

# Imaginemos un metaverso para todos

**El metaverso fue anunciado como la gran revolución digital. Sin embargo, su promesa de universalidad y conexión global corre el riesgo de dejar atrás a quienes ya enfrentan barreras en el acceso a la tecnología. Es innegable que la aparición de nuevas herramientas digitales siempre conlleva nuevas oportunidades, pero hay que saber gestionarlas bien para que todos nos podamos beneficiar.**

[ ILUSTRACIÓN: DUSAN STANKOVIC / [ISTOCK](#) ]

Las grandes tecnológicas siguen apostando por la creación de espacios de metaverso, donde la inmersión y la interactividad se convierten en pilares fundamentales de la experiencia comunicativa moderna. Se espera que, para 2026, ya se observen casos de éxito en el sector de los medios de comunicación que aprovechen su potencial para la comercialización de productos y generación de ingresos. Esta revolución tecnológica está transformando la forma en que interactuamos con el contexto audiovisual y, como cualquier oportunidad de tal envergadura, conlleva riesgos y desafíos a los que debemos dar respuesta.

A pesar de estos retos, los entornos digitales virtuales tienen el potencial de ofrecer a las personas con discapacidad oportunidades de autodeterminación, interacción social y participación económica a través de espacios de trabajo y comunidades accesibles.

La accesibilidad, en este sentido, se presenta como la piedra angular que puede marcar la diferencia real para que esta nueva realidad consiga tal proyección. Como recalca Pedro Martínez, presidente de Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad (CERMI – Murcia), “la accesibilidad no es un lujo, es una necesidad”. Esta afirmación resume una de las grandes preocupaciones compartidas por los entrevistados: si la accesibilidad no se incorpora desde el diseño, el metaverso podría replicar –o, incluso, agravar– las brechas digitales existentes. La ausencia de estándares universales, la falta de representación de personas con discapacidad en el desarrollo de estas tecnologías y el escaso compromiso de muchas empresas tecnológicas son algunos de los obstáculos.

## **La accesibilidad no es un lujo, es una necesidad**

Las personas con discapacidad no solo reclaman mejoras técnicas, sino también un cambio profundo en la forma de pensar y diseñar estos entornos. Destaca la importancia del lenguaje cognitivo, los pictogramas y las interfaces sencillas. “Si no se aplica un lenguaje accesible, es imposible que algunos colectivos comprendan la información”, tal y como señala Juan López, del Centro Servicios o entidades para la Promoción de la Autonomía Personal y/o Atención a Personas en situación de Dependencia (ASPAINE – Melilla).

## **Responsabilidad de las plataformas digitales**

El compromiso no deber recaer únicamente en los desarrolladores o en las asociaciones. Las grandes empresas tecnológicas tienen en sus manos la posibilidad y el deber de liderar este cambio. Gustavo Silva, responsable de Desarrollo DEVOPS CORE – Salesforce en Telefónica Global Solutions, reconoce que uno de los principales desafíos es la falta de comprensión de la importancia de la accesibilidad, así como la inexistencia de marcos regulatorios específicos para el metaverso. Aún así, indica oportunidades valiosas: desde la inteligencia artificial para asistencia personalizada hasta interfaces hápticas y cerebro-computadora que

podrían revolucionar la interacción de las personas con diversidad funcional.

Si se piensa en un internet verdaderamente inclusivo, las recomendaciones recaen en medidas concretas para avanzar. Algunas de ellas son la compatibilidad total con tecnologías de asistencia (lectores de pantalla, control ocular), la subtitulación automática y la audiodescripción y la traducción simultánea en tiempo real. Asimismo, es importante implementar navegación multimodal y personalizaciones avanzadas de la interfaz.

Como observa Javier Aguado, coordinador de protocolo de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), muchos desarrolladores ni siquiera conocen las herramientas disponibles para mejorar la accesibilidad de plataformas virtuales. En este sentido, el desconocimiento se convierte en una barrera más, por lo que los colectivos implicados piden escuchar antes de construir.

Para solucionarlo, debe haber una participación activa de personas con discapacidad en todas las fases de desarrollo. Puede ser de ayuda, en este sentido, fomentar las campañas de sensibilización para formar a desarrolladores y creadores de contenido. Tengamos en cuenta que un metaverso accesible no solo beneficia a un grupo de población con necesidades especiales, sino que mejora la experiencia para todos los usuarios.

### **Debe haber una participación activa de personas con discapacidad en todas las fases de desarrollo**

La participación directa de personas con discapacidad en el diseño y evaluación de los entornos virtuales no es opcional, sino imprescindible. Se trata de crear entornos adaptables, no usuarios que deban adaptarse a un entorno ya definido.

### **Habilitada y habitable por todos**

Los peligros de no actuar a tiempo son la exclusión tecnológica y la falta de estándares universales. Sin embargo, si escuchamos y actuamos ahora, aún podemos construir un espacio digital donde todos puedan participar sin restricciones, en vez de dar rienda suelta a otro entorno “hostil” para las personas con discapacidad. Ese es el verdadero objetivo de la innovación: no solo crear nuevos mundos, sino asegurarse de que todos podamos habitarlos.

### **El verdadero sentido de la innovación es no solo crear nuevos mundos, sino que todos puedan habitarlos**

En este sentido, sin accesibilidad no hay lugar para una sociedad justa. De hecho, creemos firmemente que deberían prevalecer el componente humano, la ética y el sentido común a la hora de desarrollar y diseñar un espacio digital que pretenda ser realmente universal, global y sin fronteras.

Existen iniciativas pioneras en este sentido: Telefónica y Fundación ONCE se unieron con este mismo objetivo. Investigar para comprender la diversidad de las personas es un trabajo crucial, si se quieren elaborar proyectos en Web3 y metaverso que se ajusten a las distintas realidades de las personas.

Conscientes del camino que queda por recorrer, proponemos una línea de investigación futura que incluya a personas con discapacidad en el proceso de su diseño y desarrollo, como paso vital para fomentar un entorno virtual más integrador.

**Abellán M., &Vázquez, B.** *"Elementos clave para trabajar un mensaje más claro en el metaverso"*. En: Sidorenko-Bautista, P. (coord). *Hacia una comunicación accesible en el metaverso*. Barcelona: Editorial UOC, 2024.

**García-Avilés, J.A., Arias, F., De Lara, A., Paisana, M., Carvajal, M., Foá, C., García-Ortega, A., Margato, D., Crespo, M., Quiles, B., Valero, J.M.** *"Analysis of Trends and Innovations in the Media Ecosystem in Spain and Portugal (2025-2030)"* en IBERIFIER Reports (2023). Disponible en <https://doi.org/10.15581/026.006>

**Zhang, C. Y., Chemnad, K.** *"Is the metaverse accessible? An expert opinion"* en Nafath, (2024, 9). Disponible en: <https://nafath.mada.org.qa/nafath-article/mcn2507>