
Espionaje: NSA infiltró agentes reales en juegos virtuales

09/12/2013



El objetivo, desvelado en los últimos informes sobre el escándalo de espionaje por el New York Times, el Guardian y el sitio de periodismo de investigación ProPublica, era descubrir si el vasto universo online de los juegos de rol se volvió un terreno de tráfico entre militantes para recaudar dinero y organizar complots.

Las dos agencias, según los documentos transmitidos a esos medios por el espía de la Agencia de Seguridad estadounidense NSA Edward Snowden, habían creado una capacidad de recepción masiva sobre la red de las consolas Xbox Live integrada por 48 millones de jugadores.

Incluso, agentes verdaderos fueron enviados a los mundos virtuales fingiéndose protagonistas de World of Warcraft y Second Life, entre otros.

El documento de la NSA que delinea la estrategia data de 2008 y se titula Exploiting Terrorist Use of Games and Virtual Environments, cuyo autor destaca el riesgo de que la comunidad de los juegos virtuales, una "rica red de comunicaciones en la cual se podrían ocultar blancos de inteligencia", sean sub monitoreadas.

El programa de espionaje habría tenido tal éxito que a un cierto punto eran tantos los agentes de diversas agencias infiltrados en el mundo de los juegos on line que fue necesario crear una unidad especial de "resolución de conflictos" para garantizar que no se interfirieran unos con otros.

