

# Acoso sexual en la realidad virtual

escrito por Ane Lopez de Aguilera | diciembre 24, 2021



Unsplash

El 26 de noviembre, una mujer denunció haber sido manoseada por un extraño en el mundo virtual de Horizon Worlds, la nueva plataforma de Realidad Virtual de la empresa Meta, según ha informado [MIT Technology Review](#). Se trata de un espacio donde diferentes avatares pueden reunirse e interactuar. La empresa Meta ha respondido informando

acerca de una función llamada “safe zone” (zona segura), que activa una burbuja protectora que las personas usuarias pueden activar si se sienten amenazadas.

Sin embargo, no es la primera vez que ocurre algo así en la realidad virtual. Ya en 2016 la jugadora Jordan Belamire explicó que, mientras jugaba a un videojuego, otro usuario la sometió a tocamientos virtualmente. Desde su denuncia, los creadores del juego respondieron con una función que apartara a los agresores cuando la persona usuaria lo deseara. A la valiente denuncia de Jordan Belamire hubo respuestas despectivas y abusivas, lo que hizo que ella desapareciera del foco.

Según se recoge en MIT Technology review, por ocurrir en el entorno de la realidad virtual, este tipo de acciones no dejan de ser acoso sexual. Por ello, aunque muchas de las empresas estén desarrollando herramientas que permitan una experiencia sin acoso sexual, es necesario involucrar a los y las moderadoras del juego y que así la responsabilidad completa no caiga sobre las personas agredidas.