



Denis Valter Cassinerio  
Director de Ventas de Iberia en Acronis

# La ciberseguridad en el metaverso

El metaverso no introduce nuevos problemas en el campo de juego virtual. Pero esto no significa que los problemas existentes no deban investigarse y mitigarse hasta donde sea posible. El metaverso es un entorno de realidad virtual en el que los usuarios pueden crear sus avatares virtuales e interactuar con otros usuarios, sin moverse físicamente. Esta nueva plataforma registra el movimiento de los ojos, la forma de andar, la dilatación de la pupila y otros rasgos del usuario, para crear un avatar que se mueve y actúa de manera natural y, además, recopila información sobre el usuario.

Anteriormente, otras empresas ya habían intentado crear este tipo de plataformas virtuales, con poco éxito, ya que es complicado por los obstáculos tecnológicos como, por ejemplo, crear una interfaz de fácil uso que no frustre a los jugadores menos habituales o generar suficiente potencia de procesamiento para admitir una gran base de usuarios y una pesada carga de trabajo. La empresa Meta esquivó estos obstáculos y logró crear, gracias a la gran envergadura de recursos que dispone, una plataforma óptima. Sin embargo, hay una dificultad preocupante que no está todavía asegurada, y es la seguridad. La empresa Meta tiene previsto gastar 50 millones de dólares en consultorías externas para mejorar su seguridad y privacidad, y, de esta forma, eliminar las inseguridades del uso de datos de los usuarios.

El metaverso implica muchos otros riesgos, como el hecho de que requiere 1.000 veces más potencia de compu-

tación de la que utiliza en la actualidad para gestionar su base de usuarios. Además, aunque se apliquen medidas de seguridad para los usuarios, los menores están en riesgo de ser captados o convertirse en víctimas de delincuentes sexuales, un problema que está a la orden del día en todas las plataformas de redes sociales.

En estos mundos virtuales, los *skins* (distintos aspectos y formas de vestir de los usuarios para modificar su apariencia virtual) son ya casi tan valiosos como los objetos materiales, y están generando distintas economías virtuales en los diferentes juegos, lo que supone una amenaza para los menores que no entienden de finanzas o que son más vulnerables a las ludopatías. En India se prevé un rápido crecimiento de la industria del videojuego: solo en el sector del móvil, el número de usuarios pasará de 430 millones en la actualidad a 650 millones para 2025, según IAMA! OnePlus y RedSeer. Para ese año el mercado local del videojuego generará más de 3.900 millones de dólares.

Seguramente el metaverso no introduzca nuevos problemas en el campo de juego virtual, pero esto no significa que los existentes no deban investigarse y mitigarse hasta donde sea posible. Con 3.000 millones de participantes habituales, el mundo del videojuego no tiene previsto desaparecer, y ha llegado el momento de que nos tomemos en serio estas amenazas para nuestra seguridad y la de las próximas generaciones.

Es crucial educar a la sociedad sobre la importancia de la privacidad, ya que vale más de lo que pensamos. 