

# ÍNDICE

## INTRODUCCIÓN

### **CAPÍTULO 1. EVOLUCIÓN Y PERSPECTIVAS DEL MERCADO ÚNICO DIGITAL**

1. Fundamentos del Mercado Único Digital
2. La evolución del Mercado Interior al Mercado Único Digital
3. La regulación de plataformas intermediarias
4. Nuevas medidas legislativas en el Mercado Único Digital
5. La (re)Interpretación jurisprudencial de la normativa comunitaria

### **CAPÍTULO 2. LA CONTRATACIÓN DE SERVICIOS EN LOS MUNDOS VIRTUALES**

1. Metaverso: ¿realidad o ciencia ficción?
2. Concepto, evolución y tipología de los metaversos
3. Aplicación de la *lex specialis* en los mundos virtuales
4. Mercado y competencia: posición de dominio y prácticas desleales
5. La publicación de contenidos y la responsabilidad de las plataformas
6. Aspectos regulatorios: protección del consumidor, datos y propiedad intelectual

### **CAPÍTULO 3. LA NORMATIVA COMUNITARIA ANTIMONOPOLIO Y SU APLICACIÓN EN LOS MUNDOS VIRTUALES**

1. Dinámicas competenciales en el Metaverso
2. El Reglamento sobre Mercados Digitales y los gigantes tecnológicos
3. Funciones de investigación, ejecución y supervisión

### **CAPÍTULO 4. LAS OBLIGACIONES Y RESPONSABILIDADES DE LOS PROVEEDORES DE SERVICIOS EN LOS MUNDOS VIRTUALES**

1. Hacia la creación de un Metaverso seguro y fiable
2. El Reglamento de Servicios Digitales y la difusión de información
3. Obligaciones y responsabilidades de los proveedores
4. Autorregulación y corregulación
5. Mecanismos de supervisión y control

### **CAPÍTULO 5. LA PROTECCIÓN DE LOS DATOS DE LOS USUARIOS EUROPEOS GENERADOS O RECOGIDOS A TRAVÉS DE LOS MUNDOS VIRTUALES**

1. Datos y Metaverso: ¿una relación problemática?
2. *Privacy* y protección de datos en los metaversos
3. Las obligaciones de respetar, proteger y cumplir

4. Jurisdicción y protección de datos
5. La recogida de datos personales en entornos virtuales
6. Acuerdos Transatlánticos de Protección de Datos La Unión Europea y la regulación de los mundos virtuales
7. El nuevo Acuerdo Transatlántico de Transferencia de Datos
8. La aplicación de los estándares europeos en Estados Unidos

## **CAPÍTULO 6. LOS CREADORES DE CONTENIDO EN LOS MUNDOS VIRTUALES**

1. Ingenieros, artistas y usuarios en el Metaverso
2. Evolución de la propiedad intelectual en el ciberespacio
3. La propiedad intelectual de los nuevos activos en los mundos virtuales
4. Cuestiones de foro y ley aplicables en distintos sistemas

## **CONCLUSIONES**

## **BIBLIOGRAFÍA**

## **ANEXO 1. LAS PRINCIPALES PLATAFORMAS DE REALIDAD VIRTUAL (RV) AUTODENOMINADAS “METAVERSO” (2024)**

## **ANEXO 2. DEFINICIONES ESPECÍFICAS DE “USUARIOS FINALES ACTIVOS” Y “USUARIOS COMERCIALES ACTIVOS” POR CADA SERVICIO QUE OFRECE LA PLATAFORMA PRINCIPAL**