

¿Es el metaverso el fin de nuestra privacidad?

Actualmente está muy de moda hablar del Metaverso. Hay muchos artículos que hablan acerca de este mundo virtual, hasta incluso Facebook ha cambiado su nombre por el de Meta.

Antes de poder hacernos una opinión sobre qué es el Metaverso, es necesario conocer el concepto, es decir, identificar a qué nos referimos, qué nos puede ofrecer y qué hace falta para que llegue a ser una realidad.

Cuando hablamos de Metaverso nos viene a la cabeza un universo virtual, ¿Matrix se ha hecho realidad?

Pues bien, el Metaverso es un universo en el que todos sus elementos interactúan entre sí, y donde todos podemos formar parte del mismo, a través de cualquier de los accesorios que nos transportan a este universo. Aunque parezca un concepto muy novedoso, realmente no lo es: el mundo de los videojuegos ya hace años que, mediante la creación de un avatar, permite entrar en un universo dónde podemos interactuar con millones de personas de todo el mundo a la vez.

Sin embargo, a nuestro modo de entender, la creación de este universo paralelo al nuestro puede llegar a ser muy intrusiva desde el punto de vista de nuestra privacidad.

La ingente cantidad de datos que pueden encontrarse en este entorno virtual puede significar la cesión de mucha información personal. Tal y como indica la propia AEPD el metaverso involucra al usuario en múltiples dimensiones, como la social, económica, política o emocional, hasta virtualizar todos los aspectos de desarrollo del individuo extendiendo los datos recogidos a la información no verbal y biométrica. Según nuestro punto de vista, el problema radica en que, aunque el metaverso sea virtual, añadimos mucha información y datos personales que son totalmente reales y estamos dando acceso a ellos a todo el mundo que tenga una conexión a internet, con el peligro que ello conlleva.

La interacción social a través del metaverso en mano de los más jóvenes entraña también un grave peligro, pues en la mayoría de los casos no tienen la capacidad suficiente para identificar los riesgos que estas plataformas e Internet implican, como, por ejemplo, los medios de pago digitales (fácilmente accesibles por los usuarios) o los contenidos, de altísimo riesgo, que pueden llegar a desembocar en acoso, ciberbulling, sexting, etc. Sin darnos cuenta, se puede desvelar muchísima información de los individuos, pudiendo ésta llegar a ser explotada por medios automáticos.

Todas las tecnologías que conforman el entorno del metaverso tienen sus propios riesgos que deberían ser gestionados, pues pueden provocar efectos individuales y sociales contra los derechos y libertades de los interesados de forma exponencial y difícil de estimar en un primer momento. Estos riesgos a los que hacemos referencia pueden ser: la vigilancia masiva, discriminación, perdida de autonomía, fraude, suplantación de identidad e incluso riesgos físicos reales para la salud.

Para poder desplegar una vida virtual, nos encontramos con multitud de tecnologías que lo permiten, entre ellas: técnicas de identidad digital, las criptomonedas, tokens, los NFT (que son por ejemplo entradas para eventos digitales, juegos, acciones...), el Internet de las cosas, los wearables (entre ellos gafas virtuales, smartwatches, sensores...), la inteligencia artificial, el blockchain, etc. Todos ellos y, según como indica la propia AEPD, y con quien estamos totalmente de acuerdo, permiten una interacción en estos espacios virtuales que pueden invadir nuestra privacidad; conceden una experiencia social, una identidad digital i una propiedad de activos en un mercado donde existen productos digitales, finanzas descentralizadas, eliminación de intermediarios, simulaciones, compras de activos digitales etc. Y que en el fondo, son reales provocando daños reales.

En conclusión, el metaverso de momento está constituido por plataformas finitas, sin embargo, su diseño último es para que no tenga fronteras, sea persistente, interoperable y escalable.

No hay que olvidar que existen varias propuestas de regulación sobre estas tecnologías, puesto que cabría la posibilidad de que se desplazase, en el proceso de aplicación de las normas, el mundo humano y llegar a sustituirlos por algoritmos que tomen las decisiones humanas en este entorno virtual.

Fuente: Expansión