

PREPARATE PARA INCURSIONAR EN EL METAVERSO, THE NEXT BIG THING EN MATERIA LABORAL

MARIA ELISA ANNONE¹

I. Introducción

La construcción del metaverso está en sus inicios y la tecnología para aprovechar las posibilidades que ofrecerá y que nos permitirá poder realizar las mismas actividades de una vida analógica, aún no resulta posible, pero su desarrollo avanza a pasos agigantados (Orellano, 2022)

Si bien el metaverso no existe del todo, algunas plataformas contienen elementos similares a los de un metaverso, como es el caso de los videojuegos que ofrecen actualmente la experiencia de metaverso más cercana que existe (Binance Academy, 2022).

En este sentido, sirven de ejemplos Roblox que alberga eventos virtuales como conciertos y reuniones, SecondLive que es un entorno virtual 3D donde los usuarios controlan avatares para socializar, aprender y hacer negocios, Axie Infinity que brinda a los jugadores de países en desarrollo la oportunidad

¹ Maria Elisa Annone. Abogada (Universidad Nacional de Rosario). Máster en Derecho Empresario (Universidad Austral). Máster en Derecho del Trabajo y Relaciones Laborales Internacionales (Universidad Nacional de Tres de Febrero). Doctora en Derecho del Trabajo, Previsión Social y Derechos Humanos (Universidad de San Carlos de Guatemala). Diplomada en Negociación y Métodos Adecuados de Resolución de Conflictos Laborales (Universidad Nacional de Tres de Febrero). Especialista en Derecho Económico (Université Catholique de Louvain). Especialista en Docencia Universitaria en Ciencias Económicas (Universidad de Buenos Aires). Especialista en Diseño de la Enseñanza con Tecnologías en el Nivel Superior, (Universidad de Buenos Aires). Inspectora del Trabajo del GCBA. Profesora Adjunta en la asignatura "Instituciones de Derecho Privado" de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de Buenos Aires y de la asignatura "Derecho Privado" de la Universidad del Museo Social Argentino. Profesora Titular de las asignaturas "Derecho Civil y Laboral" y "Derecho Comercial" de la Carrera de Licenciatura en Administración de Empresas del ESEADE. Profesora a cargo de la asignatura "Legislación Empresaria" de la Maestría en Administración de Negocios de la Universidad Tecnológica Nacional- Sede Delta. Profesora a cargo de la asignatura "Relaciones Humanas y Nuevo Derecho del Trabajo" de la Maestría en Derecho Empresario del ESEADE. Profesora de la Maestría en Derecho del Trabajo y Relaciones Laborales Internacionales de la Universidad Nacional de Tres de Febrero.

de obtener ingresos consistentes y Decentraland que es un mundo digital en línea que combina elementos sociales con las criptomonedas, NFTs y bienes raíces virtuales y en el cual los jugadores también toman un papel activo en la gobernanza de la plataforma (Binance Academy, 2022).

Según Gartner, empresa consultora y de investigación de las tecnologías de la información, para el año 2022, el 25 % de la población navegará al menos una hora por día en el metaverso para realizar compras, por entretenimiento, educación o para trabajar. Muy pocos trabajos, si es que algunos, permanecerán ajenos a las tecnologías del metaverso (Neilson, 2022).

Emile Perrine, Chief Learning Architect de KPMG Transformation Experience Management Consulting, concuerda con las afirmaciones de Gartner y agrega que la capacidad de metaverso de una organización se tendrá en cuenta cuando se elijan los factores o indicadores clave de los rankings de los “mejores lugares para trabajar”, redefinirá el EVP (employee value proposition o propuesta de valor al empleado) e impulsará la retención de talento (Neilson, 2022).

Perrine también considera que la mayoría de las organizaciones incursionarán de a poco en el metaverso, bajo la forma de reuniones específicas u organizando un evento virtual único y que con el tiempo la participación en el mismo se convertirá en un conjunto de habilidades clave para roles como el de “Director de metaverso” o de “Oficiales de Seguridad y Salud en el Trabajo del Metaverso” (Neilson, 2022).

Resulta claro que el metaverso brindará a las empresas una gran oportunidad para generar nuevos negocios y en esto radica la importancia de conocer cuáles son y cuáles serán los puestos de trabajo con mayor demanda en el metaverso, para poder ingresar al mercado de trabajo o bien para poder reciclarse profesionalmente y ocupar un perfil necesario en esa nueva realidad laboral.

II. ¿De que hablamos cuando hablamos de un metaverso?

El término "metaverso" está compuesto por la palabra meta que significa más allá a la que se le añade el aditamento "verso" que deriva del vocablo universo (RF Wireless World, s/f).

Cuando Mark Zuckerberg el CEO de Facebook anunció en el mes de octubre de 2021 que la compañía pasaría a llamarse Meta para reflejar su apuesta por la realidad virtual, para muchos el metaverso pasó a convertirse en un nuevo término. Sin embargo, esta palabra ya había sido mencionado por primera vez en la novela de ciencia ficción de 1992 titulada "Snow Crash" y escrita por Neal Stephenson. Es decir que lo que hizo Zuckerberg fue darle popularidad al término y convertirlo en un tema de discusión diaria (Damar, 2021).

Este "meta universo" tiene su génesis en los videojuegos. Entre sus orígenes se puede mencionar a "Second Life" desarrollado en 2003 por Linden Lab, una compañía estadounidense de internet, seguido en 2006 por la aparición de "Roblox", luego por el videojuego sueco "Minecraft" en 2009 y finalmente en 2015 con la creación de "Decentraland" por ingenieros argentinos (Huang, Sun y Zhang, 2022).

El metaverso es un universo 3 D que amplía nuestro mundo físico y supera los límites de Internet tal como la conocemos, porque nos permite reproducir en un mundo digital las rutinas e intereses del mundo físico, que van desde elegir un atuendo o un auto para que conduzca un avatar, pasando por la zonificación de terrenos digitales y la construcción de casas virtuales hasta reunirse con amigos en un centro comercial virtual (Wunderman Thompson Intelligence,2021).

Matthew Ball (2022) sostiene que el metaverso debe ser pensado como un entorno de existencia virtual paralelo a nuestra existencia real que se expande y que puede llegar a controlar gran parte de nuestro mundo físico. No es una ventana que permite ver nuestra vida como lo hace Instagram, tampoco una forma de comunicarse como Gmail, sino un lugar en donde existimos en formato 3D. Tampoco debe confundirse el metaverso con dispositivos de realidad virtual como el Oculus Quest o de realidad aumentada como los anteojos Google Glass, que no son otra cosa que instrumentos que nos permiten acceder al mismo.

Treinta años después de que la palabra metaverso fuera creada por Neal Stephenson en su novela de ciencia ficción, cuyo personaje principal es un hacker informático y repartidor de pizzas casi arruinado que pasa gran parte de su tiempo en el metaverso al cual usando gafas y “auriculares” y lo hace como su propio avatar personalizado, puede afirmarse que la definición de ese mundo va cobrando de a poco su forma (El Universo, 2022).

Como sostiene Weinberg (2021) lo que solía ser una fantasía de ciencia ficción hoy resulta cercano gracias a los rápidos avances tecnológicos.

Varias empresas se han abocado a la construcción del metaverso y a la cabecera de las que más invierten se encuentran Meta, Google, Microsoft, Binance, Epic Games, Decentraland, The Sandbox y Ten Cent (Maganis, s/f).

Al mismo tiempo, otras empresas se han volcado al metaverso de diversas formas para poder expandir sus negocios, como es el caso de Walmart, Nike, Gap, Verizon, Hulu, PWC, Adidas y Atari (JP Morgan, 2022).

III. *Metaw*law y relaciones laborales

El metaverso trae aparejado nuevas conductas, nuevos conflictos y nuevas realidades, lo que implica cambios en las interacciones humanas y, por lo tanto, en el Derecho, que ha sido históricamente definido como la regulación del comportamiento humano en sociedad (Gómez, 2022).

Nos obliga a repensar cuestiones como el origen de las normas, que ya no estará en un órgano centralizado, como el Congreso, su interpretación –que si existiere– estará dada a las máquinas por encontrarse escrito en un código programado, su ejecución automatizada a través de smart contracts y la resolución de conflictos que surjan de las interacciones que regula, por medio de mecanismos descentralizados de administración de justicia operados por humanos o máquinas (Gómez, 2022).

Las cuestiones legales vinculadas al metaverso nos invitan a ampliar las fronteras de los mecanismos legales vigentes o a crear nuevas normas dando nacimiento a lo que los americanos denominan *metaw*law (Gómez, 2022).

Sagardoy de Simon (2022), señala que esta “metalaw” y su “metajurisdicción” se van a ir construyendo con los casos que surjan del uso por parte de las empresas, ciudadanos y entidades gubernamentales de estos espacios virtuales.

Esteban (2022) sostiene que entre los problemas laborales que pueden llegar a presentarse, se encuentra el referente a la identificación de las personas contratadas en un espacio donde los usuarios se mueven con avatares o representaciones virtuales.

Entre los interrogantes asociados a esta cuestión se encuentran los siguientes: ¿Ha de presumirse el consentimiento, es decir la responsabilidad de la persona real por el hecho de crear un avatar en un metaverso? ¿Debería regularse? ¿Es en todo caso la persona real responsable de lo que haga su avatar o avatares? (Fernández-Tresguerres, 2022).

Otra cuestión problemática tiene que ver con los casos en los que durante la prestación de los meta servicios se den los requisitos de ajenidad y dependencia y el planteo de si se puede llegar a calificar a la relación como laboral, a semejanza de como ha ocurrido con el trabajo en las plataformas digitales (Rojas, 2022).

Con respecto a la regulación de la jornada de trabajo, la desconexión digital y las reuniones en el metaverso, Sagardoy de Simon (2022) considera que probablemente, la solución será darles idéntico tratamiento al que se pueda tener ahora con el trabajo en remoto o el teletrabajo.

Agea (2022) identifica otra serie de cuestiones conflictivas en materia laboral como la necesidad de garantizar la privacidad digital de los datos personales que va a generar el metaverso o el ejercicio de la facultad de control sobre los avatares.

Por último, Sagardoy de Simon (2022) señala que los sindicatos tendrán que valorar cuál es su papel en esta nueva realidad frente a las reivindicaciones en el mundo del trabajo que seguramente encuentren espacio en el metaverso.

IV. Pros y contras

El metaverso puede transformar cómo trabajamos, dónde, con quién y en qué capacidad (Adecco, 2022).

Entre las ventajas de trabajar en el metaverso puede mencionarse que:

- Disminuye aspectos negativos del trabajo remoto. El metaverso, permite unirnos a los miembros de nuestro equipo en espacios de trabajo virtuales como avatares 3D, de una manera que se parece mucho más al mundo real (Adecco, 2022).

A su vez, los lugares de trabajo virtuales pueden proporcionar una mejor demarcación entre el hogar y la vida laboral, creando la sensación de entrar al lugar de trabajo todos los días y luego irse y despedirse de los colegas cuando la persona termina de trabajar (Purdy, 2022).

- Introduce la posibilidad de reinventar la oficina y el entorno laboral, con elementos de aventura, espontaneidad y sorpresa. La oficina virtual no necesita ubicarse en un entorno corporativo monótono y uniforme en el centro de la ciudad y puede estar en la playa, en un crucero por el océano o incluso en otro mundo (Purdy, 2022).

- Permite visualizar y resolver problemas en 3D. Cualquier cosa se puede modelar en 3D y ello permite una evaluación, un diseño y una toma de decisiones más precisa y con menos restricciones de tiempo y costos financieros (Adecco, 2022).

- Mejora la capacitación laboral. La capacitación en el mundo virtual puede ofrecer ventajas importantes sobre la capacitación tradicional con instructores o en el aula, ya que brinda un mayor alcance para demostrar visualmente conceptos (por ejemplo, un diseño de ingeniería) y una mayor oportunidad para aprender haciendo (Purdy, 2022).

- Propicia la creación de nuevas empresas, de nuevos trabajos y de nuevos roles (Purdy, 2022).

- Revoluciona la cultura institucional. En la actualidad, la vida laboral usualmente está estructurada según una jerarquía de espacios. De hecho, existen los espacios de elite como la sede central global, el último piso, la sala de juntas que a menudo se utilizan para mantener a los miembros del personal directivo lejos de los trabajadores de primera línea. En el metaverso se pueden

crear espacios que brinden a todos un acceso equitativo para que cualquiera puede compartir una sala con el personal directivo (Workplace from Meta, s/f).

En cuanto a las desventajas de trabajar en el metaverso pueden citarse las siguientes:

- Los costos que implica la adquisición y la capacitación en el uso de nuevos equipos y de software (Bouquen, 2022).

- La ausencia de reglas sobre cómo trabajar y comportarse en el metaverso que aseguren el bienestar de los trabajadores (Bouquen, 2022).

- Los efectos de pasar largos períodos de tiempo conectados sobre la salud de los trabajadores. Un equipo integrado por investigadores de la Universidad de Coburg, la Universidad de Cambridge, la Universidad de Primorska y Microsoft Research llevaron a cabo un estudio sobre el trabajo con realidad virtual, que ha sido el más grande y de mayor escala realizado hasta la fecha. La investigación evaluó a dieciséis personas que trabajaron un total de 40 horas semanales con realidad virtual y utilizando como equipo un headset Meta Quest 2 y un teclado Logitech K830 con trackpad integrado. Como resultado del estudio los participantes manifestaron que aumentó un 35 % su carga de trabajo, que sintieron un 42 % más de frustración y un 11 % más de ansiedad y que su fatiga visual se incrementó en un 48 %. Los voluntarios calificaron su propia productividad como un 16 % más baja y su bienestar como un 20 % más bajo y dos de ellos, un hombre y una mujer, abandonaron el estudio el primer día informando que experimentaban migrañas, náuseas y ansiedad (Cridler, 2022).

- La aparición de nuevas formas de monitoreo que puedan afectar la privacidad. En una encuesta de percepción llevada a cabo por la empresa Express VPN con la participación de 1500 trabajadores y 1500 empleadores con el fin de recabar información sobre lo que significa trabajar en el metaverso, el resultado fue que el 55 % de los trabajadores tiene conocimiento de que es objeto de monitoreo en su trabajo y que el 73% de los empleadores efectivamente admite controlarlos. A ello se le agrega que el 63% de los empleados temen que sus jefes recolecten información relativa sobre su ubicación en tiempo real y su actividad *on line* y que los empleadores admiten

que es altamente probable que recaben información sobre la actividad *on line* y algunos hasta confesaron que también monitorearían el movimiento ocular y corporal de sus empleados, así como también de sus relaciones sociales (Express VPN, 2022).

V. Los que ya existen y los que vendrán

Con el surgimiento del metaverso y cada vez más empresas trabajando para desarrollar sus propias experiencias en el mismo, aparecen nuevas oportunidades laborales. A modo de ejemplo, se señala que firmas como Nike, Balencia, Gucci, Burger King, McDonald's, Disney, JP Morgan y Victoria's Secret, entre otras, han comunicado que participarán activamente del metaverso (Silvestrini, 2022).

Entre los perfiles y profesiones ya existentes y con importante demanda para trabajar en el metaverso se encuentran (Trabajar por el mundo, s/f):

-La ingeniería en sus distintas especialidades (ingenieros en sistemas, informática, datos, electrónica, realidad aumentada, telecomunicaciones, blockchain y realidad virtual) que se configura como una de las profesiones más demandadas para trabajar en el metaverso, construirlo y mantenerlo funcionando.

-Las profesiones de diseño, como es el caso de los diseñadores de producto, gráficos 3D y visuales, diseñadores de videojuegos, UX/UI, animación, prototipo, VR, etc., que hoy trabajan para lograr un diseño digital simple, intuitivo y estéticamente agradable y que en el metaverso deberán sumar la capacidad de ser totalmente inmersivo, tendrán un rol esencial en darle forma a las experiencias reorientadas hacia el jugador y la percepción de este mundo virtual en un entorno gráfico.

-Los profesionales de marketing y social media para trabajar en la reinención de las redes sociales de cara a la realidad virtual.

-Los profesionales de ventas y los profesionales de operaciones y servicios administrativos generales en forma de agentes de soporte empresarial,

gerentes de proyectos, responsables de planificación comercial, analistas de seguridad y datos, entre otros puestos.

El metaverso también creará nuevos puestos de trabajo como:

- Los diseñadores de avatares (Orellano, 2022)

- Los diseñadores de ropa para avatares (Adecco Group, 2022).

- Los cazarrecompensas de datos. Dado que en el metaverso los datos lo son todo, habrá un espacio libre para los cazadores de recompensas de datos, quienes tendrán la experiencia legal y de minería de datos necesaria (Adecco Group, 2022).

- Los médicos metahumanos. En teoría, nuestros datos biométricos y fisiológicos estarán vinculados a nuestros avatares, lo que hará factible que los médicos, que combinan ciencias digitales "duras" puedan diagnosticar y realizar pruebas de posibles tratamientos (Adecco Group, 2022).

- Los arquitectos de construcción de metaverso. Tendrán a su cargo las construcciones de cosas, de lugares, objetos o experiencia para hacer que el metaverso sea una realidad (Adecco Group, 2022).

- Los investigadores del metaverso. Serán esenciales para el desarrollo de la tecnología del metaverso (Adecco Group, 2022).

- Los desarrolladores de ecosistemas. Su rol es el de asegurar que la infraestructura esté en su lugar para permitir que la tecnología y sus usuarios interoperen (Adecco Group, 2022).

- Los administradores de seguridad del metaverso (Adecco Group, 2022).

- Los creadores de hardware de metaverso. Se ocuparán de desarrollar los auriculares, cámaras, sensores y demás herramientas necesarias para navegar el metaverso (Adecco Group, 2022).

- Los agricultores y recolectores. Serán los encargados de recolectar alimentos, minerales o cualquier tipo de recursos. Un ejemplo es lo que ocurre con los Smooth Love Potion (SLP), que son cultivados por los usuarios de Axie Infinity (Orellano, 2022)

-Los criadores y artesanos. Se trata de usuarios que aprovechan los recursos de los agricultores y recolectores para crear nuevos artículos (Orellano, 2022)

-Los curadores de galerías y guías de eventos virtuales (Orellano, 2022)

-Los metaverse planners. Este nuevo perfil estará centrado en identificar oportunidades de mercado que permitan generar una estructura de crecimiento para la actividad de las empresas en el metaverso (Universia, 2022).

-Los profesionales de telecomunicaciones, que serán trabajadores que dominen el 5G y sus posteriores evoluciones y que puedan adoptar soluciones relacionadas con el ancho de banda o conozcan cómo reducir al máximo la latencia (Universia, 2022).

VI. Conclusiones

El metaverso transformará por completo el mercado del trabajo.

Nos brindará oportunidades de especialización dentro de los puestos de trabajo tradicionales y creará nuevos perfiles.

También nos facilitará las herramientas para alcanzar una mejor capacitación laboral.

Podremos redefinir y dar forma al espacio que nos rodea para que se ajuste a nuestras necesidades y preferencias.

Pero no solo traerá oportunidades y ventajas sino también desafíos que tienen que ver con el control de la privacidad de los datos y los efectos sobre la salud por permanecer conectados por largo periodos de tiempo.

Según Melamed (2022), para poder lidiar con estos retos se requerirá de talento, de ética y de responsabilidad para humanizar la tecnología y así se podrá convertir al metaverso en un mundo que sea justo, equitativo y saludable.

Bibliografía consultada

Addeco Group (10 de febrero de 2022). *Work In The Metaverse? How The Metaverse Is Shaping The Future Of Work*. <https://www.adecogroup.com/future-of-work/latest-insights/how-the-metaverse-is-shaping-the-future-of-work/>

Adecco Group (22 de abril de 2022). *11 Metaverse Jobs That Will Exist by 2030 | Metaverse and the World of Work*. <https://www.adecogroup.com/future-of-work/latest-insights/11-metaverse-jobs-that-will-exist-by-2030/>

Ball, M. (18 de julio de 2022). *The Metaverse Will Reshape Our Lives. Let's Make Sure It's for the Better*. Time. <https://time.com/6197849/metaverse-future-matthew-ball/>

Binance Academy (21 de septiembre de 2022). *¿Qué es el metaverso?*. Recuperado en fecha 09/10/2022 de https://academy.binance.com/es/articles/what-is-the-metaverse?utm_campaign=googleleadsxacademy&utm_source=googleleadwords_int&utm_medium=cpc&ref=HDYAHEES&gclid=Cj0KCQjwhY-aBhCUARIsALNIC07WCsFxJ5M57rpn7vpIXz5Fy1TuSVRB3mPDTBsRIrpwZRjMesQ3jWkaAnf6EALw_wcB

Boquen, A. (14 de julio de 2022). *What is the Future of Work in the Metaverse?*. Horizons. Recuperado el 09/0/2022 de <https://nhglobalpartners.com/future-of-work-in-the-metaverse/>

Crider, M. (16 de junio de 2022). *Working in the Metaverse is going to suck, researchers confirm. A team of researchers put test subjects through a 40-hour work week in VR, with terrible but "expected" results*. PCWorld . Recuperado en fecha 09/10/2022 de <https://www.pcworld.com/article/789236/working-in-the-metaverse-is-going-to-suck.html>

Damar, M. (2021). Metaverse Shape of Your Life for Future: A bibliometric snapshot. *Journal of Metaverse*, 1(1), 1-8. <https://journalmetaverse.org/index.php/jm/article/view/article1>

El Universo (25 de enero de 2022). *'Snow Crash', la novela que predijo el metaverso, la tecnología que algunas empresas ya usan*. Recuperado el

10/10/2022 de <https://www.eluniverso.com/larevista/tecnologia/snow-crash-la-novela-que-predijo-el-metaverso-la-tecnologia-que-algunas-empresas-ya-usan-nota/>

Esteban, P. (20 de agosto de 2022). Y a los trabajadores en el metaverso... ¿qué ley les aplicamos?. *El País*. <https://elpais.com/economia/negocios/2022-08-20/y-a-los-trabajadores-en-el-metaverso-que-ley-les-aplicamos.html>

Express VPN (13 de junio de 2022). *Survey reveals surveillance fears over the metaverse workplace*. Recuperado el 10/10/2022 de <https://www.expressvpn.com/blog/survey-reveals-surveillance-fears-over-the-metaverse-workplace/>

Fernández-Tresguerres, A. (14 de julio de 2022). Algunas cuestiones jurídicas en el metaverso. *Revista El Economista.es*. Recuperado el 09/10/2022 de <https://revistas.economista.es/buen-gobierno/2022/julio/algunas-cuestiones-juridicas-en-el-metaverso-BA11665105>

Gómez, C. (11 de mayo de 2022). ¿'Metalaw'? . Legis. Recuperado el 09/10/2022 de <https://www.ambitojuridico.com/noticias/etcetera/metalaw>

Huang, J, Sun, P. y Zhang, W . (2022). *Analysis of the Future Prospects for the Metaverse*. Proceedings of the 2022 7th International Conference on Financial Innovation and Economic Development (ICFIED 2022), pp.1899-1904. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.220307.312>

JP Morgan (2022). *Opportunities in the metaverse. How businesses can explore the metaverse and navigate the hype vs. Reality*. <https://www.jpmorgan.com/content/dam/jpm/treasuryservices/documents/opportunities-in-the-metaverse.pdf>

Maganis, J. (s/f). *Top Companies Building in the Metaverse*. Crowdcreate. Recuperado el 08/10/2022 de <https://crowdcreate.us/top-companies-building-in-the-metaverse/>

Melamed, A (25 de mayo de 2022). El impacto del metaverso en el mundo del trabajo. *Forbes Argentina*. <https://www.forbesargentina.com/innovacion/el-impacto-metaverso-mundo-trabajo-n16318>

Neilson, K. (3 de mayo de 2022). *Would you work in the metaverse? This research says you could be sooner than you think*. The news site of the Australian HR Institute . Recuperado el 08/10/2022 de <https://www.hrmonline.com.au/future-of-work/work-in-the-metaverse/>

Orellano, R. (8 de junio de 2022). *Los empleos que ya están disponibles en el metaverso*. Digital Trends Es. Recuperado en fecha 09/10/2022 de <https://es.digitaltrends.com/tendencias/empleos-disponibles-metaverso/>

Purdy, M. (5 de abril de 2022). *AI And Machine Learning. How the Metaverse Could Change Work*. *Harvard Business Review*. <https://hbr.org/2022/04/how-the-metaverse-could-change-work>

RF Wireless World (s/f). *Advantages of Metaverse - Disadvantages of Metaverse*. Recuperado en fecha 09/10/2022 de <https://www.rfwireless-world.com/Terminology/Advantages-and-Disadvantages-of-Metaverse.html>

Rojas, R. (4 de abril de 2022). *El metaverso y las relaciones laborales. Una realidad del futuro presente*. *Expansion*. Recuperado en fecha 09/10/2022 de <https://www.expansion.com/juridico/opinion/2022/04/04/624ac65de5fdeacd708b459a.html>

Sagardoy de Simón, I. (22 de febrero de 2022). *El metaverso y los derechos laborales*. Recuperado el 09/10/2022 de https://blogs.elconfidencial.com/juridico/tribuna/2022-02-22/elmetaverso-derechos-laborales_3375982/

Silvestrini, J. (9 de marzo de 2022). *No te quedes afuera: mirá todos los empleos que ya genera el Metaverso (y que serán muy demandados)*. *I Proup*. Recuperado el 08/10/2022 de <https://www.iproup.com/empleo/29767-metaverso-que-es-y-que-empleos-dan-las-empresas>

Trabajar por el mundo (s/f). *Profesiones demandadas para trabajar en el metaverso de Facebook*. Recuperado el 10/10/2022 de <https://trabajarporelmundo.org/profesiones-demandadas-para-trabajar-en-el-metaverso-de-facebook/>

Universia (1 de junio de 2022). *¿Cómo cambiará el metaverso el mercado laboral?* Recuperado el 10/10/2022 de

<https://www.universia.net/ar/actualidad/empleo/como-cambiara-el-metaverso-el-mercado-laboral.html>

Weinberg, Z. (6 de diciembre de 2021) El metaverso viene en camino y el mundo no está preparado. *The New York Times*. Recuperado el 10/10/2022 de <https://www.nytimes.com/es/2021/12/06/espanol/opinion/metaverso-desinformacion.html>

Workplace from Meta (s/f). *Una mirada hacia el metaverso y la realidad virtual en el lugar de trabajo. Cinco formas en las que la consagración de la internet transformará el futuro del trabajo*. Recuperado el 10/10/2022 de <https://www.workplace.com/blog/how-we-work-in-the-metaverse>

Wunderman Thompson Intelligence (14 de septiembre de 2021). *Into the metaverse*. <https://www.wundermanthompson.com/insight/new-trend-report-into-the-metaverse>

Abstract

En el presente trabajo se explora como el metaverso afecta el mercado de trabajo. En particular se examina que es el metaverso, como impacta en la generación de empleos, cuáles son las ventajas y desventajas de trabajar en el mismo y su implicancia en la regulación legal de los distintos institutos del derecho del trabajo.