

Los riesgos de la realidad digital

En este post, voy a intentar explicar cuales son los riesgos del uso en las empresas de la realidad digital. Aunque seguro que a quienes estéis leyendo esto se os puede ocurrir alguno más, voy a explicar únicamente aquellos que, después de haber realizado un pequeño trabajo de investigación, considero que son los más relevantes.

Riesgo físico

Todos aquellos que os hayáis puesto en algún momento unas gafas de realidad virtual sabréis que pueden llegar a hacer que perdamos un poco el entorno que realmente nos rodea. Es común ver videos de gente usando estas gafas que se cae, se choca, o se marea. Este último síntoma es bastante común, y en un entorno empresarial en el que es posible que se tenga que utilizar esta tecnología durante un periodo bastante largo de tiempo, supone un riesgo muy importante. Si nuestros empleados no pueden usar una tecnología en la que hemos invertido mucho dinero, ese dinero se pierde, además de que dichos empleados no van a estar muy contentos.

Otro riesgo físico que preocupa bastante es el aumento de la miopía tras un uso prolongado de este tipo de dispositivos [1]. Todos sabemos que mirar una pantalla durante bastante tiempo es malo para la vista, pero en el caso de la realidad virtual, es aún peor. Cuando miramos una pantalla, basta con levantar un segundo la vista para dejar de mirarla, pero si estamos usando un equipo, el hecho de tener que quitárnoslo (lo que obviamente es más costoso que levantar la vista), hace que estos “descansos” vayan a ser menos comunes. La verdad es que ahora mismo no existen datos sobre hasta que punto afecta el uso prolongado de estos dispositivos a nuestros ojos, pero lo que es seguro es que afecta de forma negativa.

Para terminar con los riesgos físicos, voy a hablar de los traumas que el uso de estas tecnologías puede causar. Muchas personas pueden pensar que como no va a ser de verdad, podemos vivir situaciones que no estaríamos dispuestos a experimentar en la vida real. Es verdad que el riesgo al que nos ponemos es menos en el ámbito físico, pero no en el psicológico. Al utilizar estas tecnologías lo que hacemos es engañar a nuestro cerebro, y la forma de procesar las experiencias que este piensa que estamos viviendo pueden llegar a causar ansiedad, miedo, o estrés postraumático (PTSD). [2]

Privacidad

Las tecnologías de realidad digital utilizan una gran cantidad de sensores para hacer las distintas experiencias lo más realistas posibles. Estos sensores registran datos sobre, por ejemplo, el movimiento de nuestros ojos o de nuestro cuerpo, nuestra posición geográfica... Hoy en día, estos dispositivos son capaces de captar unos 90 movimientos por segundo, lo que se traduciría con que, en una sesión de unos 20 minutos de uso de un equipo de realidad digital, se recogerían unos 2 millones de lecturas de nuestro movimiento [2]. Estos datos aportan una información que puede llegar a ser muy valiosa para las empresas, y que, si no se gestiona correctamente, puede suponer un gran riesgo. Además, como se gestione esta privacidad puede afectar a la opinión pública, y así reducir o aumentar el número de usuarios. Por ejemplo, Las Google Glass de 2014 fueron muy criticadas por su gestión de la privacidad, lo que finalmente hizo que el producto no tuviera éxito [3].

Seguridad

En cuanto al tema de la seguridad, esta se puede dividir en 3 partes. En primer lugar, está la seguridad física de quien la utiliza, pero de eso ya he hablado en el primer apartado, así que no voy a repetirlo. La seguridad de los datos va muy unida a lo expuesto en el apartado de privacidad, así que tampoco

voy a ahondar mucho en ella. De la que no he hablado es de la seguridad de los equipos, como cascos, guantes, gafas... Para que una empresa puede implementar este tipo de tecnologías, necesita hacer una inversión en este tipo de dispositivos. Aunque cada vez son más asequibles, siguen sin ser lo que se dice baratos, por lo que perder algunos de estos dispositivos puede suponer un riesgo. Además, hay que considerar que hay muchas formas de perderlos, desde robo por parte de los empleados o de personas externas a la empresa, hasta ciberataques contra estos dispositivos, o simplemente que se les dé un mal uso o mantenimiento [4]. Estos ataques a estos equipos suponen amenazas muy graves para las empresas, ya que pueden terminar en robos virtuales, suplantaciones de identidad...

Conclusión

Como conclusión, me gustaría añadir que, aunque considero que la realidad digital puede ser muy útil para muchas empresas (como se vio en el post anterior), existen muchos riesgos asociados a su uso, y hay que saber bien como controlarlos, cosa de la que hablaré en el siguiente post.

Referencias

[1] La realidad virtual conlleva riesgos muy reales para la salud, Expansión,
<https://expansion.mx/tendencias/2018/01/02/la-realidad-virtual-conlleva-riesgos-muy-reales-para-la-salud#:~:text=Mareo,afecta%20la%20conexi%C3%B3n%20ojo%2Dcerebro.>

[2] The risk and rewards of enterprise use of augmented reality and virtual reality. ISACA journal volume 1 2020.

[3] Coming to terms with reality, both virtual and augmented, Knowledge Leader
<https://www.knowledgeleader.com/knowledgeleader/resources.nsf/>

description/PreviewEmergingRisksApril2018Protiviti/\$FILE/Preview-Emerging-Risks-April2018-Protiviti.pdf

[4] Los riesgos potenciales de la realidad virtual para la empresa, Datágora, <http://www.datagora.es/los-riesgos-potenciales-de-la-realidad-virtual-para-la-empresa/>