

Interpol llega al metaverso para combatir la delincuencia virtual

Fuente: <https://andinalink.com/metaverso-interpol/>

La Organización Internacional de Policía Criminal (Interpol) anunció oficialmente su inicio de operaciones en el metaverso.

Este nuevo espacio virtual consiste en una réplica de la oficina de su Secretaría General, que se encuentra ubicada en Lyon (Francia). La organización hizo el anuncio en el contexto de la 90ª reunión de la Asamblea General de Interpol, que tuvo lugar en Nueva Delhi del 18 al 21 de octubre pasados.

¿Cómo operará la policía del metaverso?

Por: Maria Cecilia Hernández - Gabriel E. Levy B. www.andinalink.com

La noticia del metaverso de Interpol, que tomó por sorpresa a quienes asistían a la Asamblea, se complementó con una sesión de inmersión en este nuevo espacio-experiencia.

Si bien Interpol anunció que su metaverso está "plenamente operativo", por ahora, la interfaz permite que las personas que trabajan en la organización, en cualquiera de sus 195 países aliados, interactúen allí por medio de sus avatares, sin importar las fronteras geográficas ni los límites físicos y realicen cursos y capacitaciones enfocadas en mejorar las habilidades policiales y forenses.

Según explicó la entidad en un comunicado[1], al metaverso de Interpol se puede acceder a través la nube segura de la organización (*Interpol Secare Cloud*), y el objetivo fundamental de su presencia en esta interfaz es combatir el cibercrimen y los potenciales delitos que se cometan en el metaverso.

Desde antes del anuncio, especialistas en la materia y portales web enfocados en temas de tecnología, han venido preguntándose[2] si acaso ya el metaverso cuenta con protocolos, reglas, leyes o documentos que contengan alguna lista o descripción de delitos tipificados, que se puedan cometer o ya se hayan cometido en esta interfaz o si, en caso de cometerse en la virtualidad un acto que es considerado como delito en el mundo real, podría aplicarse el mismo marco jurídico del contexto físico a realidades virtuales.

¿Asesinar a un avatar podría ser un delito?

Tal y como lo afirmó el doctor en derecho y experto en estrategia digital y asuntos públicos y regulatorios, Borja Adsuará[3], citado por el portal digital Xataka[4], el marco Jurídico con el que contamos en la actualidad en el mundo material podría ser suficiente para regular y juzgar delitos civiles y penales que se cometan en el metaverso.

Para Adsuara, si bien no es lo mismo asesinar o torturar a un avatar que a una persona y, por ello, no podría aplicarse el delito del mismo nombre, puesto que no habría daño físico, sí es posible que este delito en el metaverso se equipare, en los casos graves, con el del daño a la integridad moral. En resumen, nuestro marco jurídico actual podría funcionar en el mundo virtual, pero con ajustes: revisando cuáles delitos ya tipificados en la jurisprudencia actual se ajustan, por su impacto y consecuencias, al entorno virtual.

"Lo primero que hay que aclarar es que -obviamente- no es lo mismo violar o asesinar a un avatar que a una persona física, por lo que no son aplicables esos artículos del Código Penal. Pero ¿quiere eso decir que no se puede cometer ningún delito en el metaverso? No. Para empezar se pueden cometer los mismos ciberdelitos que se cometen en internet, en general, y en las redes sociales, en particular", explicó Adsuara[5].

Un ejemplo concreto de esta situación son las denuncias que abundan y persisten, desde el principio de la entrada en operación de mundos virtuales hasta la actualidad, por acoso o agresión sexual a mujeres en dichos entornos, entre ellos, el metaverso.

A finales de 2021 una mujer denunció que fue víctima de acoso sexual en Horizon Worlds, el videojuego de realidad virtual propiedad de Meta. Nina Jane Patel, la usuaria y víctima que hizo público el delito en su blog de Medium[6], narró que ni bien se conectó, un grupo de avatares con apariencia y voces masculinas la abordaron y la manosearon, contando con el beneplácito de otros avatares que se encontraban conectados!?, le tomaron fotografías y la insultaron.

Pocos meses después se dio a conocer la denuncia de un abuso sexual cometido en la misma plataforma por parte de dos usuarios al avatar de una usuaria de 21 años. En ese caso, la mujer hizo algunas fotografías de la situación como evidencia y con el objetivo de poner sobre la mesa el debate al respecto de la necesidad de tomar acciones urgentes sobre este tipo de situaciones.

Las medidas implementadas son insuficientes

Meta, compañía propietaria de Horizon Worlds, ha declarado en múltiples oportunidades[8] que cuenta con distintas funciones para proteger la seguridad de las personas en el entorno virtual. Por ejemplo, ha desarrollado una opción de "espacio seguro", denominada *PersonalBoundary*, que impone una distancia entre los avatares de 1,2 metros; en caso de sobrepasar esta distancia, la plataforma detiene el movimiento.

Asimismo, también es posible activar la grabación de algún hecho, lo que puede persuadir a los potenciales delincuentes, pues sabrían que sus delitos quedarían registrados en video. No obstante, aunque las herramientas se desarrollaron y están disponibles casi desde el inicio del metaverso, delitos como los mencionados continúan ocurriendo.

Es evidente la urgencia de crear leyes que contribuyan a extremar las medidas de protección de las personas en los mundos virtuales; máximo si se prevé que para 2026 una de cada cuatro personas pasará al menos una hora al día en el metaverso, bien sea trabajando, estudiando, haciendo

compras o socializando, tal y como lo afirmó Interpol en su reciente Asamblea citando a la empresa de investigación tecnológica Gartner.

Es por esa razón que la organización de policía internacional ha consolidado una alianza con el Foro Económico Mundial, Microsoft, Meta y otras compañías para llevar a cabo la iniciativa denominada *Defining and Building the Metaverse*[9](en español, Definiendo y construyendo el metaverso), con la que busca establecer las "reglas de juego" de este universo virtual: leyes, normas, protocolos y formas de investigar, procesar, juzgar y penalizar los comportamientos delictivos que se den en el contexto del metaverso, entre otras acciones.

"El Foro Económico Mundial está reuniendo voces líderes en el sector privado, la sociedad civil, la academia y la política para definir los parámetros de un metaverso económicamente viable, interoperable, seguro e inclusivo, centrándose en dos áreas principales: gobernanza y creación de valor económico y social"[10].

"Para muchos, el metaverso parece anunciar un futuro abstracto, pero las cuestiones que plantea son las que siempre han motivado a Interpol: apoyar a nuestros países miembros en la lucha contra la delincuencia y hacer que el mundo, virtual o no, sea más seguro para quienes lo habitan", señaló Jürgen Stock, secretario general de Interpol.

Tal y como lo detalló un comunicado de este organismo internacional, es probable que algunos de estos delitos presenten importantes problemas para los entes encargados de la aplicación de la ley, puesto que no todos aquellos que están tipificados como tal en el mundo físico se consideran punibles en el mundo virtual.

En ese sentido, Madan Oberoi, director ejecutivo de Tecnología e Innovación de Interpol, indicó que:

"si determinamos cuáles son estos riesgos desde el principio, podremos trabajar con las partes interesadas para definir los marcos de gobernanza necesarios y detener los futuros mercados delictivos antes de que estén completamente formados. Solo seremos capaces de diseñar una respuesta eficaz si mantenemos ahora estas conversaciones".

En conclusión, se prevé que el creciente número de usuarios activos en entornos virtuales como el metaverso, hará crecer la cifra y el tipo de delitos en estas plataformas. Para 2026 se espera que el 25% de la población pase al menos una hora del día en el metaverso, por lo que se hace cada vez más urgente diseñar un marco normativo que garantice la seguridad y la integridad de las personas en estos espacios. Con este objetivo en la mira, se espera que el metaverso de Interpol trace algunos caminos posibles y contribuya con la ciberjusticia y la gobernanza.

(1) Interpol. (20 de octubre de 2022). *Interpol lama el primer metaverso policial mundial*. Disponible en <https://www.interpol.int/es/Noticias-y-acontecimientos/Noticias/2022/INTERPOL-lanza-el-primer-metaverso-pohcial-mundial>

[2] Pérez. E. (7 de febrero de 2022). Qué pasa si asesino a alguien en el metaverso: cómo aplican del mundo real sobre el virtual. En *Xataka.com*. Disponible en <https://www.xataka.com/legislacion-y-derechos/que-pasa-asesino-a-alguien-metaverso-como-aplican-leyes-mundo-real-virtual>

[3] ver perfil en <https://twitter.com/adsuara>

(4) op. Cit. Disponible en <https://www.xataka.com/legislacion-y-derechos/que-pasa-asesino-a-alguien-metaverso-como-aplican-leyes-mundo-real-virtual>

[5] Adsuara. B. (11 de febrero de 2022). El reverso perverso del metaverso: ciberdelitos e identificabilidad. En *La Información*. Disponible en <https://www.lainformacion.com/opinion/borja-adsuara/reverso-perverso-metaverso-ciberdelitos-identificabilidad/2859627/>

[6] Patel, N. (21 de diciembre de 2021). *Reality or fiction?* Disponible en <https://medium.com/kabuni/fiction-vs-non-fiction-98aa0098f3b0>

[7] Parres. H. (18 de diciembre de 2021). Denuncian el primer caso de acoso sexual en el metaverso de Mark Zuckerberg. En *La vanguardia*. Disponible en <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20211218/7938626/denuncian-acoso-sexual-metaverso-horizon-worlds-meta-pmv.html>

[8] Op. Cit. Disponible en <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20211218/7938626/denuncian-acoso-sexual-metaverso-horizon-worlds-meta-pmv.html>

[9] Ver sitio web: <https://initiatives.weforum.org/defining-and-building-the-metaverse/home>

(10) Op. Cit. Disponible en <https://initiatives.weforum.org/defining-and-building-the-metaverse/home>