

¿Juicio en el metaverso? Alumnos de Derecho se enfrentan ante una Corte Suprema virtual

■ La Tercera Sala del máximo tribunal es una de sus escenarios. En ella, mediante el uso de gafas de realidad virtual y una pantalla, sus usuarios pueden replicar la experiencia de un ambiente judicial real, pero en el metaverso.

Esta es una de las últimas innovaciones de la carrera de Derecho Vespertino de la Universidad San Sebastián (USS), que durante 2024 incluyó esta modalidad en 39 de sus 62 asignaturas, entre el primer y el sexto trimestre.

Y ahora también lo extendió a una actividad extraprogramática: un torneo de litigación en el metaverso.

A mediados de diciembre se realizó la primera versión de esta competencia —en la sede Los Leones de la USS— y en ella participaron alumnos del plantel organizador, además de las universidades Santo Tomás y de Las Américas. En total, fueron 12 los alumnos que interactuaron con este “gemelo digital” de la Sala Constitucional de la Corte Suprema.

“Trasciende los límites del Derecho tradicional, al vincular la realidad virtual con la generación de espacios de aprendizaje prácticos. Más que una competición, es una experiencia de formación mutua, donde los estudiantes tienen la oportunidad de medir sus habilidades, confrontar sus conocimientos y fortalecer sus capacidades de litigación”, comentó la directora de Derecho Vespertino USS, Marion Soto.

El proyecto busca extenderse a la jornada diurna de la carrera y concretar en 2025 la creación de 10 entornos de aprendizaje inmersivo realistas. Hoy existen, además de la Tercera Sala, réplicas del Primer Tribunal Oral en lo Penal de Santiago, de una sala de audiencias del Juzgado de Familia de Pudahuel y de una sala Gesell, además, se trabaja en un diseño del TC.



USS