

Aspectos generales del metaverso



Tema 8

Juicios éticos
y repercusiones
en un mundo virtual



Introducción

Las redes sociales nos han permitido conectarnos y comunicarnos de manera inmediata con nuestros seres queridos y conocidos en los distintos círculos sociales que hemos formado a lo largo de nuestra vida. También, nos han ayudado a conformar comunidades con otros usuarios en distintas ciudades, países y todo el mundo a través de la conexión mediante gustos similares que establecemos al describir nuestros perfiles.

Muy probablemente sucederá lo mismo en el metaverso, ya que la interacción funcionará de manera similar, nos conectaremos a servidores establecidos por empresas que nos obligan a aceptar términos y condiciones que se ajusten a sus prioridades y agendas. Por ello, las redes sociales nos sirven como marco de referencia para comparar situaciones que se han presentado, con posibles cuestiones que pueden aparecer en estos nuevos mundos virtuales.

Explicación

Control discursivo

En el día a día, conversamos y convivimos con otras personas de manera física o mediante un dispositivo inteligente como intermediario. Nuestras relaciones son parte de quiénes somos. Hay una serie de leyes y reglamentos, tanto escritos como entendidos en la sociedad, que seguimos para establecer un balance como individuos habitantes de un mundo real y, sin duda, esto se trasladará al mundo virtual que representa al metaverso una vez que sea parte de nuestra cotidianeidad.

Ahora, debemos preguntarnos algo muy importante: ¿cómo es que va a estar regulado? La mayoría de los gobiernos son electos y legitimados por parte de sus ciudadanos. Pero, aún y cuando el mundo virtual sea una representación de las formas y las prácticas que tenemos en el real, éste será regulado por servidores. ¿Qué sucederá con el ordenamiento y las reglas imperativas en espacios que pertenecerán a empresas y organismos privados?

Estos lineamientos están hechos para mantener una armonía que vaya con los principios de la empresa que los establece en sus servidores. Sibilia (citado por Moreno, 2019) nos indica que, al inculcarse una innovación tecnológica en la vida cotidiana, hay nuevas formas de significación y comunicación que derivan en cambios subjetivos, las formas del ser y estar. Por eso, es común que veamos cambios en las actitudes de quienes conocemos en persona con sus avatares o usuarios en redes sociales, o que no siempre coincidamos con los mismos contactos en común.

Una plataforma de redes sociales, donde al mismo tiempo nos ven personas del trabajo, escuela, familia, comunidad o círculos cercanos, nos obliga a que muchas veces actuemos de forma diversas.

Se hace en coincidencia con la postura tomada de las empresas que administran las redes sociales, a través del seguimiento de sus términos y condiciones.

Como se trata de plataformas que le pertenecen a una empresa, tienen el derecho de especificar qué tipo de interacciones habrá en ellas, pero ¿hasta dónde llega este derecho y que no contravenga con la libertad de expresión?

Sin duda que esta pregunta tiene validez en cuanto a lo que sucederá en el metaverso, porque muchos de los llamados “gigantes tecnológicos”, como el propio Meta (antes Facebook), son de los propios impulsores de que se haga realidad un mundo virtual.



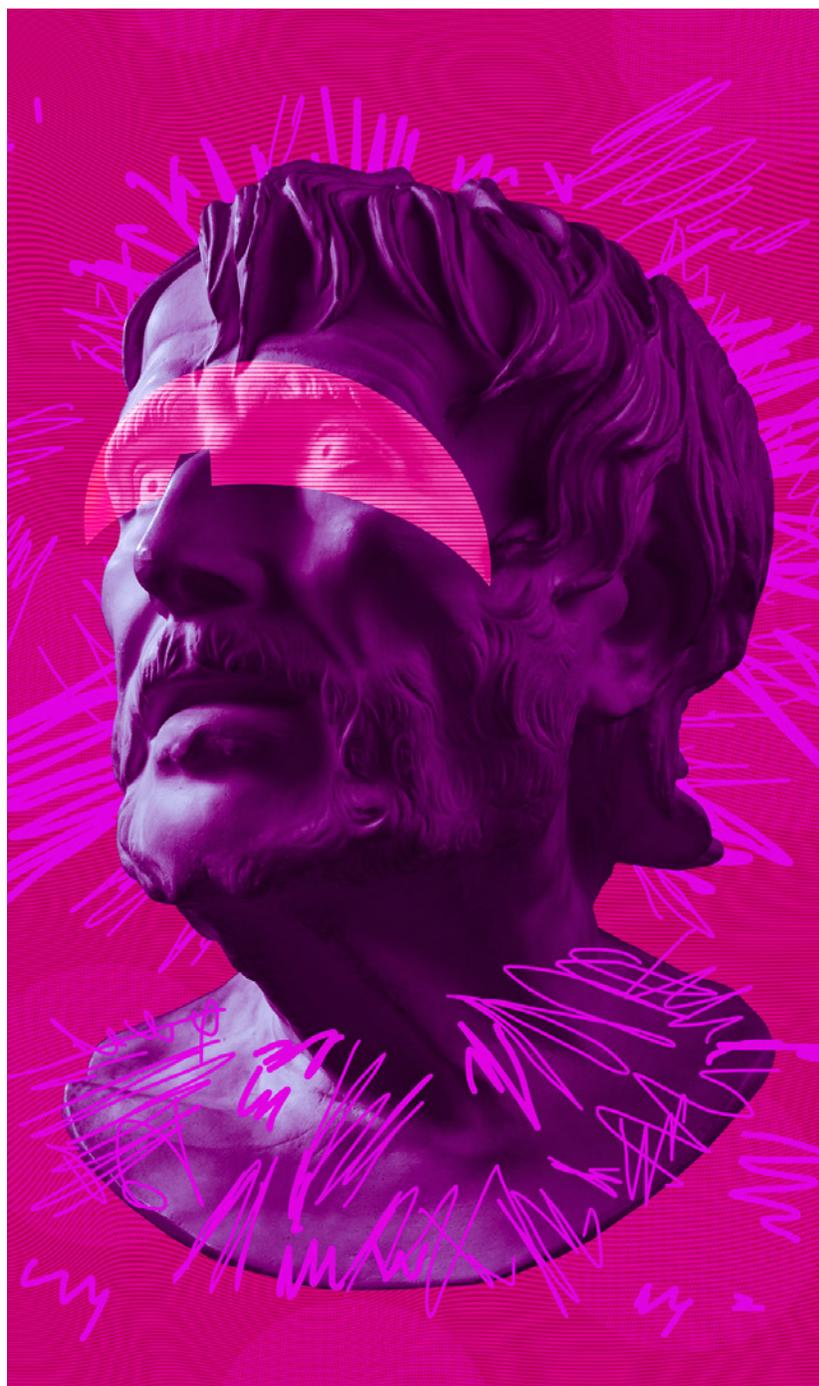
Descentralización

Hoy en día, muchas de las empresas más grandes del mundo son los llamados “gigantes tecnológicos” o Big Tech. Apple, Google, Amazon o Microsoft son de los actores más influyentes en la economía actual. Esto hace que cobren una importancia muy grande en cuanto a la cotidianeidad de la población, por la dependencia que tenemos a dispositivos y programas desarrollados por ellas.

Su modelo de negocios está sustentado en un mayor número de usuarios conectados a sus redes sociales. Se debe a que se basan en la personalización de la publicidad y productos ofrecidos, de acuerdo con las preferencias e interacciones hechas por los usuarios (Barrio, 2022).

Por estas razones, es que Márquez (citado por Aguiar y Chamizo, 2021) hace un llamado a mantener estos entornos de una forma descentralizada. Establece que no debe denominarse metaverso, ya que está controlado por una empresa o persona, más bien se debe llamar ciber mundo, si se busca que esté descentralizado (lo hemos llamado metaverso por la familiaridad del término). En el caso del primero. Independiente de cómo lo llamemos, una parte importante radica en que el usuario tenga la oportunidad de desenvolverse en un ambiente comunitario, gobernado por reglas escritas y no escritas. Se trata de una interactividad virtual, fundada en nuestra relación con el mundo real. La descentralización será un ideal casi utópico si pensamos que deben administrarse a través de amplios recursos económicos y humanos pertenecientes a alguna empresa que los auspicie.

Aunque tengan sus reglas, al final seremos los usuarios quienes podamos ejercer nuestra libertad de expresión, pero sin caer en un libertinaje.



Gastos superfluos y reconocimiento de logros

Adquirir algo dentro del metaverso, ¿agregará más a la experiencia?, ¿representará un gasto superfluo o uno que verdaderamente será significativo y no impactará en mi ser real? Los cuestionamientos pueden variar, pero la fuente de las respuestas siempre será uno mismo. Establecernos límites de comportamiento y adquisición, en la búsqueda de una comunidad saludable dentro de la virtualidad y balancearlo sin descuidar los aspectos de mi ser real, va a ser una de las tareas más difíciles, pero gratificantes a lo que ya nos están preparando los videojuegos. Todo dependerá de nosotros, de conocernos, comprendernos y escucharnos.



Problemas de salud física y mental

Somos una sociedad estática y parece que, al aumentar el flujo de información, se volvió inversamente proporcional el nivel de actividad física que hacemos en el día, por obligación u ocio. La Organización Mundial de la Salud afirma que casi el 40% de la población adulta mundial tiene sobrepeso, casi el triple que hace 50 años.

Así como las redes sociales nos sirven como un espejo a lo que podemos esperar en cuanto a la interactividad social y reglamentación se refiere en los mundos virtuales, los videojuegos y el home office son un indicativo de cómo pudiera ser nuestra actividad física una vez inmersos en la virtualidad. Ambos crecieron de manera muy significativa a partir del año 2020 por la pandemia.

Al estar inmersos en estos mundos, principalmente en momentos de ocio, no debemos de olvidar que aún sigue siendo una actividad completamente virtual. Es emocionante ver las posibilidades de lo que puede ocurrir aquí y las experiencias que nos llevaremos. Pero con el aumento en las tasas de ansiedad e incluso de suicidio entre la población joven, que es aquella que le da una mayor aceptación a esta evolución tecnológica, indica que hay que tener mesura.

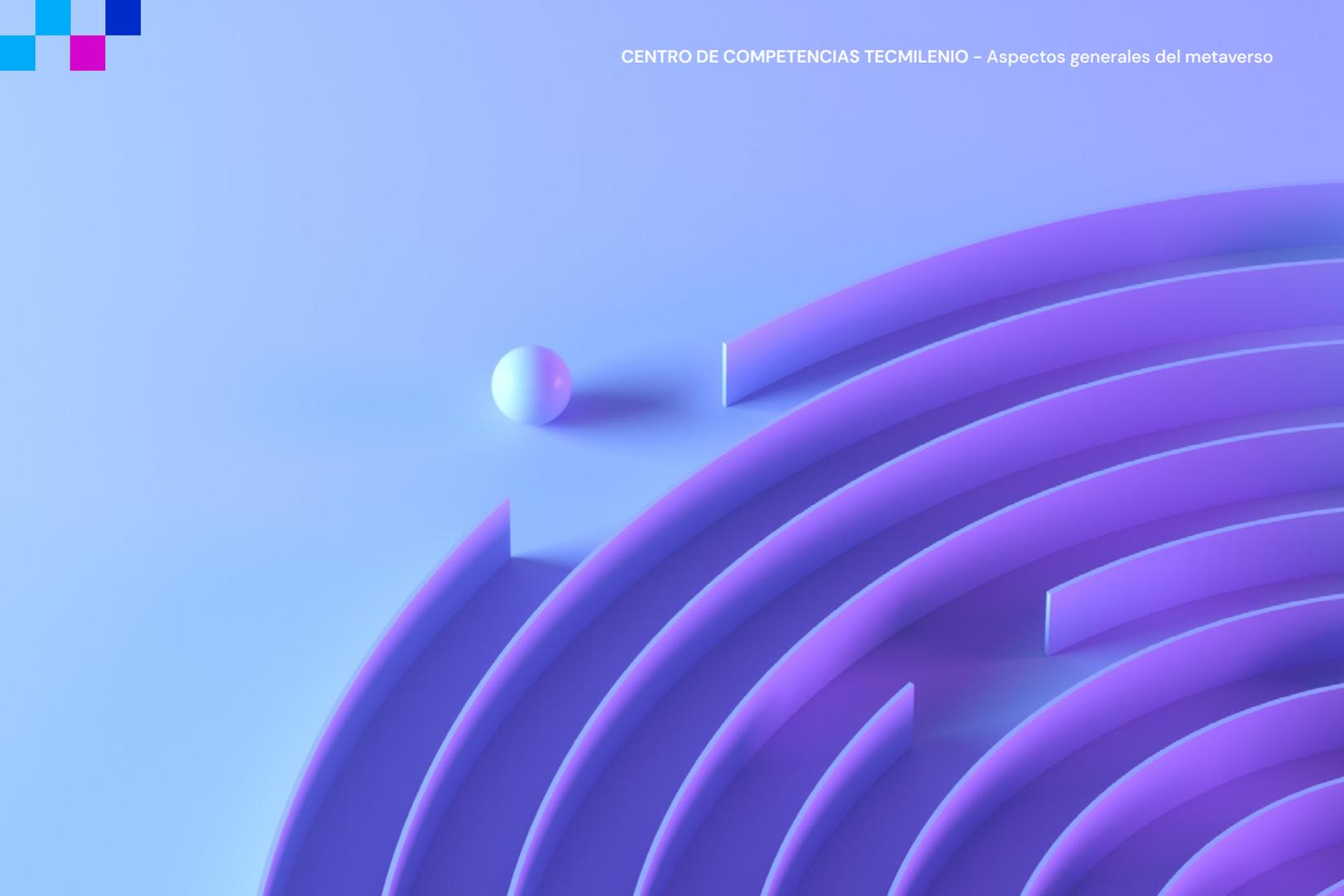
Procrastinación

La inmersión en el uso del metaverso y plataformas similares nos hacen querer escapar de nuestras obligaciones diarias pudiendo llegar a descuidar tareas y pendientes que tenemos de la escuela, el trabajo o alguna otra actividad. ¿Cuánto tiempo de tu día, contando trabajo y/o escuela, pasas en redes sociales o en videojuegos? Probablemente es una gran parte del día, y no está mal si no interfiere con tus otras actividades, incluyendo aquellas que son beneficiosas para tu salud. No obstante, hay que tener cuidado de no dedicarle un tiempo mayor al necesario por obligaciones, y el suficiente para diversión.



Movimientos sociales

Hay movimientos culturales y sociopolíticos que tienen como centro de organización a las redes sociales (Magallón y Campos, 2021). A finales de la década del 2000, estas se usaron como una alternativa para la participación ciudadana y culminaron en el fin de regímenes y la llegada de hitos históricos. Las comunidades, unidas a través de las redes sociales, pueden encontrar un espacio que no conoce fronteras. Aunque casos como el de Cambridge Analytica, que recolectaba datos de millones de usuarios sin su consentimiento para utilizarlos en publicidad, además de las fake news, afectan de manera significativa a la gran comunidad que se ha formado en redes sociales. Los usuarios comenzaron a cuestionar la propia ética de estas empresas que poseen datos personales, y por ello nos preguntamos, ¿cómo sucederá en mundos virtuales?



Conclusión

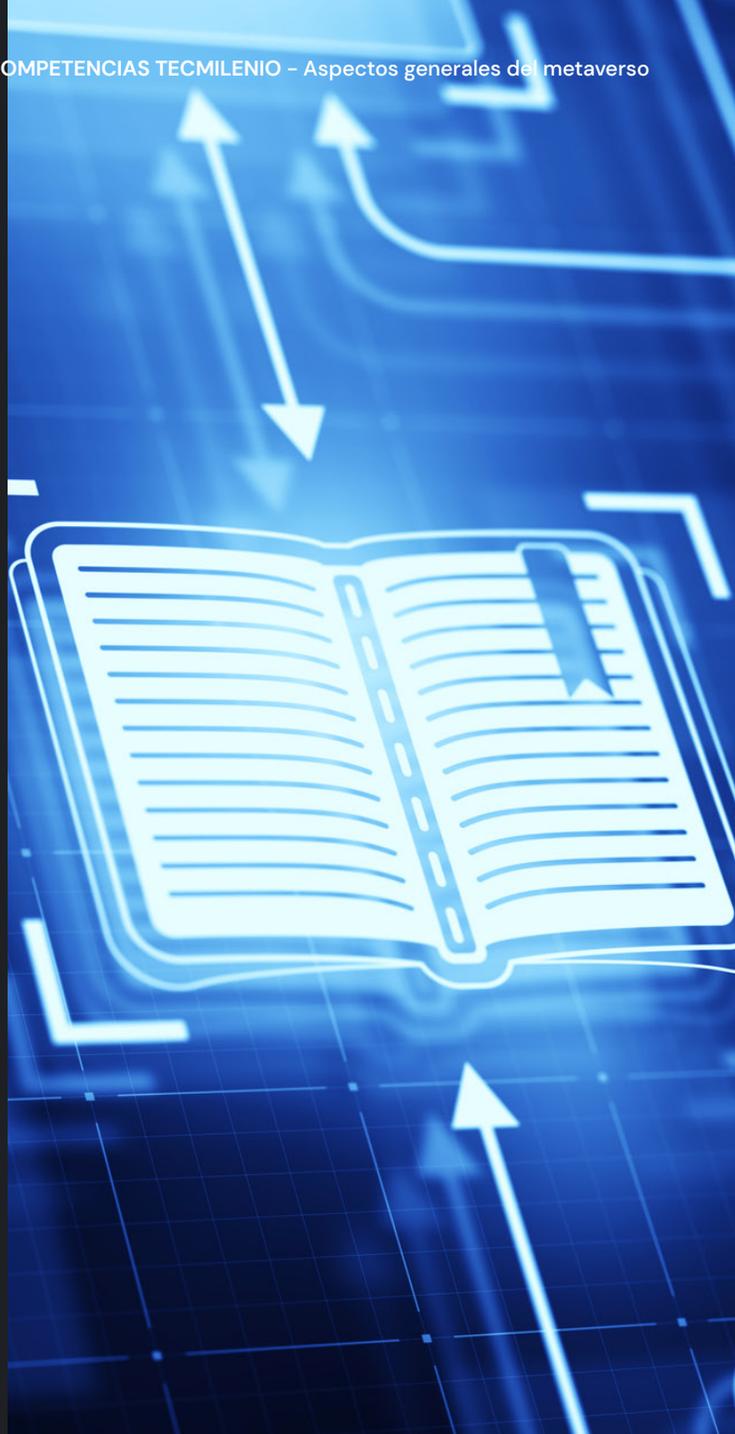
El metaverso nos va a brindar muchas posibilidades de conectar aún más con un mundo globalizado, ahora mediante la experiencia lúcida. Es la conjunción de la inmersión y narrativa de los videojuegos, la conexión y personalización de gustos de las redes sociales, y la fascinación de la realidad virtual y la aumentada. Lo que se va a poder hacer en el metaverso será solo limitado a la programación que se haga de su entorno.

Es por esto último que debemos también mantener cautela en su uso. Seguramente serán experiencias increíbles, pero también ocasionarán problemas de salud mental y falta de actividad física. De igual forma, serán grandes espacios que produzcan comunidades, formadas por algoritmos, o idealmente, los propios usuarios, por lo que habrá que poner igual énfasis en los discursos que ahí se produzcan o se limiten por las mismas políticas e intereses de quienes son hosts de los mundos digitales.

Finalmente, te invitamos a que estos temas te hagan reflexionar sobre los cuidados que tomarás al respecto. Que tu ser real y ser virtual armonicen como una sola persona dentro de ti, procurando su entorno.

Referencias bibliográficas

- Aguiar, R. (2021). *La gran amenaza del metaverso a tu bienestar será crear tu avatar: "Hay riesgos para la salud mental, física, social y emocional", advierte una psicóloga*. Recuperado de <https://t.ly/EXeOS>
- Barrio, M. (2022). Modelos de negocio basados en datos, publicidad programática, inteligencia artificial y regulación: algunas reflexiones. *IDP. Revista de los Estudios de Derecho y Ciencia Política*, 36. Recuperado de <https://t.ly/67-ja>
- Magallón, R. y Campos, E. (2021). Redes sociales y polarización. Cuando el algoritmo amplifica las emociones humanas. *Economistas sin fronteras*, 42. Recuperado de <https://t.ly/ZTYpM>
- Moreno, S. (2019). La estilización del yo en redes sociales: la proyección on-line de la identidad personal como artificio semiótico. *DeSignis: Publicación de la Federación Latinoamericana de Semiótica (FELS)*, 30. Recuperado de <https://t.ly/gjgME>





La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.