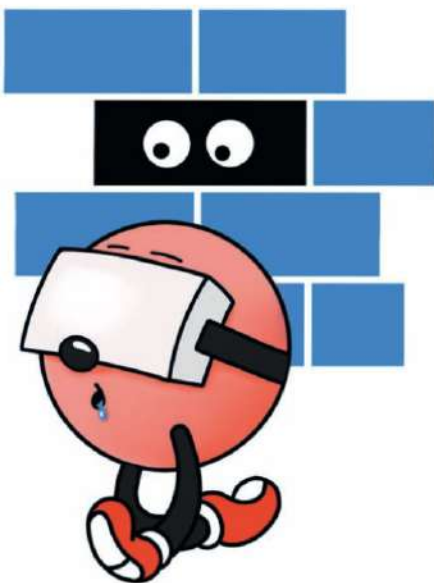


METAVERSO: EL LUGAR EN EL QUE CREARTE (Y CREÉRTELO)

POR BOJJA VENTURA ILUSTRACIÓN IGNACIO MARTÍN





EL 21 DE FEBRERO de 2016 un sonriente Mark Zuckerberg entraba en una sala abarrotada de leales tecnófilos que ni siquiera repararon en su presencia. Era la persona a la que habían ido a ver, pero estaban absortos tras unas gafas de realidad virtual que les habían dado a probar. En otro mundo, literalmente.

Aquella imagen dio la vuelta al mundo y, con unos tintes propios de cualquier metraje de ciencia ficción, llevaba a los titulares una realidad que parece distópica pero ya es cotidiana: buscamos poblar un mundo distinto al que conocemos sin movernos de donde estamos.

En las últimas décadas el ser humano ha ido construyendo una vida más allá de la vida física; más que un mundo, un universo al que vamos prestando cada vez más atención y dedicando cada vez más tiempo y espacio. Y no necesitamos de un dispositivo futurista de realidad virtual que nos abstraiga de este mundo y nos dé acceso al otro: cada vez que creas un perfil en una plataforma y construyes una parte de tu yo digital ya estás haciéndote con una pequeña parcela en él. «Se trata de un mundo paralelo al nuestro, virtual

e inmersivo pero conectado con el analógico. Es igual de real, pero en él nuestro yo no está compuesto de huesos y piel, sino de unos y ceros». La definición es de Lorena Fernández, directora de comunicación digital de la Universidad de Deusto, cuya identidad en ese mundo virtual del que habla —o, al menos, la más conocida— es @loretahur.

Esos mundos virtuales no son nuevos. La propia @loretahur lleva existiendo en ellos desde antes de las redes sociales, incluso desde los albores de la ya lejana época de los blogs. Esa identidad virtual podría decirse que es el carnet de identidad, la cédula de ciudadanía, de lo que de unos meses a esta parte se ha dado en llamar *metaverso*.

Si la nuestra es la generación de las mil caras, de las mil identidades digitales, el metaverso sería donde se juntan todas esas identidades. El lugar en el que se cruzan los caminos del mapa digital. Donde convergen nuestras versiones, la física y todas las digitales, las públicas y las privadas. Lo que somos y lo que decimos que somos. Nosotros y lo que querríamos ser.

En realidad, el término no es nuevo, y ni siquiera es de Mark Zuckerberg —casualidades de la vida, ha sido él quien lo ha popularizado—. «Viene de la novela *Snow Crash*, de Neal Stephenson, en 1992», cuenta Juan Jesús Velasco, analista de tecnología y negocios digitales. Habla de él como una «réplica digital» del mundo real «pensada para llevar a cabo acciones y actividades cotidianas, tales como ir a conciertos, a clase o a trabajar». Y eso requiere que permita interactuar con el entorno o con las otras personas y, además, «que nos podamos mover por él».

DE PLATÓN A MATRIX; DE CALDERÓN A LAS REDES SOCIALES

Si el término no es nuevo, la idea tampoco. Ya Platón pensaba en un mundo de sombras, un espejismo proyectado en una cueva, una realidad irreal que apenas es un atisbo de lo que hay más allá, en la superficie. En general, podría decirse que la tradición cultural humana fantaseaba con la idea de una vida más allá de la vida, de una proyección en la que ser libres, desligados de las limitaciones del cuerpo. Un universo a nuestro antojo. Y mucho antes de la aparición de la ciencia ficción o de la revolución tecnológica.

Ya en nuestros días, y revestido el mito de toda esa capa tecnológica y hasta filosófica, *Matrix* se convirtió en la cristalización de esa visión para la cultura popular. Había un dios del sueño (Morfeo) que despertaba de un onirismo apocalíptico a quienes estaban preparados para entender que, como decía Calderón, su vida era un sueño. Si eras consciente de ello podías entrar y salir del sistema, que en realidad era un programa informático de realidad virtual, y manejarlo a tu antojo: si la realidad no es real, puedo ir más allá de lo humanamente posible y saltar por edificios, esquivar balas o aprender un arte marcial como quien instala una aplicación en su terminal.

Para algunos ya vivimos una especie de *Matrix*, para otros es un poco exagerado. Es el caso de Álvaro Ibáñez, uno de los autores tecnológicos de referencia en España, a quien posiblemente conozcas por su identidad virtual, @alvy, y sus reflexiones en su parcela digital, Microsiervos. Prefiere hacer otras comparaciones, como «el oasis de la novela-película *Ready player one*, de Ernest Cline». Habla de «un mundo virtual muy realista donde la gente se transforma en avatares, el dinero es reemplazado por algún tipo de puntos, tokens o moneda digital, hay infinidad de *gadgets* y donde se puede modificar el entorno». Y así empiezan a aflorar referencias más globales: videojuegos tipo *Sim City*, *Los Sims*, *Animal Crossing*, *Fortnite*... La revolución (digital) se hace jugando.

La lista sigue porque defiende @loretahur que hay muchos ejemplos de metaversos conocidos, y muchos que se cimientan sobre desarrollos tecnológicos como los que describe @alvy. Son términos ya de uso común, como la tecnología *blockchain*, las criptomonedas o los NFT, por citar algunos. Elementos indispensables de la vida física que también tienen un *alter ego* en lo digital.

«Lo que importa no es lo que hay fuera, sino en el interior del metaverso, con sus reglas y visitantes», reflexiona @alvy. Por lo que ese metaverso, en cuanto que es inmersivo, sí acabaría por abstraernos de nuestra vida física. El problema es que, en lugar de hacernos libres, puede subyugarlos. «La tecnología controla muchos de nuestros comportamientos», considera @loretahur, que habla de una falsa percepción de libertad: «No somos conscientes de cómo los algoritmos intervienen

en nuestro día a día *empujándonos* en la toma de decisiones, desde la música que escuchamos a la información que consumimos», reflexiona.

Por si fuera poco, alcanza cada matiz de nuestro día a día: «La tecnología es un hilo conductor transversal a todas nuestras actividades cotidianas», insiste @jjv: «Tenemos las luces o los enchufes conectados, le hablamos a la televisión o a un altavoz; nuestro coche o nuestro reloj son inteligentes, nuestras interacciones con amigos o familiares tienen a internet como pasarela...». Esa otra realidad va ocupando espacios de nuestras vidas para acabar abstrayéndonos de esta. No estamos en *Matrix*, pero quizá solo nos falte implantarnos el cable en la base del cráneo para estar más cerca.

Porque esa conexión permanente, esa dependencia asfixiante, es el primer paso. El salto es el *estar dentro*, la inmersión. El *formar parte* del espacio digital. Internet es una gran plaza en la que convergen miles de pequeños metaversos parciales en los que somos nosotros mismos, pero reconstruidos y reinterpretados. Donde, en ocasiones, somos lo que queremos ser: interesantes en Instagram, mordaces en Twitter, sociables en Facebook. O eso creemos.

En esos otros universos, aunque cuentan con reglas y hasta términos propios, hay normas similares a las del mundo real. En *Animal Crossing*, que a tanta gente ayudó a afrontar el confinamiento por la pandemia, impera un sistema económico liberal muy reconocible. Diseñadores de moda como Balenciaga han lanzado *skins* para *Fortnite*, haciendo evidente que la apariencia externa sigue siendo un factor clave de socialización, incluso en un entorno que no es físico. Cada nuevo mundo genera nuevos usos del lenguaje. Los humanos seguimos siendo humanos dentro o fuera de *Matrix*.

Son, en fin, mundos en sí mismos, en los que no solo «no importa quién eres, sino tampoco dónde estás o qué leyes te son aplicables: a nadie van a juzgar en el exterior si un personaje mata a otro dentro de un videojuego», explica @alvy. Es real, pero no es la vida real. Aunque es verdad que, en función del contexto, sí puedes generar una reputación por tus acciones. Como en el mundo físico.

UTÓPICA DISTOPÍA

«¿Vamos a trazar nuestras fronteras o vamos a dejar que sean las tecnológicas las que las dibujen?», se pregunta @jyv. «Un metaverso utópico podría ser un lugar en el que las normas sociales y los sistemas de valores pudieran escribirse de nuevo», imagina @loretahur, aunque es escéptica al respecto: «Creo que estamos más cerca de mundos distópicos regidos por intereses corporativos, que serán los que marquen ese sistema de valores bastante alejado del bien común», lamenta.

De hecho, ni siquiera ve posible que esos entornos virtuales nos sirvan para redefinirnos más allá de la apariencia: «Seguimos trascendiendo tal y como somos, aunque en una versión edulcorada en la que solo mostramos nuestro lado bueno, así como las cosas buenas que nos pasan». «Basta mirar a las redes sociales para ver todos los problemas que esto está generando», completa @alvy. «Comparamos los momentos normales o malos de nuestras aburridas vidas con los mejores momentos de los demás, que son los únicos que vemos en las cuentas de Instagram, TikTok o Twitter. Para las mentes jóvenes es devastador», tanto que puede hacer que en el futuro veamos de forma menos benevolente la existencia de estos otros lugares del mapa.

Habla @alvy precisamente de la importancia de la «disociación» entre el mundo real y los metaversos que hay: que exista *Matrix* si ha de existir, pero que no acabe por engullirnos. «¿Tan mal estamos en el mundo real que necesitamos encerrarnos aún más en el mundo digital?», cuestiona @jyv. «Para muchas personas, internet es un refugio donde complementan su vida y, a veces, se llegan a esconder de ella».

Y es que no todo es malo, claro, porque esa hiperconexión nos permite, por ejemplo, asistir a clases en universidades de otros países o seguir eventos en directo desde cualquier lugar del mundo. También estar en contacto con los nuestros o teletrabajar desde un lugar mejor que una megarbe, aunque sea sustituyendo las reuniones por videoconferencias. Para algo Facebook ha lanzado un proyecto llamado Horizon Workrooms «en el que ves a tus compañeros como si se tratara de una sala de reuniones real, llevando al plano digital la interacción que tanto se echaba de menos de las reuniones», comenta @jyv con ironía. *Matrix*

funciona porque parece tan real que cuesta encontrar la diferencia con la realidad.

El metaverso, o los metaversos, serán lo que hagamos de ellos. Y, por supuesto, también pueden ser devastadores para nuestra salud mental, «aunque dudo mucho de que Mark Zuckerberg vaya a preocuparse por las sombras de todo esto», apunta. «Nunca hay que perder la perspectiva de que esto es un negocio y, según los analistas, parece que con mucha proyección. Aunque aún queda tiempo para que veamos una explosión de dispositivos y servicios para el gran público». Apenas estamos dando los primeros pasos.

Claro que incluso *Matrix* tuvo primeras versiones defectuosas. Nueve años antes del pase de Zuckerberg, un mucho menos conocido personaje público hacía sus pinitos en un entorno virtual. Era Gaspar Llamazares, líder de IU, y en aquel lejano mayo de 2007 logró la atención de todos los medios al convertirse en el primer político en hacer un mitin electoral en un metaverso. Era *Second Life*, un entorno virtual que logró popularizar la idea —aunque no con el nombre de metaverso— hasta el punto de que grandes empresas invirtieran ingentes cantidades de dinero en algo que también entonces parecía el futuro. No lo era, o no aún. En aquellos días se popularizó también un vídeo titulado *Prometheus* en el que se auguraba un futuro donde los avatares, entidades visuales virtuales, constituirían la nueva realidad y un floreciente negocio basado en la búsqueda de experiencias para clientes ávidos de nuevas vidas. Hoy, como aquel *Second Life*, parece un delirio futurista. Pero quizá la fotografía de Zuckerberg también hubiera parecido imposible en aquel momento en el que apenas empezaban a construirse identidades como las de @alvy o @loretahur en la blogosfera. Aquel, de hecho, fue uno de nuestros primeros metaversos.

No siempre en línea recta, y quizá nunca de forma literal, pero la senda que lleva al *Matrix* del metaverso parece discurrir bajo nuestros pies. Y si eso sucede, como advierte @loretahur, espereamos tener también «una pastilla roja para despertar, salir de nuestra caja de resonancia, y darnos cuenta de que la tecnología no es neutra». Es otra forma más de expresión humana, con todas sus luces y sus sombras.

TODO TIENE UN ORIGEN*

Ahora, nuestros tótems no solo señalan la ubicación de nuestros restaurantes, sino también la procedencia de los productos que servimos en ellos. En este caso, la lechuga de nuestras hamburguesas. Una señal de nuestro compromiso con la producción local.



*Finca La Cósme, 30395 - La Puebla (Murcia)