

Derecho Informático/Electrónico

# METAVERSO y RESOLUCIÓN de CONFLICTOS



Autores

Ignacio **Noble**  
Franco Javier **Orellana**  
Marco **Rossi**

elDial.libros



# **METaverso Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS**

**Ignacio Noble - Franco Javier Orellana -  
Marco Rossi**

Rossi, Marco

Metaverso y resolución de conflictos / Marco Rossi; Franco Orellana; Ignacio Noble. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Albremática, 2024.

Libro digital, EPUB

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-8343-71-6

1. Derecho Informático. 2. Mediación. 3. Audiencias. I. Orellana, Franco

II. Noble, Ignacio III. Título

CDD 347.09

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la fotocopia y el tratamiento informático.

© 2024, Editorial Albremática S.A.

Primera edición

ISBN: 978-987-8343-71-6

Hecho el depósito que marca la Ley 11.723

# Índice

Biografía de los autores.....	9
Prólogo. <i>Por el Dr. Mario Adaro</i> .....	11
Prefacio .....	13

## **Capítulo 1. El metaverso. Primeras aproximaciones**

<i>Por Franco J. Orellana y Marco Rossi</i> .....	15
1.1. Metaverso: de la ciencia ficción a la posibilidad de sumergirse en mundos digitales, recomendaciones de la cultura popular para aproximarse al concepto.....	15
1.2. El desarrollo de la Web 3.0 y el punto de convergencia tecnológico llamado Metaverso.....	19
1.3. Portales de entrada al metaverso: la tecnología XR.....	24
1. Visores de realidad mixta, virtual o aumentada: acústica y óptica al servicio de la realidad inmersiva.....	25
2. Componentes hápticos: captar el movimiento y transmitir sensación a la piel.....	27
3. Plataformas de desplazamiento: moverse en la realidad envolvente.....	28
1.4. Nuestro concepto de metaverso: la experiencia inmersiva como eje de una porción de la web .....	29
1. Una nueva forma de transmitir información: ¿La percibirá mejor nuestra mente? .....	32
1.5. Una herramienta verdaderamente disruptiva: ¿Cuándo puede ser superado nuestro estándar? ¿Cuándo ocurrirá su aplicación masiva? .....	34

1.6. Los límites de la interactividad en las pantallas vs. el universo de posibilidades inmersivas e interactivas .....	36
1.7. ¿Entonces qué es el metaverso? .....	37
1.8. ¿Cómo navegar el metaverso?: Utilización básica de un visor de realidad virtual desde nuestra experiencia .....	39
1. Oficinas Virtuales: la superación de la videollamada .....	39
2. Experiencias lúdicas de baja intensidad: sumergirse en videos envolventes.....	40
3. Experiencias lúdicas de moderada intensidad .....	40
4. Experiencias lúdicas de elevada intensidad: solo para usuarios avanzados.....	41
5. Rascando la punta del iceberg: desarrollo de software e infinitas posibilidades.....	42
1.9. Big Bang metaversal: a un año del último Facebook Connect, avances y perspectivas de un mercado en competencia .....	43
1. Octubre de 2021: de Facebook a Meta .....	43
2. Un Big Bang Metaversal: Repercusiones en el mundo de la comunicación y la tecnología.....	46
3. Argentina: el impacto del Metaverso en los medios y profesiones.....	47
4. Pero. ¿por qué Gaming en un posgrado sobre Metaverso?.....	48
5. Experiencias de divulgación a público específico: Exposición en el 8vo Congreso de Justicia y Tecnología .....	49
6. Ponencia en las Primeras Jornadas de Investigación de Derecho UNT .....	51
7. Octubre de 2022: el segundo Meta Connect y las Meta Quest Pro .....	53
8. 2023-2024: la carrera por el Metaverso no terminó, es una batalla que recién comienza.....	54

**Capítulo 2. La gestión de la oficina judicial con herramientas del metaverso**

<i>Por Marco Rossi y Franco J. Orellana</i> .....	61
2.1. Introducción .....	61
2.2. Gestión Judicial en la era digital: el adiós al “siempre se hizo así” .....	63

1.	Gestión Judicial Interna: descripción de los cambios en la gestión interna, la optimización de recursos y la asignación de tareas .....	64
2.	Gestión Judicial Externa: La importancia de los sistemas de gestión externos para mejorar la experiencia de usuario .....	67
2.3.	Metaverso ¿Más verso que meta? Máquina de humo o herramienta tecnológica .....	69
2.4.	Uso de tecnología en la confección de sentencias y documentos .....	71
2.5.	Innovación y mejora de la experiencia de justicia .....	73
2.6.	Ya no te lo cuento, te lo muestro: de la Cámara Gesell a nuevos entornos amigables .....	75
1.	Uso en Cámara Gesell: Exploración del uso de la realidad virtual en situaciones específicas como la Cámara Gesell .....	77
2..	Uso en audiencias orales: impacto de la realidad aumentada y virtual en audiencias y la percepción de seguridad jurídica .....	78
2.7.	Conclusión .....	80

### **Capítulo 3. Resolución de conflictos con herramientas del Metaverso**

<i>Por Ignacio Noble</i> .....	81	
3.1.	Introducción .....	81
3.2.	Los métodos de resolución de conflictos .....	85
1.	Proceso judicial .....	87
2.	Arbitraje .....	89
3.	Negociación .....	91
4.	Conciliación .....	93
5.	Mediación .....	95
6.	Prácticas restaurativas .....	97
3.3.	Resolución de disputas online (ODR) .....	99
3.4.	Acceso a la justicia y acceso a la tecnología en la resolución de conflictos .....	102
3.5.	Mediación a través de medios virtuales .....	105

3.6. Mediación y otros métodos de resolución de conflictos en el Metaverso .....	113
1. Celebración de audiencias en el metaverso .....	117
2. El centro de resolución de conflictos en el metaverso ....	120
3. Acceso a la información en el metaverso .....	123
4. Capacitación profesional en el metaverso .....	126
3.7. Experiencias en el campo de la resolución de conflictos: La primera simulación de una mediación en el Metaverso ....	128
1. El caso .....	129
2. El diseño de proceso .....	130
3. La simulación del proceso de mediación .....	131
4. La experiencia de socialización .....	137
3.7. Conclusiones .....	139
Bibliografía.....	141