

METAVERSO, RELACIONES LABORALES Y DERECHO DEL TRABAJO:

UN LIENZO EN BLANCO

MARÍA EUGENIA NIETO LONGHIN¹

I. INTRODUCCIÓN

Etimológicamente, el término metaverso es un acrónimo compuesto por el prefijo griego meta, que significa más allá, y por verso, la contracción del sustantivo universo. Es así que metaverso parece significar más allá del universo que conocemos.

Se trata así de un nuevo ecosistema en desarrollo, logrado a partir de la implementación de múltiples tecnologías y caracterizado por la inmersión, en el que los usuarios pueden interactuar, trabajar, estudiar, jugar, comprar y vender, entre muchas otras actividades de la vida cotidiana.

A este lienzo en blanco es necesario diseñarlo legalmente, y en lo que aquí concierne, desde el Derecho del Trabajo, a fin de proporcionar un marco normativo que regule los derechos y obligaciones de trabajadores, empleadores, plataformas y el Estado.

Conforme a los aciertos y errores de la experiencia legislativa con la que ya contamos, unidos a la nueva reglamentación que se origine en base a las particulares características del metaverso, podemos acercarnos al correccaminos, en este universo en el que la realidad esta superando a la ficción, estableciendo principios y pisos mínimos de cumplimiento obligatorio por todos los actores en juego.

II. METAVERSO

II.1. NOCIONES

Desde hacen nueve años la FundéuRAE, fundación promovida por la Agencia EFE y la Real Academia Española, elige su palabra anual para lo cual se seleccionan vocablos que hayan tenido una especial repercusión en los medios de comunicación y en el debate social, e interés desde el punto de vista lingüístico. Metaverso fue una de las doce candidatas del 2021 compartiendo lugar con cámper, carboneutralidad, criptomoneda,

¹ Abogada (UDA). Profesional independiente. Maestrando en Derecho del Trabajo y Relaciones Laborales Internacionales (UNTREF). Ha cursado y aprobado el Posgrado Internacional de Inteligencia Artificial y Derecho (UBA). Profesora adscripta a la Cátedra de Derecho Social, Laboral y Previsional de las carreras Abogacía-Escribanía de la UDA desde el año 2019. Expositora en congresos y cursos de posgrado.

desabastecimiento, ecoansiedad, fajana, megavatio, negacionista, talibán, vacuna y variante, habiendo sido elegida vacuna como la palabra del 2021.

Actualmente la Real Academia Española no ha proveído una definición pero existen varios intentos de conceptualización que permiten un acercamiento a su noción.

Se ha dicho que es un universo post-realidad, un entorno multiusuario perpetuo y persistente que fusiona la realidad física con la virtualidad digital. Se basa en la convergencia de tecnologías, como la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR), que permiten interacciones multisensoriales con entornos virtuales, objetos digitales y personas. Por tanto, el metaverso es una red interconectada de entornos inmersivos y sociales en plataformas multiusuario persistentes.²

También se ha expresado que los metaversos son entornos donde los humanos interactúan e intercambian experiencias virtuales mediante uso de avatares, a través de un soporte lógico en un ciberespacio, el cual actúa como una metáfora del mundo real, pero sin tener necesariamente sus limitaciones.³

En un sentido más amplio, el metaverso puede referirse no solo a los mundos virtuales, sino a las experiencias multidimensionales de uso y aplicación de internet en su conjunto, especialmente el espectro que combina la web 2.0, la realidad aumentada, la tecnología de tercera dimensión y la realidad virtual.⁴

Y si bien la explosión en el empleo de este vocablo ocurrió en octubre del 2021 cuando Mark Zuckerberg anunció el cambio de razón social de la firma Facebook, Inc. a Meta Platforms, Inc. a fin de reflejar su enfoque en la construcción del metaverso, el término encuentra su origen en 1992 en manos del escritor Neal Stephenson en su novela de ciencia ficción Snow Crash. Ambientada a principios del siglo XXI, el personaje principal es un repartidor de pizza en el mundo real, mientras que en el metaverso, en el que aparece con su avatar y al que accede utilizando gafas y auriculares, es un guerreero y hacker. En el metaverso de Stephenson el protagonista descubre un virus informático que proyecta una imagen de ruido constante sobre un monitor, generando a los usuarios del metaverso daños cerebrales en el mundo real.

Actualmente el metaverso encuentra su mayor campo de aplicación en el mundo del gaming, existiendo tantos universos virtuales como desarrolladores los ofrecen, contando cada uno con su propia estructura y características. Entre las plataformas más conocidas encontramos Axie Infinity, The Sandbox, Tamadog, Star Atlas, Tiny Colony, Decentraland, Somnium Space, Roblox, Cryptovoxels, Horizon Worlds, Second Life, las cuales abarcan

² <https://es.wikipedia.org/wiki/Metaverso>. Consultado el 01/09/2022.

³ Ídem.

⁴ Ídem.

desde la crianza de una mascota virtual que luego puede competir con otras, pasando por comprar y vender naves espaciales para volar por la galaxia y luchar por el dominio político de los planetas establecidos, y hasta crear la propia economía con bienes raíces y artistas digitales.

II.2. CARACTERÍSTICAS

Inmersión e interoperabilidad son las cualidades que los expertos consideran definitorias del metaverso.

La primera de ellas implica que el espectador vive una realidad virtual como si fuera auténtica, por lo que en lugar de observar la pantalla, el usuario vive la experiencia, fusionándose el mundo físico con el virtual, posibilitando la interacción por medio del avatar que lo representa. Esto es posible mediante el empleo de la realidad virtual y la realidad aumentada.

La segunda es la habilidad de dos o más sistemas o de sus componentes para utilizarse en forma conjunta e intercambiable. Es así que se busca que las diferentes plataformas se encuentren vinculadas, facilitando la experiencia del usuario que interactúa en todas ellas. Esto posibilita, entre otros aspectos, que los objetos son de propiedad de los usuarios y no de las organizaciones desarrolladoras, por lo que, por ejemplo, la ropa adquirida por un avatar en una plataforma también puede ser utilizada en otra.

En el comunicado del 28 de octubre del 2021, Marck Zuckerberg intentó caracterizar el nuevo universo al que nos enfrentaremos expresando que *“lo siguiente en plataformas y medios será aún más inmersivo, un internet personificado del que formareis parte, no sólo como espectadores. Lo llamamos “metaverso”. Podréis hacer casi todo lo que podáis imaginar: quedar con amigos y familiares, trabajar, aprender, jugar, comprar, crear, al igual que nuevas actividades que no encajan con cómo concebimos hoy los ordenadores o los teléfonos. (...) Creemos que el metaverso será el sucesor del internet móvil. Podremos sentirnos presentes como si estuviéramos junto a los demás sin importar la distancia. (...) A eso nos referimos con un internet personificado. En lugar de estar mirando una pantalla, estaréis dentro de estas experiencias. (...) Aún no existe del todo, pero tenemos sus fundamentos básicos y otros están emergiendo en este mismo instante. (...) Primero: la sensación de estar presente. Esta es la cualidad fundamental del metaverso. Sentiréis que estáis ahí con otras personas. (...) Luego vienen los avatares, con los que nos representaremos en el metaverso. Los avatares se harán tan comunes como las fotos de perfil, pero en vez de una imagen estática, serán representaciones 3D de vosotros mismos, de vuestras expresiones, gestos. Eso dará mas riqueza a las*

interacciones de lo que permite internet hoy en día. Seguramente tendréis un avatar realista para el trabajo, uno estilizado para quedar, y quizás uno fantástico para jugar con otros. Tendréis un vestuario virtual para distintas ocasiones, diseñado por distintos creadores y de varias aplicaciones y experiencias. Es importante que podáis trasladar vuestros avatares y objetos digitales entre las distintas aplicaciones del metaverso. Aparte del avatar, esta es vuestra sala de inicio. Podréis diseñarla para que tenga el aspecto que queráis, quizás decorándola con fotos, videos y objetos digitales. Podréis invitar a gente, jugar a juegos y quedar aquí. Incluso tendréis una oficina en la que trabajar. La sala de inicio es vuestro espacio personal, desde el que podréis teletransportaros a donde queráis. Hablando de teletransporte, habrá toda clase de sitios creados por la gente, salas como la que hemos visto, pero también juegos y mundos enteros, en los que podréis entrar y salir cuando queráis. Teletransportarse por el metaverso será como hacer click en un enlace de internet, será un estándar abierto. Para desbloquear el potencial del metaverso, tiene que haber interoperabilidad. Eso va más allá de llevar vuestro avatar y objetos digitales de una aplicación a otra. (...) Querréis saber que, al comprar o crear algo, vuestros objetos serán útiles en muchos contextos, que no estaréis limitados a un único mundo o plataforma. Que vuestros objetos os pertenecen a vosotros, y no a una plataforma. Esto no sólo va a exigir trabajo técnico, (...) también requerirá construir un ecosistema, establecer normas y nuevas formas de gobierno, y nos vamos a centrar en eso de verdad. La privacidad y seguridad serán parte del metaverso desde el inicio. Podréis decidir cuando queréis estar o no con los demás, bloquearle vuestro espacio a alguien, o cuándo tomarnos un descanso y teletransportarnos a una burbuja privada. Podréis traer cosas del mundo físico al metaverso, casi cualquier tipo de material que pueda recrearse digitalmente, fotos, videos, arte, música, películas, libros, juegos, lo que os ocurra. Y podréis coger vuestros objetos y proyectarlos en el mundo físico como hologramas en realidad aumentada. (...)"⁵

En Argentina, uno de los referentes en la materia es Juan Gustavo Corvalan, quien dice que “es difícil conceptualizar un fenómeno, no sólo nuevo en términos del origen del concepto, sino porque en este supraconcepto se están englobando un montón de cuestiones. (...) Cuando decís metaverso estás hablando de muchas tecnologías al mismo tiempo y no de una sola. (...) No es que el metaverso es un mundo virtual cualquiera, en el que hay sólo un avatar o una realidad virtual aumentada en la que me pongo unos oculus, y a su vez interactúo con realidad aumentada y hay blockchain. Es la confluencia de muchas tecnologías. Hay mucha automatización, puede o no haber

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=4v1uQ71zskU>. Consultado el 01/10/2022.

blockchain, según los fans de esta tecnología, que dicen que si no hay web 3.0 o no hay descentralización no hay metaverso. (...) Por otro lado, si es un universo que se está empezando a construir entre varias tecnologías y no una sola. Y por otro lado, hay dos palabras que el metaverso introduce a las experiencias que tenemos en el mundo virtual. La primera palabra es enriquecimiento, pero no el enriquecimiento ilícito que conocemos en el derecho. Sino el enriquecimiento de las experiencias a partir de aumentar lo sensorial a través de nuestros sentidos. (...) Y la segunda palabra es inmersión, sentir que estas adentro de algo. Por ejemplo (...) no sentís que estas adentro de YouTube, vos visitas YouTube, subís videos, o lo mismo en Instagram, vos no estás adentro de YouTube. Si yo te mando a un mundo virtual a través de un avatar, y vos sentís la experiencia a través de un avatar en donde empiezo a combinar actividad sincrónica con asincrónica, entonces lo que logras es sentirte dentro. Esas son las dos claves de los metaversos que nos vamos a encontrar a corto plazo. (...) Llegas a algo donde hay un avatar que recorre una ciudad, en donde podes comprar cosas, entonces es como un grado de metaverso. (...) Eso nos permite saber que el metaverso es una construcción, un horizonte, y que puede haber metaverso en sentido estricto, que todavía no existe, y en sentido amplio, como pasa con la inteligencia artificial (...) Todavía el metaverso en sentido estricto no existe, pero lo que existe son experiencias virtuales que aumentan lo sensorial, enriquecen la experiencia del usuario y por otra parte aumentan la inmersión. (...) La web 3.0 empieza a decir que necesitamos que sea una red mas inteligente, que haya inteligencia artificial y además que haya descentralización a través de blockchain, es decir, que no este todo centralizado. ¿Y el metaverso cómo aparece? Hasta ahora la participación digital no es inmersiva, esto es lo que trae el metaverso. (...) El metaverso te construye un universo literal, donde trabajás, compartís, jugás un deporte, comprás, vendés y a su vez te sentís libre. Es como un escalón más. (...) Veo dos fenómenos que van empezar a plantearse, ya sea desde el derecho y disciplinas afines, como empezar a abordar. El primero es que los humanos no estamos acostumbrados a interactuar a partir de identidades (...) Cuando voy con un avatar ultrarrealista a un metaverso, o cuando yo me percibo de determinada manera, o pongo un avatar que es parecido a mi pero no exactamente igual, porque es una caricatura, y ese avatar empieza a tener una identidad, es decir, es reconocido en un mundo virtual, lo que va empezar a pasar es que nuestra identidad va a transformarse de manera exponencial y nosotros no estamos preparados para eso. Si ya hoy nos cuesta proteger las identidades que se hayan transformado en función de la autopercepción, imaginate lo que nos va a costar proteger ni siquiera una, porque podes tener treinta avatares, y los treinta te representen, aunque tengas un IP,

aunque tengas un número que sea tu código de identificación interoperable, hagamos de cuenta que eso ya existe y que este en una red blockchain, eso es lo que va a linkearte con tu persona. Pero el problema viene en cuanto a qué discriminación protejo. Ya no es solo a Nicolás y a su espectro estético. ¿Cómo hago para proteger a los treinta avatar de Nicolás que se autoperciben a través de Nicolás pero ya tienen una interacción en el mundo? Y a su vez, qué significa todos los delitos que ya existen para los humanos biológicos, como hay que repensarlos para los problemas que se van a dar entre avatares. Yo creo que ahí está el desafío mas grande. (...) El primer desafío es como planteas vos el mundo virtual en términos de derecho. (...) Si vamos a hacer avatares que representen a las personas, una opción es el ultrarrealismo, se llama computación ultrarrealista, hay gente que ya lo que hace es que exactamente la realidad sea replicada en entornos virtuales. Vos ahí tenés una subespecie que es el avatar ultrarrealista, voy a tratar que el avatar casi no se diferencie de vos. Entonces en esta lógica ultrarrealista, el desafío es, primero. como vas a tener un gemelo digital, no sos exactamente vos pero es tu representación fiel, entonces algunas personas dicen que se proyectan todos tus derechos. Literalmente. Porque en definitiva es tu espejo, es tu holograma, es una suerte de holograma en otra lógica, porque el holograma sos vos proyectado. Acá no sos vos pero vos manejas el avatar y el avatar es igual a vos. (...) El punto es que vos vas a tener que plantear que esos avatares de alguna manera no profundicen desigualdades ya existentes, por ejemplo, avatares blancos masculinos. La idea es que no haya todos avatares blancos masculinos al elegir un mundo, porque la idea es que el mundo virtual no sea un mundo que refleje problemas existentes en el mundo real. Y esto va a ser el desafío a la hora de construir el mundo. Porque no es solo construí una pagina de internet que la tenes que construir inclusiva, por ejemplo, para personas no videntes seria un desafío. Acá ya no es solo eso. Es todo un ecosistema que tenés que construir eventualmente si vos tenes que poner cápsulas de seguridad o medidas de seguridad (...) Ya en el mundo real pasa que te puedo acosar, molestar hacer bullying, etc. En el mundo virtual lo bueno es que vos podes, por diseño, evitar eso. (...) Por diseño podría decir que si vos te acercas a más de tal distancia, el avatar no puede moverse más. Por diseño y por defecto nos va a llevar a un traslado la discusión. En el mundo real la situación está al revés. Yo por defecto puedo hacer un montón de cosas. En el mundo virtual, como es un mundo programado por software, yo puedo poner por defecto un montón de barreras. Entonces el plateo en los metaversos va a ser al revés. Se va empezar a plantear que vos me tenes que dejar de hacer cosas. En el mundo real es al revés (...) En el metaverso es, no importa si estas o no educada para no molestar a tu avatar, yo te lo pongo por defecto

*que no lo vas a molestar. Entonces vos me podés decir entonces me estás limitando mis derechos, entonces en el metaverso quizás se plantea algo opuesto. Quizás se plantee que me dejas hacer más cosas y que no me mandes a un mundo tan limitado. (...) Llegamos muy tarde. No estoy diciendo que lleguemos temprano, porque es obvio que el derecho por default, como nos ocupamos de hacer cumplir reglas, es como los defensores, es obvio que no estás ocupándote de hacer una industria, una empresa, ni de construir el metaverso, vos te ocupas de los delitos del metaverso, de lo que funciona mal en la sociedad.(...) Yo creo que en el metaverso hay que hacer lo que ya estamos tratando de hacer. Ya armamos un diplomado, ya estamos empezando a explorar para no llegar tan tarde. Este para mí es el desafío más grande, no llegar tan tarde”.*⁶

III. RELACIONES LABORALES, CONTRATO DE TRABAJO Y METAVERSO

III.1. ¿CÓMO SERÁ EL TRABAJO EN EL METAVERSO? PLANTEO DE INTERROGANTES

Las firmas asiáticas Samsung y Hyundai se valen de la realidad aumentada en sus procesos de selección de personal. La Cervecería y Maltería Quilmes utiliza una experiencia de realidad virtual para que los trabajadores que ingresan a prestar sus servicios en la organización, conozcan las instalaciones y experimenten cómo se trabaja en la planta de producción. DHL también aprovecha la realidad virtual para capacitar a los asalariados en el proceso de incorporación de personal. La cadena hotelera Hilton emplea los servicios de Oculus for Business para formar a sus empleados en el trato con los huéspedes. Este es el panorama en que corporaciones aplican algunas de las tecnologías que, si bien componen el metaverso, no lo son estrictamente, en las diferentes etapas del contrato de trabajo.

De cara a este nuevo paradigma laboral, y sin ánimo de agotar las posibles vicisitudes que pueden suscitarse en torno a la ejecución del contrato de trabajo en el metaverso, haremos referencia a algunos supuestos cuya resolución legal resulta crítica.

El acceso al mundo virtual se realiza mediante un avatar, que es la identidad virtual que cada usuario elige para que lo represente. Bien sabemos que el contrato de trabajo es intuitu personae respecto del obrero, lo que significa que sus especiales características han sido relevantes y definitorias a la hora de su contratación. ¿Cómo se garantizará que el avatar que está desarrollando una tarea se corresponde con la persona humana que ha

⁶

<https://podcasts.apple.com/ar/podcast/exploramos-el-metaverso-entrevista-a-juan-g-corvalán/id1542219687?i=1000569135077>. Consultado el 01/10/2022.

sido contratada por el empleador, y no es otra persona humana usando ese mismo avatar? ¿Es posible que una misma persona humana tenga diferentes avatares para cada uno de los trabajos que realiza? Agregamos una dificultad. En ejercicio de las facultades que le son propias, el empresario en el mundo físico puede exigir al dependiente que utilice determinado uniforme mientras ejecuta sus labores. ¿Podrá tener la empresa contratante esta misma potestad en el metaverso? ¿Será posible reconocer un nuevo derecho al empleador, consistente en otorgar al trabajador el avatar con el que se identificará dentro de su organización? Ahondamos más aún la dificultad. ¿Cómo garantizar la autenticidad del avatar a efectos de evitar prácticas laborales prohibidas, como el trabajo de niños?

Con respecto a los institutos del derecho laboral, tales como la jornada, los descansos, las vacaciones, el salario, la protección de la mujer embarazada, el régimen de accidentes y enfermedades inculpables y del trabajo, el derecho a huelga, el derecho de libertad sindical y de asociación, entre otros, ¿Cómo se ejecutarán en el metaverso? ¿Será viable, e inclusive necesaria, la registración del contrato de trabajo en el metaverso? ¿Cómo se conjugará, por ejemplo, el control del cumplimiento de la jornada laboral con el derecho a la privacidad del trabajador? ¿Y hasta qué punto el empleador podrá monitorear la actividad del dependiente? ¿Podrá pagarse la remuneración en criptomonedas? ¿Se puede hablar de un derecho a la metahuelga? ¿Será necesario homogeneizar las condiciones laborales de quienes trabajan para una misma empresa, pero algunos lo hacen en el mundo físico y otros en el virtual? ¿Cómo se controlará que las herramientas de trabajo proporcionadas por el empleador, por ejemplo, computadora, gafas de realidad virtual, sean empleadas para la ejecución de las labores y no en actividades de esparcimiento o ilícitas? ¿Cómo responderá la plataforma ante fallas que impidan la prestación del servicio por el trabajador? ¿Cabrá extender la responsabilidad del empleador en forma solidaria, a las plataformas por los incumplimientos del dador de trabajo?

En su comunicado, el director ejecutivo de Meta describió cómo imagina el trabajo en el metaverso: *“Hablemos de lo que a todos nos gusta: el trabajo. Durante el último año y medio muchos hemos pasado a teletrabajar. (...) Imaginaos estar en la oficina sin desplazaros. Sería como si estuvierais allí. Compartiendo un espacio físico. Con oportunidades de interactuar. Accesibles desde cualquier parte. Imaginad que tenéis el espacio de trabajo perfecto y que os permite hacer más que en el espacio habitual. Y además de eso, podríais ir en chándal. Imaginad un espacio en el que podáis eliminar distracciones y centraros en el trabajo. Y cuando estéis listo para compartirlo, podáis*

presentarlos como si estuvierais juntos. (...) Soy verdaderamente optimista sobre el trabajo en el metaverso. Desde los últimos años sabemos que muchos pueden trabajar desde cualquier parte. Pero el trabajo híbrido será más difícil, que algunos estén juntos y otros a distancia. Dar a todos las herramientas, para estar presentes estén donde estén, ya sea como holograma en una reunión física o en una conversación en el metaverso, será un punto de inflexión. Creo que podría ser muy positivo para la sociedad y la economía. Dar acceso a trabajos en más sitios, sin importar dónde viváis, dará oportunidades a más gente. (...) Trabajar en el metaverso será un gran paso hacia adelante. Y esta dinámica, como la habilidad de teletransportarse e interactuar en proyectos compartidos virtualmente, será valiosa en muchas categorías también. (...).⁷

En base a las expresiones del propio desarrollador, entendemos que se plantea una forma de trabajo híbrida, en la cual el dependiente no sólo podrá cumplir con sus tareas en el mundo físico -ya sea una oficina, un comercio o una fábrica- sino que también encontrándose en cualquier parte del mundo, podrá ingresar a la plataforma y cumplir con el objeto de su contratación. Es decir, se introduce un cambio del lugar de trabajo. ¿Seguirá aplicándose la misma ley laboral, o la alteración del puesto laboral puede implicar una modificación de la normativa imputable? ¿Será esta la ley del país donde la plataforma propietaria tiene su sede? ¿O la del lugar donde se encuentran los servidores? ¿Qué ley resultará aplicable en aquellos casos en que la prestación laboral se ejecute en su totalidad en el metaverso porque la firma no cuenta con un espacio en el mundo físico? Dice un proverbio chino que “el que hace una pregunta es un tonto por cinco minutos, y el que no la hace, sigue siendo un tonto para siempre.”

III.2. POSIBLES RESPUESTAS LEGALES

El derecho se erige, entre otros aspectos, como regulador de conductas. Y siendo posible en el metaverso el desempeño de la prestación laboral dependiente, resulta vital la regulación legal a efectos de lograr seguridad jurídica. Para ello es necesario un esfuerzo conjunto entre trabajadores, empleadores, plataformas y estado, a efectos de regular las bases legales de los contratos de trabajo que en el se ejecuten.

En lo relativo a la identidad virtual del trabajador, será necesario que se articulen las herramientas tecnológicas para garantizar la autenticidad e individualidad del avatar.

Con respecto a los institutos del derecho del trabajo y la ley aplicable, si bien la legislación de cada uno de los países es diversa, podremos partir de la base del derecho generado a partir de los Convenios de la Organización Internacional del Trabajo, los cuales se

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=4v1uQ71zskU>. Consultado el 01/10/2022.

postulan como una fuente normativa robusta y global, lo que permitirá movernos en un terreno seguro los primeros años de aplicación del metaverso. Sumando al derecho convencional los principios del derecho del trabajo, como el protectorio, de irrenunciabilidad, no discriminación, de progresividad.

IV.- CONCLUSIONES

Resulta necesario generar contextos en los que se puedan originar los debates en torno a las múltiples vicisitudes que van a producirse por la ejecución de los contratos de trabajo en el metaverso. La participación de jueces, profesionales independientes, miembros del Ministerio de Trabajo, trabajadores, organizaciones sindicales, cámaras empresariales, organismos internacionales, entre otros, posibilita la deliberación que es la piedra basal sobre la que se estructurará la normativa que regirá las relaciones laborales en el nuevo universo virtual.

A fin de dar un trazo en este lienzo en blanco, se propone una reforma tentativa del artículo 25 de la Ley de Contrato de Trabajo 20.744, dejándose desde ya sentado que se trata de una noción que se encuentra en vías de desarrollo tal como lo está el metaverso mismo. *“Se considera “trabajador”, a los fines de esta ley, a la persona física que se obligue o preste servicios en las condiciones previstas en los arts. 21 y 22 de esta ley, ya sea que lo haga por sí o por medio de un avatar, cualesquiera que sean las modalidades de la prestación.”*