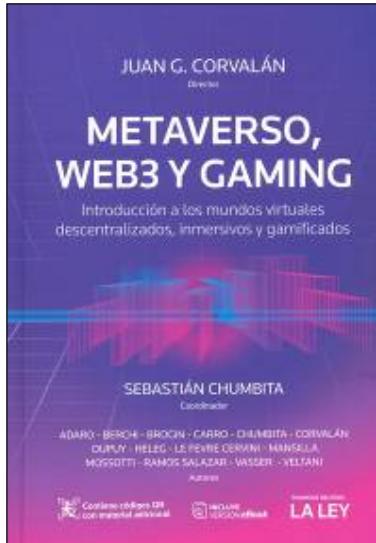


ÍNDICE GENERAL



Prólogo	XV
---------	----

CAPÍTULO I INSTRUCCIONES PARA ENTRAR AL METAVERSO Por Mauro Berchi	
I. Respire hondo. Quizá no hay algo tan nuevo bajo el sol	3
II. Proyéctese: más allá de la vida, más allá de la muerte	6
III. No se me desconcierte	12
3.1. Elefantes en el Miloverso	12
3.2. Llamas políticamente incorrectas	14
3.3. Convivir con el desconcierto	15
IV. Revise las críticas	17
4.1. El hype	17
4.2. La fantasía de lo no regulado	20
V. Ahora sí, zambúllase tranquilo	24

CAPÍTULO II

METAVERSO. APROXIMACIÓN CONCEPTUAL MUNDOS VIRTUALES 4.0

Por Juan G. Corvalán, María Victoria Carro y Giselle Heleg (colabs.)

I. Introducción. ¿Por qué tanto metaverso?	25
II. Encuentre las diferencias. El camino hacia el metaverso	27
2.1. Evolución de las comunidades web	27
2.2. Origen de los mundos virtuales	36
III. Conceptualización del metaverso	38
3.1. Elementos base	41
Segundo. Ecosistema altamente automatizado	45
Tercero. Tecnología blockchain	47
3.2. Elementos centrales	53
Quinto. Matices de inmersión	62
Sexto. Economía nativa digital	64
Séptimo. Identidad mediante avatares	67
Código QR con información complementaria	70

CAPÍTULO III

LA PUERTA DE ENTRADA AL METAVERSO: EL GAMING

Por Mauricio "Osito Lima" Ramos Salazar, Giselle Heleg, Victoria Carro y Gerardo Mossotti

I. Introducción	71
II. Historia de los videojuegos	72
III. Los videojuegos como "puerta de entrada" al Metaverso	74
IV. Del gaming "pay-to-play" hacia el gaming "pay-to-win"	76
V. Gaming "play-and-earn"	78
VI. El caso Axie Infinity	81
6.1. Clases de Axies	83
6.2. Partes del juego	85
6.2.1. Batalla PvP (en el modo arena)	85
6.2.2. Tierra	85
6.2.3. Batallas PvE	85
6.2.4. SDK Lunacia	86
6.3. Población de Axies y sostenibilidad a largo plazo	86
V. Tendencias y futuro de los videojuegos	88

CAPÍTULO IV
AL METAVERSO, ¿Y MÁS ALLÁ?
 Por Enzo Le Fevre Cervini, Giselle Heleg

I. Introducción: ¿el big bang del metaverso?	91
1.1. Primera ola de innovación: la digitalización	94
1.2. La segunda ola de innovación: la Internet	95
II. Golden ticket hacia el metaverso	97
2.1. Hacia una conceptualización del metaverso: "Parece que ya no estamos en Kansas"	97
2.2. Características del metaverso	100
2.3. Tecnologías habilitadoras: la "llave" hacia el jardín secreto	101
2.4. Apolo 11 hacia el metaverso: fases para su desarrollo	110
2.4.1. Gemelos digitales	111
2.4.2. Creación de contenido nativo digital	116
2.4.3. Realidad física y virtual.	119
2.5. Avatares: ¿nuestro Buzz Lightyear del metaverso?	121
2.5.1. Tipos de avatares	127
2.5.2. Inteligencia artificial en la creación de avatares	129
2.6. Identidad digital en el metaverso	134
2.7. Privacidad y seguridad	138
III. El futuro del metaverso: ¿utopía vs. distopía?	143
IV. Conclusión	148
Código QR con información complementaria	149

CAPÍTULO V
DAO Y WEB 3: RETOS Y OPORTUNIDADES PARA LA INNOVACIÓN PÚBLICA
 Por Mario Adaro

I. Introducción	151
1.1. Los cuáqueros	151
1.2. Cuando la sociedad civil toma las riendas	152
II. La innovación pública y las tecnologías emergentes	153
2.1. Blockchain	154
2.2. Web 3	155
2.3. Organizaciones autónomas y descentralizadas	156
2.4. Metaverso	158
III. La tecnología hackea el sector público	159
3.1. Fenómenos concomitantes	159
3.1.1. La percepción de (in)justicia	162
3.1.2. Web 3	165
3.1.3. Organizaciones autónomas y descentralizadas	168
IV. Tecnologías aplicadas al derecho y la justicia	170
4.1. Legaltech	170
4.2. Tecnologías de la información y la comunicación en la justicia	172
V. La innovación pública	174
VI. Oclocracia, cultura de la cancelación y otros riesgos del libre albedrío digital	175
6.1. Oclocracia digital	176
6.2. Cultura de la cancelación	178
6.3. Brechas y sesgos	180
6.3.1. Sesgo algorítmico, sesgo humano	181
VII. Oportunidades en la innovación pública: Estados-puerto	183
7.1. Innovación en la justicia.	184
7.1.1. Un contexto que exige nuevas formas de atacar los problemas	186
7.2. La sociedad que viene	187
VIII. Conclusión	190

CAPÍTULO VI
APROXIMACIÓN A LA PROPIEDAD INTELECTUAL
Y LA PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES EN EL METAVERSO
 Por Juan Dario Veltani, Macarena Belén Mansilla

I. Introducción	193
II. Conceptos relevantes para el metaverso	196
2.1. Software	197
2.2. Hardware, unidades de procesamiento, realidad inmersiva	198
2.3. Blockchain, NFT, DAO	200
2.4. Internet de las cosas	203
2.5. Inteligencia artificial	203
2.6. Contenido generado por los usuarios	204
2.7. Avatares	205
2.8. Metaverso	206
III. Temas de propiedad intelectual en el metaverso	207
3.1. Titularidad de los derechos de propiedad intelectual	208
3.2. Extensión de los derechos de propiedad al metaverso	212
3.3. Situación de los avatares	215
IV. Protección de datos personales en el metaverso	217
4.1. Definiciones de la Ley de Protección de Datos Personales	217
4.2. Principios de la Ley de Protección de Datos Personales	219
4.3. Los datos ¿personales? de los avatares y del contenido generado por el usuario en general	222
V. Conclusiones	224
VI. Bibliografía	226

CAPÍTULO VII
CONTRATOS Y METAVERSO: SENTANDO LAS BASES
 Por Lautaro Vasser, Matías Brogin y Florencia Mendelsohn (colab.)

I. Introducción: the red pill	229
II. Metaverso	230
2.1. Nociones preliminares	230
2.2. Antecedentes del metaverso: mundos virtuales	233
2.3. Metaverso: tecnologías asociadas. La importancia de la blockchain	236
2.3.1. Blockchain o cadena de bloques	237
2.3.2. Tokens y Tokens no fungibles (NFT)	240
III. Contratos y metaverso	243
3.1. Contratos electrónicos y contratos inteligentes (smart contracts)	244
3.2. Contrato entre usuarios y prestador de servicio: el viejo Luis XV en el metaverso	250
3.3. Contratos sobre bienes virtuales. ¿Hacia una propiedad inteligente?	256
IV. Conclusión y desafíos	261

CAPÍTULO VIII
EL METAVERSO: ¿UN NUEVO ENTORNO PARA LA JUSTICIA CLAVE VIRTUAL?
 Por Sebastián C. Chumbita

I. Introducción	263
II. ¿Qué es el metaverso?	264
III. El campo de acción de la justicia "metaversiana"	268
IV. Estructura actual y futura	274
4.1. Accesibilidad: el carácter intuitivo como puerta de entrada a la justicia	274
4.2. Edificios, videoconferencias y entorno virtual	279
4.3. Un tema controvertido, la descentralización	283
4.4. Presencialidad vs. virtualidad	285

4.5. Litigantes y avatares	288
4.6. Un tema sensible: la validación	290
V. A modo de conclusión	294

CAPÍTULO IX
CRÍMENES Y METAVERSO
Por Daniela Dupuy

I. La creciente evolución	297
II. Quién soy	300
III. Crímenes e investigaciones en el metaverso	301
IV. Casuística y estudios	306
V. Conclusiones	308