

LOS CONCIERTOS EN EL METAVERSO Y SU PROPIEDAD INTELECTUAL

Por: Cinthia Dinorah Castillo Loredo*

Desde las películas futuristas hasta las series de ciencia ficción, el mundo virtual era un mundo alejado y que creíamos simplemente una creación de la mente, en donde los diversos mundos nos daban una visión paralela, eso fue hace muchos años, aunque debemos de considerar que las primeras referencias al metaverso aparecen en la novela Snow Crash del año 1992, una novela de Neal Stephenson, en donde el protagonista descubre el metaverso.

Hoy 30 años después de la obra de Snow Crash, el metaverso es simplemente una realidad, pero no solo una moda, sino un mundo parte de nuestra vida diaria y en donde convergen desfiles de modas, videojuegos, galerías de arte, plazas e incluso conciertos que se encuentran en vivo y donde la gente puede conectarse a un mundo virtual desde la comodidad de su casa.

En el metaverso convergen mundos virtuales, espacios interactivos y los denominados avatares que además podrán contar con las características de cada una de las personas, asemejándose a la realidad.

Es importante mencionar los tipos de metaversos, los cuales podemos dividir de la siguiente forma:

1. Metaverso tradicional. Se trata de una plataforma de videojuegos online con un sistema de creación muy potente que permite a los usuarios crear sus mundos virtuales.
2. Metaversos de blockchain centralizados. La organización de estos metaversos está en control de unos pocos organizadores, además de que requiere de criptopagos.
3. Metaversos blockchain descentralizados. Cuentan con una economía virtual que se controla por los usuarios.

Es así, que de las primeras interacciones y más conocidas es el famoso videojuego Minecraft, que es un juego de construcción que cuenta con una suscripción y que se encuentra dentro de un mundo abierto, un videojuego que es una franquicia actualmente famosa.

* Licenciada en Derecho con mención honorífica por la Facultad de Derecho, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Especialista en Propiedad Intelectual por la División de Estudios de Posgrado de la Universidad Nacional Autónoma de México. Maestra en Derecho de las Tecnologías de la Información y Comunicación con especialidad en Derecho de la Propiedad Intelectual Digital en el Fondo de Información y Documentación para la Industria (INFOTEC). Cursó el Diplomado en Contratos en el Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM). Se ha desempeñado como Subdirectora de Licencias de la Sociedad Mexicana de Autores de las Artes Plásticas, es socia del proyecto MARCAPOLIS y es miembro activo de la Asociación Mexicana para la Protección de la Propiedad Intelectual.

Actualmente esta revolución y la interacción de los usuarios han llevado a que los conciertos de realidad virtual en el metaverso sean una realidad, siendo así que Travis Scott fue el primer cantante en realizar un concierto en el metaverso en donde debe de destacarse las características del concierto, es decir, el cantante realizaba la actuación en vivo dentro de un cuarto en donde estaba solo; su avatar fue creado para que se pareciera a un humano; el concierto podía ser observado desde diferentes ángulos, lo cual da una mejor perspectiva a comparación de los conciertos tradicionales.

Por su parte Singulive, es un proyecto desarrollado en conjunto con Santander y Silicon Valley que es considerada como la primera plataforma de conciertos en realidad virtual de carácter inmersivo, es decir, que el espectador está dentro de la actuación en directo.

Singulive cuenta con 4 salas para conciertos e incluso para la transmisión de documentales, siendo estas, Singulive Club, Singulive Curtain, Singulive Hall y Singulive Apollo, las cuales tienen capacidad desde 20 personas hasta 1000 y en las cuales se podrá participar únicamente con gafas de realidad virtual.

Es así como ya no hay marcha atrás y los conciertos en el metaverso ofrecen una alternativa con grandes ventajas, siendo la principal que el concierto podría ser disfrutado desde cualquier parte del mundo por millones de usuarios.

Ahora bien, dentro de las problemáticas de los conciertos y su relación con la propiedad intelectual, deberá de considerarse que en primer lugar los derechos conexos están rebasados, siendo así que los derechos conexos de los intérpretes son considerados dentro del artículo 117 de la Ley Federal del Derecho de Autor, de la siguiente forma:

“Artículo 117.- El artista intérprete o ejecutante goza del derecho del reconocimiento de su nombre respecto de sus interpretaciones o ejecuciones, así como el de oponerse a toda deformación, mutilación o cualquier otro atentado sobre su actuación que lesione su prestigio o reputación.”

Es así como debemos de preguntarnos ¿una interpretación dentro del metaverso tiene protección? ¿es considerada realmente como una interpretación?

Lo cierto es que la interpretación es del avatar, no así de una persona física, sino que en el metaverso es entonces quien digitaliza el concierto el que realiza una adecuación a la interpretación, pero en estricto sentido, el metaverso no permite observar realmente una interpretación.

En el caso de los derechos de autor, debe de considerarse que la comunicación pública nunca ha mencionado el metaverso, en dado caso, una vulneración de derechos en el metaverso, ¿a quién debe de adjudicarse? ¿Quién comete la infracción? Es entonces ¿el

programador, el propio artista o lo es la plataforma en su responsabilidad como proveedor del servicio quien debe de responder de los derechos de autor?

Es el autor el que debe de iniciar procedimientos en contra de terceros, en el caso de que no se le haya reconocido una regalía para el caso de un concierto en el metaverso.

Otra incógnita que puede surgir con este tipo de conciertos es la renta del espacio, ya que en el caso de los conciertos tradicionales existe un recinto que cobra por la renta de espacios para los conciertos y en el caso del metaverso, aun al no existir la propiedad del espacio, entonces no hay un espacio a rentar, aunque si existe un pago por la adecuación del avatar al concierto y el manejo dentro del metaverso como tal, el espacio no es rentable.

Tal como las plataformas digitales y la música el metaverso parece ser la nueva forma de presentación de los conciertos y que a la larga podría representar el fin de los conciertos de forma presencial, aprovechando las amplias ventajas que puede representar el metaverso.

Lo cierto es que los especialistas debemos de prestar atención especial al avance del metaverso y su relación intrínseca con la propiedad intelectual.

Las opiniones expresadas en este contenido son responsabilidad exclusiva del(a) autor(a) y no representan necesariamente los puntos de vista de la AMPPI.
Todos los Derechos Reservados©. La reproducción, copia y utilización total o parcial del contenido está expresamente prohibida sin autorización. AMPPI, A.C. Asociación Mexicana para la Protección de la Propiedad Intelectual, A.C