El metaverso viene en camino y el mundo no está preparado

Tiempo de lectura: 4 min.

Zoe Weinberg

Lun, 06/12/2021 - 11:13

Se acerca el metaverso. Solía ser una fantasía de ciencia ficción, en especial en la novela de Neal Stephenson Snow Crash, de un amplio universo virtual que existía en paralelo al mundo físico. Pero los avances tecnológicos han acercado lo suficiente esta transformación de la sociedad humana como para obligarnos a empezar a considerar sus consecuencias.

En el metaverso, un usuario puede diseñar un avatar digital, como si fuera un personaje de videojuego. A través de los ojos de su avatar, podría experimentar una realidad digital tan activa y atractiva como la física. Algunos futuristas creen que en poco tiempo podremos asistir a consultas médicas o a clases allí.

Pero, si bien el metaverso podría revolucionar el trabajo y el esparcimiento, es fundamental permanecer atentos a los peligros que surgirán si llega a subsumir la cotidianidad.

Los entornos virtuales potenciarán las campañas de desinformación, espionaje y vigilancia. Las luchas por el control de la infraestructura física del metaverso bien podrían agravar los conflictos globales. Además, la naturaleza supranacional del metaverso —donde las fronteras del mundo real se vuelven mucho menos relevantes— podría revolucionar la manera en que los individuos perciben e interactúan con los Estados nación.

Si no anticipamos estas posibilidades, corremos el riesgo de que el orden mundial sea remplazado por uno virtual, y quizás menos virtuoso.

En la actualidad, se pueden percibir destellos del metaverso en todas partes. Los conciertos virtuales atraen audiencias récord; los diseñadores de alta gama venden moda virtual; y los videojuegos se han convertido en un medio de vida para personas de todo el mundo. Muchos de los corolarios más cercanos a un metaverso pleno son juegos envolventes como Fortnite, Minecraft y Roblox, donde los jugadores pueden socializar, comprar productos y asistir a eventos en un mundo virtual.

Ya existe evidencia de que los juegos multijugador en línea pueden facilitar la propagación de desinformación y teorías de la conspiración. Los jugadores pueden utilizar las herramientas de comunicación dentro del juego para difundir rumores o “noticias falsas”, que son dirigidas a otros de maneras difíciles de rastrear.

El metaverso podría permitir que regímenes o grupos extremistas con la motivación adecuada den un paso más allá. Las capas envolventes de texto, voz y elementos visuales en los entornos virtuales podrían proporcionar formas nuevas y convincentes de transmitir contenido engañoso o extremista.

En entornos donde las personas pueden ser representadas por avatares pseudónimos, saber a quién puedes confiarle información sensible será aún más

difícil. Esto podría allanar el camino para una nueva era del espionaje.

El espionaje digital ya ha sido utilizado por decenas de países para acceder a propiedad intelectual comercial, tecnología militar patentada e información personal y financiera. Un metaverso que contiene casi todos los aspectos de la vida —trabajo, relaciones, activos, identidad— podría ser susceptible a violaciones o manipulación en cualquier parte del mundo.

Es probable que tanto los países como las corporaciones también puedan utilizar el metaverso para actividades de vigilancia más sofisticadas.

Los Estados ya han utilizado la tecnología de reconocimiento facial para monitorear el comportamiento de individuos. Las compañías la han utilizado para el desbloqueo de dispositivos o para generar animaciones en tiempo real. La integración con el metaverso —y los problemas de privacidad que presenta— podría hacerla aún más ubicua. Si se explota, esa tecnología fácilmente podría utilizarse para vigilar a cualquier participante en el mundo.

Incluso es muy probable que la infraestructura física del metaverso presente nuevas vulnerabilidades.

Una constelación de tecnologías, que incluye hardware, redes informáticas y herramientas de pago, respaldará la funcionalidad del metaverso. Los países que mantengan el control sobre esas tecnologías tendrán una ventaja e influencia internacional significativa, como ahora sucede con los países que dominan cuestiones como las rutas de transporte o el suministro de petróleo.

En la práctica, China podría controlar la columna vertebral del metaverso en muchos rincones del mundo, gracias a su iniciativa de la Ruta Digital de la Seda, la cual financia los sistemas de telecomunicaciones de algunos países. Es muy probable que Taiwán, que domina la industria de los semiconductores que respalda las necesidades informáticas, se convierta en un eje aún más importante en el escenario global.

Este tipo de infraestructura física, a su vez, será vulnerable al hackeo y a las interrupciones de la cadena de suministro. Si las personas poseen propiedades, ganan dinero y mantienen comunidades en el metaverso, entonces la escasez de hardware o las interrupciones del servicio podrían poner en peligro algunos medios de sustento o socavar la estabilidad social.

A pesar de estas amenazas, el metaverso también tiene el potencial de mejorar los asuntos globales. La diplomacia internacional podría realizarse con mayor facilidad en embajadas virtuales. Naciones más pequeñas y menos poderosas podrían estar en un campo de juego más nivelado, estar más capacitadas para tener mayor participación en los asuntos mundiales, o quizás, forjar alianzas improbables.

Los entornos virtuales también han demostrado ser prometedores para los activistas que se resisten al autoritarismo digital. En Minecraft, Reporteros sin Fronteras ha estado patrocinando una Biblioteca sin Censura donde los usuarios pueden consultar contenido de escritores disidentes que habían sido censurados en países como Arabia Saudita, Rusia y Vietnam. Es posible que el metaverso traiga nuevas promesas para la libertad y la transparencia a través de las fronteras.

Sin embargo, las consecuencias del metaverso podrían ser aún más radicales.

Si llega a abarcar tanto como algunos predicen, el metaverso podría fomentar comunidades, redes y economías virtuales que trasciendan fronteras e identidades nacionales. Algún día, los individuos podrían identificarse principalmente con organizaciones autónomas descentralizadas ubicadas en el metaverso, con sus propias políticas cuasi exteriores. Una transición de este tipo podría conducir a la reconceptualización de los asuntos geopolíticos desde su base.

Puede que el metaverso haya nacido en la ciencia ficción, pero dependerá de nosotros escribir un futuro basado en una realidad lúcida.

6 de diciembre 2021

NY Times

https://www.nytimes.com/es/2021/12/06/espanol/opinion/metaverso-desinfor...

ver PDF
Copied to clipboard