuentan estos espacios más como una afición y de poco tiempo que no llega a una dedicación a largo plazo. El factor en común que se logró identificar en todos los usuarios es el potencial que ven en estos espacios virtuales, por ahora se limita debido a la poca capacidad de una inmersión completa. Este sería el planteamiento al cual quieren llegar aquellos que imaginan los *Metaversos*. La llegada de la inteligencia artificial ha sido un factor de ayuda para estos desarrollos. La IA puede llegar a ser un complemento capaz de avanzar en poco tiempo los avances humanos sobre la inmersión total.

3.2 Lo ordinario de la comunicación, manejo de redes.

Desde la experiencia propia de los años usando redes sociales y ahora siendo parte como usuario de un *Metaverso*. Surgen cuestionamientos en cuanto a la privacidad y durante esta investigación se ha analizado con la propuesta de Mathew Ball (2022) donde este afirma que el *Metaverso* “está siendo promovido y construido por empresas privadas, con el propósito explícito de comerciar, recopilar datos, hacer publicidad y vender productos virtuales.” (p.37). A partir de la experiencia y visita a estos mundos virtuales se puede decir que esto se ha desarrollado más allá de solo estas características, han logrado crear sociedades y modelos organizacionales. Donde la comunicación hace parte de esta *World Wide Web* que se han adaptado y ya no solo hacen parte de internet, sino que fluyen a través del *Metaverso* dando información y creando mundos que conecten con los usuarios, en donde se sientan familiarizados con ellos.

La privacidad de los usuarios es un valor que brindan las plataformas virtuales por lo cual bajo estos acuerdos los usuarios, se regulan bajo un Habeas Data. No obstante, cada uno decide qué aspectos de su vida desea compartir en estos lugares: Desde imaginar una vida completamente nueva o replicar detalles de la ya vivida, pero todos estos puntos destinados a ser participantes de estos espacios virtuales, es deber y derecho de cada usuario poder manejar su información con responsabilidad y compartiéndola con quien deseé.

Al convivir con otros usuarios de Second Life se notó que, en muchos casos a pesar de las diferencias de idioma, la plataforma ofrece la capacidad de mantener una comunicación por frases determinadas que hacen parte de las opciones que nos brindan en el catálogo de acciones. Castells (1996) ya se había planteado que la información sería clave como producto de la era tecnológica y por lo tanto las redes serían parte del desarrollo que parte del concepto de evolución tecnológica el cual es:

Una arquitectura de red que, como querían sus inventores, no podía ser controlada desde ningún centro, compuesta por miles de redes informáticas autónomas que tienen modos innumerables de conectarse, sorteando las barreras electrónicas. Arpanet, la red establecida por el Departamento de Defensa estadounidense, acabó convirtiéndose en la base de una red de comunicación global y horizontal de miles de redes (p.31)

Esto nos permite eliminar algunas barreras que limita la realidad como es el idioma, actualmente la información puede encontrarse en distintos lenguajes y con distintas opiniones. Entablar comunicación con usuarios de distintas partes del mundo brinda particularidades en cuanto a conocer otros entornos entendiendo sus propias realidades. Es importante saber manejar las opciones que se brindan en la aplicación de Linden Lab ya que esta información la manejamos nosotros mismos. Second Life ha recibido un auge de usuarios durante la pandemia y contribuido a esta red de creación de una red autónoma no solo de información sino también de vida. Se ha generado un mundo en el cual podemos ser ciudadanos virtuales y participar activamente dentro de este.

3.3 La próxima llegada de una Democracia Digital

La conformación de estos espacios virtuales y la información con la cual ya cuentan ha sido una forma de adaptarse a la nueva realidad del mundo y la globalización. Lo que inicio con Internet fue parte del boom de modernización de las actividades humanas, pensar más allá de los límites de los siglos pasados donde el conflicto fue la semilla que ocasiona la separación de la sociedad. Con la llegada y la adaptación de la tecnología dentro de los gobiernos y trasladándose a entornos virtuales se han generado nuevos entendimientos de que espacios permiten la participación y permiten el desarrollo de sujetos de derecho.

El termino democracia digital replica y adapta lo viejo dentro de un contexto renovado como son los *Metaversos*, no se está dejando aparte la convivencia ni las características de la sociedad. Estas se han reflejado y evolucionado para replicarse en lo virtual, donde para 1996 Castells ya había identificado el surgimiento de:

Un nuevo sistema de comunicación, que cada vez habla más un lenguaje digital universal, está integrando globalmente la producción y distribución de palabras, sonidos e imágenes de nuestra cultura y acomodándolas a los gustos de las identidades y temperamentos de los individuos. (p.27)

Esta es la base de la Democracia Digital manteniendo una universalidad podrá dar sus beneficios a todos aquellos que entren dentro del *Metaverso*. Esto se mantiene sin importar el usuario ya que esta busca acoplarse a las necesidades de cada uno, dentro de la inmersión de cada usuario este podrá experimentar según deseé la plenitud de sus derechos y responsabilidades, así como podrá utilizar está tecnológica siempre que se necesite. Es así como a mayor cantidad de usuarios que reciban los *Metaversos* estos también seguirán evolucionando y adaptándose a las necesidades de sus usuarios ya que “cuando las redes se difunden, su crecimiento se hace exponencial, en tanto que los beneficios de estar en la red crecen exponencialmente dado el mayor número de conexiones, mientras que los costos crecen de forma lineal” (Castells, M. 1996, p.105).

Dentro de estas sociedades digitales y con una percepción un poco anárquica retomando a Dans (2019) la postura que maneja sobre el futuro plantea que:

Tenemos más recursos que las generaciones anteriores para formarnos como personas, como ciudadanos, como miembros de una empresa; para implementar medidas en sanidad, a nivel laboral, en las ciudades; para convertirnos en consumidores responsables y ser usuarios de una red que nos conecta a nivel global (p.2)

Aprovechar estos recursos que se han brindado durante siglos de evolución y entender el funcionamiento al incorporarlos en las actividades diarias de cada individuo, en donde cada generación que nace se encuentra más capacitada para hacer su contribución y vivir desde una etapa temprana el desarrollo con la tecnología. Por esto, como actores del presente somos quienes debemos sentar las bases de responsabilidad a los futuros usuarios que ingresen a estos espacios virtuales y puedan contar con las garantías de que ingresar a estos no será una limitante con la sociedad real, sino por el contrario estas pueden estar conectadas y desarrollarse en conjunto.

Conclusiones

El fin de esta investigación fue brindar un avance y relevancia al proceso que llevara el *Metaverso* durante su evolución. Aunque este ya cuente con un proceso que intenta replicar un modelo organizativo de la sociedad, aún se encuentra en una etapa temprana de desarrollo. Así mismo al carecer del componente de inmersión total que es aquello que busca lograr para así brindar un servicio completo a los usuarios, hace que los usuarios pierdan parte del interés con el que busca obtener una relevancia dentro del mercado y su venta como servicio a la sociedad.

Los usuarios que participan en estos primeros *Metaversos* identifican que a futuro existe un potencial para la participación y posible la realización de actividades como son la educación, el trabajo o las actividades diarias. El fin es ver que tan viable llega a ser que se realicen estos procesos dentro de los entornos virtuales y como se aceptan por los usuarios y la sociedad.

El rápido avance que ha tenido la tecnología no puede ser desechado e ignorado. Cuando internet se hizo popular años antes había sido descartado por grandes corporaciones, el

Metaverso puede darse de igual forma, aunque por ahora las empresas que lo investigan como Meta, X o Microsoft no tengan avances inmersivos, existen desarrolladoras como es el caso de Linden Lab u otras plataformas como VR Chat que ya manejan ejemplos de cómo podrían darse los *Metaversos* y como serían usados por la sociedad. De estas empresas existe cierta competencia por ver quien consigue la experiencia más inmersiva, pero realmente los usuarios solo buscan donde sentirse cómodos por lo que el aporte de estos es relevante para determinar el éxito de los mundos virtuales.

Entre los usuarios que se encuentran en estos espacios virtuales existen opiniones divididas entre aquellos que ven el *Metaverso* solamente como entretenimiento y un pequeño espacio de su vida. Como hay usuarios escépticos, quienes se ven realizando su vida en la red que brindará el *Metaverso*, como medio de innovación este proyecto una vez que logre culminarse será un punto de participación de la sociedad. Desde este se podrán realizar incluso políticas públicas o proyectos encaminados a fortalecer el apoyo a lo virtual, así como también grandes corporaciones tendrán sus espacios para crear contenido y servicios para los distintos *Avatares* inmersos en estas nuevas organizaciones sociales.

El sesgo del cambio es uno de los factores limitantes de los *Metaversos* y en general de la innovación. Durante la investigación se percibía por parte de los principales inversores en los *Metaversos* que aún no poseen una fórmula que consiga la atención del público ya que aún se mantiene el miedo a que la privacidad de aquellos que acceden a la red sea vulnerada. Es la labor de las desarrolladoras y empresas inversoras brindar garantías para que aquellos que busquen acceder a algún *Metaverso* tengan la seguridad dentro de estos y cuenten con una protección a sus datos.

Los aportes a la Ciencia Política que buscan establecer ofertas de innovación dentro del campo de estudio tienen un punto de partida en los *Metaversos*. Encontrar nuevas formas de resolver conflictos, crear nuevas metodologías, realizar consultorías, investigar fenómenos virtuales; todos estos son posibles nuevos estudios que se pueden realizar a medida que la inmersión virtual se vaya completando. La finalidad es generar una ola de propuestas que brinden ideas que eviten que la transición de la realidad a lo virtual sea un golpe cultural, económico, político y social. Actualmente definir las propuestas tiene una dificultad de

alcance, el *Metaverso* aun carece de sus elementos principales de inmersión y no se puede determinar el alcance que este pueda tener con su lanzamiento completo.

La interdisciplinariedad de esta innovación que incluye el desarrollo de una experiencia como es la inmersión surge de que la Ciencia política deba abordar también áreas como la educación, la medicina, la tecnología y las ingenierías que pueden complementar los estudios de regulaciones y proyectos alrededor de los estudios sobre el *Metaverso*.

El metaverso alberga representaciones que permiten o suscitan a los usuarios experimentar privilegios que se pueden obtener a través de suscripciones preferenciales ligadas a la capacidad de monopolizar el uso de territorios digitales. Así, dentro del metaverso se replican condiciones como castas, estratos, clases sociales, márgenes de consumo, distribuciones diferenciales del derecho de expresión. Estos privilegios, que brindan estatus sociales más altos a las suscripciones más costosas, generan claras divisiones de derechos entre usuarios. La privatización obstaculiza además el desarrollo de movimientos sociales, el actuar crítico o no modelado por los intereses de consumo.

Bibliografía:

Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. La factoría, 1-13.

Bojic, L. (2022). Metaverse through the prism of power and addiction: what will happen when the virtual world becomes more attractive than reality? *European Journal of Futures Research*, 1–24. <https://doi-org.ezproxy.javeriana.edu.co/10.1186/s40309-022-00208-4>

Castells, M. (1996). La era de la información: economía, sociedad y cultura (Vol. 1). Siglo xxi, traducción de Martínez C y Albores J (2004).

Jenkins, H., & Deuze, M. (2008). Convergence culture. *Convergence*, 14(1), 5-12.

Jenkins, H (2006). *Convergence Culture*, traducción por Hermida P (2008) La cultura de la convergencia de las medias de comunicación

Benkler, Y. (2006). *The Wealth of Networks*, Yale University Press.

Cass, R. (2007). *Republic. com 2*, O.

Van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.

Sánchez-Elvira, R. M. M., Torres, S. M., & Romero, F. G. (2009). Traducción *La República de Platón*. Ediciones Akal.

Rousseau, J. (2017). *El contrato social*, “Colección Clásicos Universales de Formación Política Ciudadana”, Partido revolución democrática.

Mill, J. S. (2017). *Sobre la libertad* (Vol. 285). Ediciones Akal.

Dahl, R. A., & Wolfson, L. (1992). *La democracia y sus críticos* (Vol. 178). Barcelona: Paidós.

Sawicki, D. S., & Craig, W. J. (2007). The democratization of data: Bridging the gap for community groups. *Journal of the American Planning Association*, 62(4), 512-523.

Velázquez, C. A. (2022). El *Metaverso* y sus beneficios para el derecho de acceso a la información en México a través de sus archivos. *Informática y Derecho. Revista Iberoamericana de Derecho Informático* (2.ª época), 13-35.

Dans, E. (2019). Viviendo en el futuro. *Mediaciones Sociales*, <https://doi.org/10.5209/meso.78324>

Ball, M. (2022). *Metaverso* y como lo revolucionara todo. Traducción de Gonzales S. Edición Deusto.

Stephenson, N. (1992). *Snow crash*. Novela.

Flores, J. M. (2009). Nuevos modelos de comunicación, perfiles y tendencias en las redes sociales. *Comunicar*, XVII (33), 73-81.

López, P. (2005). *El origen de la Democracia Moderna*, Universidad Autónoma de Madrid

La república (2022). *Second Life*, la famosa plataforma de mundo virtual volverá renovada para el *Metaverso*, el universo virtual.

Ford, E. (2019). *El reto de la democracia digital hacia una ciudadanía interconectada*, Lima

Figueiredo, G. (2015). Investigación Acción Participativa: una alternativa para la epistemología social en Latinoamérica. *Revista de Investigación*, 39(86), 271-290.

Domínguez, H. (2013). *Democracia deliberativa en Jürgen Habermas*, investigación.

AEPD y INCIBE (s.f). *Privacidad y seguridad en internet*, España.

Ordoñez J. (2020). *Realidad Virtual y Realidad Aumentada*, Revista Digital de ACTA

CEPAL (1960). El papel del estado y el gobierno en el desarrollo, Antecedentes para el análisis de la posición de la CEPAL.

Levy, P. (1998). ¿Qué es lo virtual?, recuperado de https://ifdc6m-juj.infed.edu.ar/sitio/upload/Levy_Pierre_-_Que_Es_Lo_Virtual.PDF

Escuela de Gobierno y Economía (2021). ¿Qué son las instituciones políticas y cuál es su función?, Universidad Panamericana, recuperado de <https://blog.up.edu.mx/topic/posgrados-de-gobierno-y-economia/que-son-las-instituciones-politicas-y-cual-es-su-funcion>

Alvares, C. y Carrasco, A. (2022). ¿Qué es un *Metaverso*?, Gómez-Acebo & Pombo

Rojas, J. (2022). Concepto, ámbito de aplicación y sujetos de los Derechos Humanos, Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, recuperado de https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=repositorio/10221/33609/1/Concepto_ambito_de_aplicacion_y_sujetos_de_los_Derechos_Humanos.pdf

Díaz, F.J. (2018). Fundamentos actuales para una teoría de la Constitución, 1-444.

Clavijo, S. (2004). Estado de Derecho e instituciones, recuperado de <https://www.banrep.gov.co/sites/default/files/publicaciones/archivos/cortebr0304.pdf>

Engels, F. (1884). El origen de la familia, la propiedad privada y el estado, editorial Progreso, Moscú.

Peña, C. (2013). El poder político: Un abordaje desde la filosofía y la Ciencia Política. Universidad Libre, Barranquilla.

Cabrera, M.C. (2023). *Metaverso, Avatares, inteligencia artificial ¿De qué estamos hablando realmente (¿o virtualmente?)*, Revista Chilena de Anestesiología. 260-261. DOI: 10.25237/revchilanestv5212041204

Cunill, N. (2009). El mercado en el Estado, Diario Nueva Sociedad, recuperado de <https://nuso.org/articulo/el-mercado-en-el-estado/>

