

# ÍNDICE

## **CAPÍTULO 1: DEFINIENDO EL METAVERSO, Aurelio López-Tarruella Martínez**

1. Introducción
2. Características definitorias del metaverso
  - 2.1. Realismo inmersivo
  - 2.2. Interoperabilidad
  - 2.3. Concurrencia
3. Principales actores del metaverso
  - 3.1. Proveedores de infraestructuras
  - 3.2. Plataformas
  - 3.3. Desarrolladores de mundos y experiencias virtuales
  - 3.4. Usuarios, avatares e identidad digital

## **CAPÍTULO 2: INTEROPERABILIDAD Y METAVERSO: DINÁMICAS DE MERCADO, ACCESO Y DERECHO DE LA COMPETENCIA, Carlos Muñoz Ferrandis y Vicente Zafrilla Díaz-Marta**

1. Introducción
2. Interoperabilidad en el metaverso: Plataformas y estándares
3. Competencia, metaverso e interoperabilidad
  - 3.1. Dinámicas concurrenciales en la creación del metaverso
    - 3.1.1. El control de concentraciones - ¿una herramienta suficiente?
    - 3.1.2. La creación descentralizada del metaverso: innovación colaborativa y derechos de propiedad intelectual 57
      - A. Conectividad y estándares de telecomunicaciones
      - B. Blockchain y patent pools defensivas
      - C. Datos, inteligencia artificial y “open source”
  - 3.2. Interoperabilidad y acceso al metaverso: infraestructuras y activos esenciales
    - 3.2.1. Un viaje de ida y vuelta a la doctrina de las “essential facilities”
    - 3.2.2. El Reglamento de mercado único de servicios digitales
4. Conclusiones

## **CAPÍTULO 3: WEB 3.0, NFTS Y PROPIEDAD INTELECTUAL**, *Vanessa Jiménez Serranía*

1. Contextualización: el metaverso y la Web3
  - 1.1. El metaverso y la descentralización
  - 1.2. La Web 3.0, la Web3 y el metaverso: preparando la web 4.0
2. Los tokens no fungibles (NFTS): una aproximación técnica y conceptual
  - 2.1. Los NFTs: definición, creación y aspectos clave
  - 2.2. Smart contracts, NFTs e interoperabilidad
3. Los NFTs y la Propiedad Intelectual
  - 3.1. ¿Los NFTs son obras?
  - 3.2. ¿Los NFTs otorgan la propiedad sobre una obra?
  - 3.3. ¿Los NFTs transmiten derechos de propiedad intelectual sobre una obra?
  - 3.4. ¿Los NFTs permiten un control total por parte del creador o artista?
  - 3.5. ¿Los NFTs evitan las infracciones y los plagios?
  - 3.6. ¿Los NFTs son estafas?
4. Las aplicaciones y usos de los NFTs en el metaverso, servicios y operaciones vinculadas a los NFTs
  - 4.1. Aspectos destacados de los servicios vinculados con los NFTs
    - 4.1.1. Los servicios vinculados con los NFTs: especial referencia a los NFTs-marketplaces y al NFT streaming
      - A. NFTs-marketplaces
      - B. Streaming
    - 4.1.2. Excurso: la potencial aplicación del Reglamento de Servicios Digitales
  - 4.2. Otros servicios y operaciones vinculadas a los NFTs: nuevas vías de financiación para los titulares de derechos

## **CAPÍTULO 4: PROTECCIÓN DE LAS CREACIONES INTELECTUALES EN EL METAVERSO**, *Andy Ramos Gil de la Haza*

1. Metaverso, el mundo virtual con leyes de Propiedad Intelectual reales
2. El vergel de los contenidos virtuales. Sujetos y derechos
  - 2.1. Obras y prestaciones desarrolladas por los propietarios de cada entorno virtual
  - 2.2. Obras y prestaciones desarrolladas por los usuarios
  - 2.3. El desarrollo del metaverso gracias a la inteligencia artificial
3. Derechos de explotación y el metaverso. Derechos exclusivos y de simple remuneración
4. Conclusiones: escasos problemas jurídicos para un mundo virtual por construir

## **CAPÍTULO 5: MARCAS Y DISEÑOS EN EL METAVERSO: CÓMO ADENTRARSE EN LA “NUEVA” REALIDAD VIRTUAL, *Rebeca Ferrero Guillén y Dra. Anastasiia Kyrylenko***

1. Introducción
2. El Metaverso como “nuevo lugar” de mercado
3. Las marcas en el Metaverso
  - 3.1. El uso de marcas en el metaverso
  - 3.2. Conflictos marcarios en el metaverso
    - 3.2.1. MetaBirkins
    - 3.2.2. StockX
    - 3.2.3. Juventus
4. Adaptación del Derecho de la marca de la UE para hacer frente a los retos del Metaverso
  - 4.1. Estrategias de registro ante la EUIPO
    - 4.1.1. La alusión al metaverso
    - 4.1.2. El enfoque en las clases
    - 4.1.3. Actualizaciones y estrategias de la EUIPO 180
5. Los diseños comunitarios en el Metaverso
  - 5.1. Noción del producto
  - 5.2. Representación
  - 5.3. Indicación del producto
  - 5.4. Divulgación
  - 5.5. Acumulación de derechos
6. Conclusiones

## **CAPÍTULO 6: LA MODERACIÓN DE CONTENIDOS EN EL METAVERSO Y SUS IMPLICACIONES PARA LA PROPIEDAD INTELECTUAL, *Julián López Richart***

1. Introducción
2. Concepto y modalidades de moderación de contenidos
  - 2.1. Moderación de contenidos manual, automatizada e híbrida
  - 2.2. Moderación ex ante y moderación ex post.
  - 2.3. Moderación centralizada y moderación descentralizada
3. Medidas frente a contenidos inapropiados
4. Marco jurídico aplicable a la moderación de contenidos en la Unión Europea
  - 4.1. Aplicación del régimen general de exención de responsabilidad a las plataformas de mundos virtuales

4.2. Régimen especial de responsabilidad de los prestadores de servicios para compartir contenidos en línea por las infracciones de derechos de autor y derechos afines

4.3. Obligaciones de diligencia de las plataformas de mundos virtuales en relación con la moderación de contenidos

5. A modo de conclusión

## **CAPÍTULO 7: JURISDICCIÓN Y LEY APLICABLE A LAS CUESTIONES DE PROPIEDAD INTELECTUAL EN EL METAVERSO**, *Aurelio López-Tarruella Martínez*

1. Introducción

2. Tribunales competentes para conocer de infracciones de derechos de Propiedad Intelectual en mundos virtuales

2.1. Inadecuación del foro del lugar de la acción

2.2. Inadecuación del criterio de la “mera accesibilidad”

2.3. El foro del domicilio del demandado y las plataformas de mundos virtuales descentralizadas

2.4. La aplicación del criterio de las “actividades dirigidas” a las infracciones de derechos de propiedad intelectual cometidas en mundos virtuales

2.5. El alcance de la competencia: efectividad de las medidas judiciales en los mundos virtuales

3. Ley aplicable a las infracciones de derechos de Propiedad Intelectual en mundos virtuales

3.1. Aplicación de la *lex loci protectionis* a las infracciones de derechos de propiedad intelectual cometidas en mundos virtuales

3.2. Aplicación del RSD y el art. 17 DDAMUD a plataformas de mundos virtuales establecidas en terceros Estados

4. El fomento de los mecanismos privados para resolver controversias en los mundos virtuales

5. Conclusiones