

# Y ahora el metaverso

escrito por Carmen Mendivil

“Se me puso la piel de gallina cuando lo leí”, me dijo mi amiga cuando me compartió por Instagram la noticia. A mi me dejó una preocupación, un sinsabor, una mueca difícil de describir que combinó la decepción con la impotencia y la hartera. Todo a partir de una corta nota de prensa que relataba la primera violación y acoso sexual en el metaverso. Fue la experiencia de una mujer británica quien relató los momentos angustiosos que vivió en la realidad virtual de *Horizon Worlds*, la plataforma de Facebook, ahora llamada Meta. Relata que, por curiosidad quiso conocer la apuesta de la red social y creó su representación en imagen como usuaria para interactuar en la plataforma virtual, pero al minuto de haber ingresado empezó a sufrir acoso sexual. Al final, a la media hora de interactuar en el ambiente simulado, vivió acciones más severas por parte de los otros cibernautas, quienes sometieron a la usuaria virtual a una violación grupal. Comenta además la mujer, quien ingresó a la plataforma en versión de prueba, que los otros usuarios tomaron fotos del episodio y le sugirieron acciones aberrantes, incluyendo frases como por ejemplo, que “no dijera que no le había gustado”.

Caramba, ni siquiera en estos ambientes de simulación virtual se salvan las mujeres de la violencia sexual de la que andamos huyendo en la vida real. Parece que la noticia fue tan sonada, que el personal de Meta dijo que tomaría medidas para controlar la distancia de acercamiento de los y las usuarias participantes en el Horizon World.

La simulación de un ambiente de interacción simultáneo seguramente está cautivando mucha gente y al mismo tiempo, merece la pena seguir entendiendo este fenómeno social que pronto tendrá implicaciones económicas, porque ya hasta se está gestionando en otros metaversos a través de los bitcoins.

Lo que he podido entender, y perdón por la irresponsabilidad de traer el tema sin ser experta, es que los metaversos son mundos o entornos creados en la que los y las usuarias pueden interactuar social y

económicamente bajo una representación icónica de cada quien, a lo que se conoce como *avatar*. Los avatar interactúan, pero al mismo tiempo pueden comprar y vender objetos, espacios, entre otros gadgets virtuales para potenciarse.

Y es que Horizon Worlds de Meta no es el primer metaverso que existe. De eso me enteré tratando de entender hacia dónde vamos y qué nos espera. Hay otros como OVR, o incluso algunos juegos en línea multijugador de hace varios años atrás, como Minecraft o Fortnite, según confirman algunas personas que saben de eso.

Sin ánimos de sonar apocalíptica, no es menor el asunto de que se siga reproduciendo en este mundo virtual el abuso de poder desde el privilegio que da el sexo, al punto de llegar a simular una violación contra una mujer en realidad virtual con testigos participando sin inmutarse, como si fuera el pan de cada día.

Así como vamos, a fuerza de tener que adaptarnos a la era y la revolución de lo digital, nos proponen el metaverso como la próxima panacea a la que no podremos escapar. El temor más grande es a que nos acostumbremos con el tiempo a asumir como normal este tipo de abusos en estos nuevos canales de interacción virtual, y con ellos se vuelva común recibir cada tanto sin ningún asombro, como pasa en la vida real, el reporte de las cifras de violencia en el metaverso, y que éstas sean incluso más frecuentes que en la "realidad real". Qué implicaciones podría traer esto para la salud mental, para el afianzamiento de relaciones de poder desiguales en las plataformas de simulación o incluso en el ejercicio de la ciudadanía. Acaso tendremos que empezar a asistir, por ejemplo, a matrimonios y divorcios; contrataciones de un empleo y despidos; campañas políticas y votaciones, hasta conciertos, todo en el *metaverso*. Qué vendrá y qué no lograremos conocer, porque la existencia no nos alcanzará para ver la evolución de esta era digital, que ya no se sabe si controlamos o nos controla.

A pesar que nací en la era *millennial* me considero de alguna forma suficientemente "*viejennial*", y con eso quienes abiertamente nos declaramos un poco más análogas que el resto de nuestra generación,

mantenemos nuestras reservas sobre esta dinámica de la revolución digital. A pesar de ello, será cada vez más necesario intentar comprenderla, por un lado, para saber cómo prepararnos para habitarla, pero por otro, para saber cómo intervenir frente a estos asomos de abuso de poder en la virtualidad. Los Haters, el acoso cibernético y otras formas de violencia virtual conocidas a la fecha, han ido dando las señales de estas acciones desbordadas de la humanidad para seguir controlando y excluyendo la diversidad, entre otras a causa del género.

La ciencia ficción nos ha venido dando pistas de estas revolucionarias formas de interactuar en la era digital, y la forma cómo se reproduce, e incluso se recrudecen esos vicios y malas mañas que creamos para mantener el uso desmedido del poder. Otros caminos ya se estarán analizando seguramente, para que podamos comprender desde los estudios de las ciencias sociales, por ejemplo, cómo se construyen identidades alternas en la virtualidad, o las nuevas formas de representarnos en un mundo digital, o en la forma cómo se gestionen las relaciones interpersonales y por qué no institucionales, y muchos otros asuntos que tal vez no sospechemos y que aún nos esperan en esta nueva era del metaverso.