



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Narrativas emergentes para la comunicación digital

Coords.

Pavel Sidorenko Bautista
José María Herranz de la Casa
Raúl Terol Bolinches
Nadia Alonso López

Dykinson, S.L.

NARRATIVAS EMERGENTES PARA LA COMUNICACIÓN DIGITAL

NARRATIVAS EMERGENTES PARA LA COMUNICACIÓN DIGITAL

Coords.

PAVEL SIDORENKO BAUTISTA
JOSÉ MARÍA HERRANZ DE LA CASA
RAÚL TEROL BOLINCHES
NADIA ALONSO LÓPEZ

Dykinson, S.L.

2022

NARRATIVAS EMERGENTES PARA LA COMUNICACIÓN DIGITAL

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson, S. L.

Madrid – 2022

N.º 90 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2022

ISBN: 978-84-1122-375-1

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de Dykinson, S.L. ni de los editores o coordinadores de la publicación; asimismo, los autores se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

ÉTICA Y METACIUDADANÍA: LA NARRATIVA DEL METAVERSO EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA CIUDADANÍA

JONATAN CARO REY

Universidad de Deusto

MICHELLE MOHR I VELASCO

Universidad de Deusto

1. INTRODUCCIÓN

El 28 de octubre de 2021, Mark Zuckerberg, principal creador y fundador de Facebook, anunció en la conferencia anual Facebook Connect el cambio de nombre de Facebook por el de Meta Platforms, Inc. (“META”). Su principal propuesta: el Metaverso -meta (más allá) y verso (derivado de ‘universo’)- precisamente da a entender una futura iteración hacia un sinfín de escenarios virtuales tridimensionales entremezclados con la realidad. ¿Qué podemos decir desde la ética y la filosofía de la técnica de este nuevo acontecimiento? Antes de abordar esta pregunta introduzcamos, como corresponde a este primer apartado, este novedoso concepto.

1.1. METAVERSO, INTERNET Y REALIDAD VIRTUAL

El Metaverso pretende erigirse como la siguiente iteración al Internet. Accediendo a él a través de varios dispositivos, la mayoría de los cuales aún no conocemos o son concebidos en abstracto, el Metaverso pasará a ser cotidiano a medida que la gente interactúe con lo digital de una manera todavía más habitual. Un universo de experiencias digitales y físicas mezcladas en el cual los usuarios podrán ver e interactuar, en tiempo real, en el plano virtual y el real. El aspecto más destacable de este nuevo hito de la historia de Internet es precisamente esta continuidad entre lo analógico y lo virtual, por cuanto busca imitar la vida real con objetos e

identidades persistentes, historias compartidas y la capacidad de transaccionar entre otros.

El Metaverso promete crear, más allá de nuestro hábitat físico, una realidad virtual inconmensurable e imprevisible, donde, por el momento, los límites para el desarrollo de la actividad humana no se encuentran descritos. Sin embargo, el fenómeno del Metaverso no es una novedad. Con William Gibson utilizando ideas similares al Metaverso en su planteamiento ‘ciberpunk’ de la novela *Neuromancer* (1984), fue en 1992 cuando el término ‘Metaverso’ apareció y se popularizó a raíz de la novela de ciencia ficción *Snow Crash* de Neal Stephenson. Desde entonces, el concepto ha sido referenciado en muchas obras modernas de ciencia ficción, como es el caso de las películas *Matrix* y *Ready Player One*. Sin embargo, la ideología del Metaverso va mucho más allá de la ciencia ficción.

Con la pandemia del COVID-19 sirviendo como un catalizador de su popularidad, a medida que todas las formas de conexiones se llevaron a cabo en línea, se generó una clara demanda de espacios virtuales que pudieran facilitar las conexiones profesionales y ocasionales por igual. Así pues, propio de la transición hacia la Web 4.0 y la Cuarta Revolución Industrial, el Metaverso, término utilizado para denominar al conjunto de mundos virtuales, actualmente mayoritariamente descentralizados, que buscan una mayor interconectividad entre lo ‘real’ y lo ‘virtual’, pretende hacer de la experiencia virtual algo más allá de lo auditivo y visual, en esencia, lo que busca es entremezclar realidad y virtualidad.

Compuesto por distintas tecnologías, este proyecto está logrando popularizar, en mayor medida, términos como: blockchain, realidad virtual y realidad aumentada.

Partiendo de lo anterior, es importante entender la distinción entre realidad virtual y realidad aumentada. Por un lado, la realidad virtual implica una experiencia de inmersión completa que excluye el mundo físico. Así pues, con dispositivos de realidad virtual, como lo son las gafas, los usuarios pueden transportarse a una serie de entornos imaginarios y del mundo real en versión digital. Por otro lado, la realidad aumentada se

distingue de la anterior por agregar elementos digitales a una vista en vivo. Así pues, se trata de una especie de ‘capa digital’ proyectada encima del mundo real.

Teniendo ambas realidades en cuenta, de lo que se trata en el Metaverso, de hecho, es de una realidad mixta, por cuanto combina elementos de las dos anteriores. Así pues, los objetos digitales y del mundo real interactúan haciendo que el Metaverso abarque mucho más al permitir al usuario, representado por un avatar con su conjunto de bienes digitales, ‘habitar’ tanto en el mundo virtual y la realidad.

Otro aspecto importante que hay que entender de antemano es que el Metaverso no busca ser un mundo meramente lúdico como si de un videojuego se tratara, sino que, pretende, ser la plataforma en la que se produzcan los trasvases de recursos entre el mundo real y el virtual. En este sentido, visto el interés mostrado por grandes empresas, entre otras: Gucci, Trident, Dolce Gabbana y Nike, el Metaverso, impulsado principalmente por la tecnología blockchain, este permite un gran desarrollo en el plano económico.

Los aspectos más destacables derivados de la utilización de la técnica blockchain en el Metaverso son los siguientes. Empezando por la prueba digital de propiedad, al poder demostrar la propiedad de la actividad o un activo concreto en la blockchain, este dice ser uno de los métodos más efectivos para cerciorarse de la identidad digital y la propiedad sobre determinados bienes intangibles. Además, en cuanto a la denominada “coleccionabilidad digital”, a través de los NFT’s (non-fungible tokens), se podrán crear objetos únicos no susceptibles de ser copiados ni falsificados. Así pues, la economía del token, representación digital de un activo material o inmaterial (existente o no en la realidad), supone la genuina digitalización del derecho de propiedad, con el añadido de la trazabilidad y la imposibilidad de falsificar el activo.

Lo que más conocidamente guarda parecido con el Metaverso es el mundo virtual ‘Second Life’ lanzado en 2003 por la empresa Linden Lab. Distinguiéndose de un videojuego, puesto que no hay conflicto prefabricado ni objetivo específico, los usuarios pueden realizar todo tipo de actividades, como construir propiedades y organizar eventos, todo

con la moneda propia del mundo virtual: los dólares Linden (L\$). Sin embargo, pese a haber sido considerado por los medios como una de las innovaciones más importantes del momento, Second Life no fue capaz de mantener el interés más allá del boom a mediados de la década de los 2000.

De una manera similar, toda la fiebre actual hacia el Metaverso, catapultada por el cambio de nombre de Facebook a META, ha sufrido un hundimiento desde el boom que trajo consigo la noticia dada por Mark Zuckerberg. En vista de lo anterior la pregunta es: ¿Se trata simplemente de un bache en el camino hacia el establecimiento de estas nuevas tecnologías, o ya ha estallado la burbuja? Hoy por hoy, el Metaverso puede ser tecnológicamente muy interesante, pero carece de un atractivo que invite a su adopción masiva por estar aún en desarrollo. De hecho, muchos desconocen su existencia a día de hoy.

1.2. EL METAVERSO COMO CAMBIO DE PARADIGMA SOCIAL DE RELEVANCIA ÉTICA

La otra cara de la moneda se comprende mejor con la siguiente pregunta: ¿Cómo es posible que no deje de hablarse de algo cuya mera concepción es tan amplia y difusa que no es tan siquiera realizable por el momento? En este sentido, no hay que descartar el hecho de que, si efectivamente se implanta el Metaverso, este supondrá un cambio de paradigma enorme.

Teniendo el potencial para generar cambios en un sinnúmero de sectores, ya se empieza a discutir cuáles serán las áreas más afectadas. Siendo imposible ahondar en todas ellas, lo cierto es que ya se cuenta con ejemplos de su impacto. Destaca, al respecto, la noticia de los vecinos de Cabanatuan, una pequeña provincia rural del norte de Manila, que recurrió al Metaverso Axie Infinity para obtener ingresos en criptomonedas durante la pandemia del COVID-19. Basado en tecnología blockchain, Axie Infinity es un juego donde los jugadores crían, luchan y comercian mascotas digitales llamadas Axies. Logrando con ello pagar sus deudas, comprar alimentos y adquirir medicinas, narra la dinámica uno de los

vecinos: “al jugar ganas tokens que puedes vender por criptomonedas y de criptomonedas a dinero real”.⁵⁴

Con la llegada de la pandemia, se allanó el camino hacia un cambio fundamental en la naturaleza del trabajo. En vista de esto la comunidad de Cabanatuán se ha organizado para brindar educación, capacitación y tutoría, con el fin de ayudar a los jugadores a mejorar sus habilidades y maximizar beneficios. En este sentido, incluso se ha llegado a formalizar la tendencia, al establecer un protocolo que regule una red de jugadores e inversores para que, combinando esfuerzos y activos, se puedan cosechar mayores recompensas en juegos NFT.

La historia de la ciudad de Cabanatuán no es un caso aislado. Las comunidades de los ‘Play-to-earn’ o, jugar para ganar, están apareciendo mundialmente, particularmente en economías emergentes donde faltan oportunidades de trabajo y la ayuda del gobierno ha sido limitada. Y no es solo Axie Infinity, hay también otros juegos NFT que ofrecen a los jugadores una forma de monetizar su tiempo y sus habilidades mientras se divierten. Se está desarrollando todo un ecosistema en torno a este movimiento, un mundo virtual donde la gente viene a trabajar, a jugar y a participar en la nueva economía digital, algo, especialmente interesante para las nuevas generaciones y quien persigue ser ‘nómada digital’.

Una de las cuestiones que surgen a raíz de este uso tan intenso de las plataformas de videojuegos y Metaversos es si este último, con las promesas revolucionarias que trae consigo, tendrá suficiente calado como para convertirse en una realidad cotidiana. De ser tan plausible que el Metaverso devenga una realidad cotidiana, conviene ahondar no solo en la potencial confusión que esto generará entre realidad física y virtual, sino también en cómo se verá afectada la privacidad de los usuarios con su desarrollo, así como el tejido sociopolítico en su conjunto. Recordemos la declaración conmovedora de Dostoyevsky en su novela *Memoorias del subsuelo*:

⁵⁴ Play-to-Earn: Gaming in the Philippines. (13 Mayo 2021). Youtube. <https://bit.ly/3P2UOZc>

Bastará, pues, descubrir las leyes para que no se pueda considerar al hombre responsable de sus actos, y entonces la vida será para él sumamente fácil. Mediante estas leyes, todas las acciones humanas se podrán calcular tan matemáticamente como los logaritmos... estará tan exactamente calculado y previsto, que ya no habrá aventuras... y ni siquiera acciones. Entonces se establecerán nuevas relaciones económicas, que se fijarán, igualmente, con precisión matemática, tanto, que los problemas desaparecerán inmediatamente, por la sencilla razón de que se habrán descubierto sus soluciones. Entonces se edificará un vasto palacio de cristal⁵⁵.

Dostoyevsky escribe que las personas no tenemos un carácter especialmente libre, sino que, más bien, obedecemos y seguimos las leyes de la naturaleza. A propósito de esto apunta que, descubiertas todas las reglas de la naturaleza humana, la acción humana podrá calcularse, haciendo de todo algo “racional y terriblemente aburrido”. Si bien defendemos un uso apropiado de la técnica, es cierto que creemos que la sociedad actual carece de juicio sobre la tecnología y sus repercusiones.

Pensemos en la recopilación de datos humanos que permite la tecnología, asociada fácilmente a los “logaritmos” de los que habla Dostoyevsky o, para ser más exactos, a los algoritmos actuales. La comprensión de los patrones de comportamiento humano por la tecnología es similar a su comprensión de lo que son las leyes de la naturaleza humana. Es aquí donde entra en juego la hiperrealidad de la que hablaba Baudrillard, entendida como incapacidad de distinguir conscientemente entre la realidad y su simulación. Con toda la información que se volcará en el Metaverso, proveniente tanto de la realidad física como de la virtual, se llevará a cabo lo que podríamos denominar ‘hiperrealidad personal’. Imágenes, identidad, intereses, voces, gestos y manierismos, entre otros tantos datos, se convierten en una hiperrealidad indistinguible del propio ser y evolucionan a medida que se cargan más datos.

Esto es algo extremadamente peligroso, porque habrá una capacidad muy viable para manipular datos, más aún en un ámbito en el que distinguir conscientemente entre realidad y simulación será cada vez más difícil. Así, en palabras de Dostoyevsky, “se edificará el vasto palacio

⁵⁵ Dostoyevski, F. M. (2003). *Memorias del subsuelo* (B. Martinova, Ed.; B. Martinova, Trans.). Cátedra.

de cristal” con el consentimiento, o consentimiento fabricado, de los usuarios. Merece la pena adentrarse pues en las implicaciones éticas de este nuevo reto.

2. OBJETIVOS

La pregunta analítica inicial que condensa las claves de nuestra investigación es sencilla: ¿En qué consiste ontológicamente el Metaverso, cuál es su potencial real y hasta qué punto es susceptible de impactar (y de qué manera) en las vidas de las personas y en la sociedad en su conjunto? Más concretamente, se trata de explorar cómo las configuraciones de la autocomprensión y la autoconcepción de la subjetividad generan, a partir del metaverso, un tipo de identidad distinta para el ciudadano y las repercusiones que esto tiene para en la sociedad.

3. METODOLOGÍA

El Metaverso todavía se encuentra en fase inicial de desarrollo. Así pues, dado que sus implicaciones no han sido todavía objeto de análisis, la aproximación metodológica consiste en una hermenéutica textual en la que visitamos diversos autores y tratados conforme a un doble movimiento que ha resultado finalmente imbricado:

- Puesta en diálogo con la filosofía de la técnica y de la tecnología.
- Puesta en diálogo con la denominada psicología positiva.

4. RESULTADOS

En el presente apartado recogemos lo resultados a los que hemos llegado a partir de la reflexión en torno a las cuestiones éticas que suscita el metaverso. Para ello la ubicamos en un contexto más amplio, el propio de la filosofía de la técnica, con especial atención a sus vertientes ética y política, tratando de arrojar algunos conceptos y consideraciones interesantes para pensar qué puede significar esta entelequia metavérsica, toda vez que hemos subrayado la imbricación intrínseca entre realidad

virtual y mundo real como la característica más definitoria del metaverso.

Para sistematizar los resultados nos servimos de la etimología, empleando cuatro conceptos que permiten pensar de distinta manera la ontología o *forma de ser* de lo técnico y sus consecuencias en nuestro mundo actual: *tecnología*, *tecnocracia*, *tecnosofía* y *tecnolatría*.

Los dos primeros han sido recurrentemente visitados por la filosofía de la técnica, razón por la que serán tratados en el siguiente subapartado, destinado a reflexionar precisamente en torno a las posturas filosóficas que enmarcan, en lo sustancial, el debate en torno a la técnica. Los dos últimos son, por así decirlo, “de cosecha propia”, sin que obste que el término tecnolatría (no así tecnosofía) sea habitual, también, en la literatura crítica. Lo empelamos, no obstante, en relación estrecha con ese término “tecnosofía”, menos habitual (sobre todo en el sentido en que nosotros lo reflexionamos, en conexión con la denominada psicología positiva) y desde un aporte sui generis.

4.1. METAVERSO Y FILOSOFÍA DE LA TÉCNICA: TECNOLOGÍA Y TECNOLATRÍA

Antes de entrar en materia, conviene aclarar que el marco en el ubicamos nuestra reflexión en torno a la filosofía de la técnica, se revela en el debate fundamental que cabe reconocer entre los defensores de la neutralidad de la técnica y sus detractores.

En el gran filósofo español Ortega y Gasset encontramos una defensa (matizable) de la neutralidad de la técnica. Según esta visión la técnica es un medio neutral que puede usarse para múltiples finalidades, conforme a las intenciones, intereses y decisiones del sujeto que lo controla.

En las antípodas de este planteamiento encontramos una familia de filósofos que defienden la dimensión intrínsecamente ideológica del fenómeno técnico tal y como lo conocemos en la actualidad. De entre ellos destaca, sin duda, J. J. Ellul. Para esta familia filosófica, el modo en que la técnica es configurada en nuestras sociedades incluye de por sí una cosmovisión ontológica y antropológica inevitable, las cuales orientan la configuración de nuestra realidad, técnicamente mediatizada, hacia un horizonte concreto: la técnica nos adiestra, conforme a su espíritu, para

adaptarnos al sistema, para entendernos a nosotros mismos como seres operativos y para valorar sólo lo que está disponible de manera delimitada y cuantificable. El predominio paradigmático de la técnica supone la degradación del ideal de autonomía a favor del ideal sistémico-funcional, en el que la excepción no integrable, como nos recordaba Ellul, es vista como aberración.

Siguiendo de cerca este último sentido, el filosóficamente más potente a nuestro entender, podemos dividir la historia humana (sin entrar ahora a precisar cronológicamente el punto de inflexión) entre una *edad técnica* y una *edad tecnológica*. La edad técnica coincidiría con la propia vida de la especie humana (y con otras especies), en el sentido de que, desde el principio, el ser humano ha empleado técnicas para adaptarse de la mejor manera posible a su entorno o para adaptar el entorno a sus propias necesidades. En este sentido, desde la prehistoria hasta bien entrada la modernidad, la historia humana (distinguible desde otras perspectivas) se caracteriza materialmente por una dependencia asumida del entorno, y la técnica es entendida como un medio connatural de minimizar los estragos de esa dependencia reconocida.

La edad tecnológica, por el contrario, sería aquella en la que la técnica ya no se considera como un accesorio para adaptarse al medio, sino como el propio medio (en el sentido no de medio-fines, sino de medioambiente) que permite (y de manera exclusiva, sólo la técnica lo permite) dar cauce a una vida auténticamente humana. La retórica en torno a las sociedades civilizadas (altamente o, al menos, suficientemente tecnificadas) frente a las comunidades primitivas o bárbaras (demasiado apegadas al ambiente natural y dependientes de él) da cuenta de esta dialéctica. La autonomía se entiende como independencia con respecto a la necesidad natural. La técnica ya no es el instrumento que usa el ser humano, sino aquella razón de ser (en el sentido fundamental del *logos* griego) de la propia vida humana: el ser humano es, sobre todo, lo que es su técnica. La propia identidad se configura en el sentido técnico.

Este tránsito podría subdividirse, más específicamente, en tres hitos en los que el ser (*ontos*) de lo humano encuentra su razón (su *logos*) en una dimensión diferente: desde las épocas arcaicas hasta la secularización moderna, podemos hablar de la constitución teo-lógica de lo humano,

porque la razón de ser de la vida humana se atribuye a lo divino, a la instancia sagrada, más o menos personal, a la que se debe la existencia y el orden del universo (de lo creado) tal y como es. En esta primera época ontológica el ser humano se adapta a ese orden que conoce por la revelación de lo sagrado en su mundo, si bien la razón puede ser (conforme enseña, por ejemplo, el iusnaturalismo grecorromano y medieval) un instrumento otorgado por la misma instancia divina para ser capaces de reconocer dicho orden.

Con la Modernidad ilustrada transitaríamos al espacio secular en el que, sin romper la idea de un orden preexistente al ser humano y al cual éste debe adaptarse, sí se alcanza un margen amplio de libertad en la autodefinición de lo que es o pueda ser (por decisión más o menos adaptada y natural) el ser humano. Podríamos decir que transitamos de una ontología que encuentra la razón de lo humano en lo divino a una que la encuentra en la propia humanidad, con independencia de su creencia o in creencia en fuerzas sobrenaturales o adscripciones religiosas: transitamos de la teología a la *antropología*.

Pues bien, con el desarrollo extremo de la técnica, parece que el ser humano abraza el prometeísmo registrado y denunciado, en sus excesos, por las más distintas ramas del saber y la cultura: desde la literatura de ciencia ficción como *Frankstein* de Mary Shelley, hasta la filosofía más conceptual como *El principio de responsabilidad* de Hans Jonas.

Este prometeísmo consiste en considerar la naturaleza humana a la nueva luz de su dominio de la técnica: el ser humano ya no es lo que es (por naturaleza, se deba ésta a lo divino o a la propia realidad natural inmanente, antropológica), sino lo que puede llegar a ser (y a hacerse de sí) a través del inmenso poder que le otorga la técnica. La razón de ser de la vida humana ya no depende tanto de lo natural (sagrado o secular), sino de lo artificial, de lo que pueda hacer con esa dimensión técnica. Lo cual supone un reto evidente, como ha mostrado Carlos Beorlegui en sus últimas obras (consignadas en la Bibliografía), para la definición y valoración de lo humano: quien menos acceso tenga a lo técnico, quien de menos capacitación técnica disponga, valdrá menos, tendrá menos “razón (logos) de ser (ontos)” que aquellos que se definan a sí mismos por referencia a - o incluso desde y a través de - la técnica.

Pues bien, el metaverso puede considerarse como la realización extrema de este paradigma, ya no técnico sino tecnológico, en el que la técnica ya no es un medio al servicio de la razón de ser de lo humano, sino su misma razón de ser. En efecto, la hibridación metavérsica entre realidad virtual y analógica obliga a pensar el estatus de la primera: si hasta ahora y salvo elementos accesorios y casos patológicos, la realidad virtual era una prolongación puramente instrumental o lúdica de la realidad (alternativa pero en el sentido del juego o del descanso), la pretensión, a través de la lógica propia de los avatares y de las recreaciones simuladas a nivel de metaverso, obliga a pensar que lo virtual (nuestro yo virtual) ya no es lo que se diferencia de lo real, sino, a lo más, de lo analógico. Obliga a pensar que la realidad ya no es lo analógico por oposición a lo virtual. Lo analógico es parte de la realidad, tanto como lo virtual, pues ambas dimensiones, a través de la constitución metavérsica de las relaciones sociales, se correlacionan e influyen recíprocamente generando consecuencias para la persona que entra en estas dinámicas. Pensar que esto no trae consecuencias para la definición de lo que somos (de nuestro ser) y desde qué criterios de razón (logos) decidimos lo valioso, lo aceptable, lo indigno, ... para nuestra propia naturaleza, es absolutamente ingenuo.

Todo lo cual conlleva una reflexión paralela de nuestra forma de entender el poder y su ejercicio. Pues la *tecno-logía*, en efecto, promueve desde sus propios parámetros una *tecno-cracia*. En paralelo al esquema anterior, cabe plantear tres hitos filosóficamente decisivos al respecto. Abandonando el sustrato teocrático clásico, que alimentó los sistemas políticos verticales (quien decidía en última instancia era una autoridad cuya legitimidad se basaba, en último término, en su elección directa o indirecta por parte de la instancia sagrada y del orden político que instauraba), la modernidad se caracterizó por el desarrollo progresivo de la democracia. Sin idealizar en ningún momento una figura también cuestionable, no hay duda de que el “poder del pueblo” (demo-cracia), en lugar del “poder de lo divino” (teo-cracia), implicó una apertura en clave de mayor horizontalidad y participación política. Se fue abriendo paso la conciencia de que las comunidades políticas podían decidir sus formas de organización social, más allá de adaptarse a un orden político

teocrático, teológicamente instaurado y socialmente inamovible, pretendidamente eterno.

Pues bien, transfiriendo lo dicho en torno al tránsito de la antropología a la tecnología a este ámbito del poder, podemos pensar la posible transformación tecnocrática de la democracia. Algo que no es absoluto ajeno a los acontecimientos más recientes, en los que la subordinación de la política (y de sus instancias de decisión) a la objetivada esfera de la economía, por ejemplo, ha conllevado incluso la sustitución de gobiernos *democráticamente* elegidos, por gobiernos formados por tecnócratas. Cuando la técnica se convierte en la razón de ser (ontología como tecnología) y en el ser del poder (tecnocracia) – por cuanto se considera que los fines ya están dados y sólo es necesario articular los medios – basta con expertos que sepan cómo hacer bien lo que en cualquier caso hay que hacer. La política, entendida en su forma democrática, como decisión de lo que hay que hacer y quién y cómo, ya no tiene sentido desde esta óptica técnica del experto. Y el metaverso, como entelequia de la imbricación virtual-analógica señalada, supone un reto para esta deriva tecnocrática de la democracia.

Varias son las preguntas que podemos hacernos al respecto. Todas ellas inquietantes. Nos conformamos con apuntar tres:

- Por más que el metaverso esté descentralizado –a provecharemos el apartado de discusión para tratar esta cuestión, también relevante –, si la democracia depende del modo en que se configure, por la interacción de los avatares, el espacio virtual, cabe cuestionar hasta qué punto las empresas que controlen el diseño de las posibilidades de ese espacio digital no pueden orientar el juego político, al menos en los aspectos en los que éste se imbrique con el plano virtual.
- Lo virtual había mostrado ya una posibilidad siniestra mucho antes de que llegara la promesa del metaverso. La posibilidad de huir de una realidad que no gusta a otra, ficticia y construída, en la que se está “más a gusto”. ¿Podría el metaverso potenciar esa idea- desde su cláusula de la fusión entre vida analógica y vida virtual como nuestra nueva realidad - en esa

siniestra dirección? Esto supondría la desincentivación más radical de la participación democrática conocida hasta la fecha, al menos en lo que a su extensión o capacidad de extensión se refiere.

- Por último, ¿cómo deberíamos - o podríamos- pensar las fronteras territoriales que hasta ahora han resultado decisivas en la configuración nacional e internacional del juego democrático? Más allá de lo que la globalización, para bien y para mal, ya ha significado para la configuración de las dinámicas políticas y sus limitaciones, ¿quién es ciudadano de dónde en el metaverso? ¿Quién decide políticamente sobre las cuestiones relevantes y sobre qué área geopolítica lo hace... legitimamente?

4.2. METAVERSO Y CULTURA DE LA POSITIVIDAD SUPERFICIAL: TECNOSOFÍA Y TECNOLATRÍA

El siguiente valor éticamente punzado por la dinámica prometeica del metaverso, es el de raigambre aristotélica por antonomasia: la felicidad. Nuestra crítica al respecto tiene qué ver con lo que en otro contexto hemos denominado la “cultura de la positividad superficial”.⁵⁶ Con esta etiqueta (operativa y cuestionable, como todas) me refiero al desarrollo de una “ciencia” y una técnica de la felicidad que, excediendo los límites de una sana psicología positiva, terminan arruinando el valor ético de la *autonomía*. Tres hitos cruciales permiten contextualizar esta cuestión.

El primero, de carácter fundacional, tiene que ver con el giro dado por el principal impulsor de la psicología positiva, Martín Seligman. Si en 1990 había defendido (desde el prisma propio de la psicología cognitiva) que el optimismo no siempre era recomendable porque podía alejarnos del principio de realidad (*Learned optimism*), en su éxito de ventas *La auténtica felicidad* (2002), Seligman ofrecía su célebre «fórmula de la felicidad». Ésta era el resultado de la confluencia de tres variables: reconociendo el peso de los «factores genéticos» (50%), las

⁵⁶ J. Caro, “La felicidad (y la) estética: Autonomía y *humanitas* ante la cultura de la positividad superficial”, en Universidad de Deusto, *Transformación y espiritualidad: Miradas para un mundo en crisis*, Barcelona: Herder, 2022.

«circunstancias» apenas afectaban a la percepción de la felicidad en un 10%. El resto, un amplio 40%, dependía del individuo, de sus ganas, de su fuerza de «voluntad».

El segundo se produce tras la crisis financiera de 2008, cuando algunos países recurrieron a los “científicos de la felicidad” para comprobar si la percepción del bienestar de la ciudadanía se veía afectada por la degradación socioeconómica generalizada. Chile fue uno de los primeros en adoptar las iniciativas de medición (con respecto a la conocida como «doctrina del shock»), seguido por Reino Unido y Francia: Cameron y Sarkozy solicitaron a sus administraciones un trabajo estadístico con vistas a elaborar un índice de Felicidad Nacional Bruta (FNB). La respuesta de tales pseudocientíficos fue que, efectivamente, el grado de felicidad de la ciudadanía resultaba altamente independiente de estos factores estructurales de los que los gobiernos eran responsables.

El tercer hito tiene que ver con la transferencia al ámbito laboral de esta misma ideología: la empresa ya no tenía que favorecer la carrera profesional del trabajador cubriendo las necesidades básicas para que éste pudiera autorrealizarse. Al revés: se cargaba en la autonomía del trabajador la responsabilidad de venir suficientemente motivado y autorrealizado, como para resultar altamente productivo y, de esa menara, favorecer su promoción conforme al mérito. El trabajador ya no debe tratar de cambiar la estructura empresarial o socioeconómica injusta (algo inútil conforme a la *fórmula de la felicidad*), sino que tenía que cambiarse a sí mismo. La empresa, a lo sumo, podrá facilitar este camino. La polémica en torno a las cabinas de relajación que Amazon instaló para sus empleados estresados, en las que podían “aislarse” del entorno estresante mientras disfrutaban de vídeos de meditación, *mindfulness*, etc. puede ser un buen ejemplo. Ya no se trata de promover la transformación de las estructuras injustas, sino de trabajar la interioridad para poder adaptarse a las mismas de la mejor manera posible y crecer psicológicamente desde ahí. Con la esperanza – ilusa más que ilusionante – de que ese florecimiento psicológico repercuta, por una científica (y nada religiosa) ley del karma, en el éxito profesional. En una magnífica obra de divulgación titulada *Happycracia*, Edgar Cabanas y Eva Illouz dan cuenta de este cambio de enfoque sociolaboral:

[...] de los años 60 en adelante, el lenguaje psicológico de las emociones, de la creatividad, de la flexibilidad cognitiva, del autocontrol, ha venido funcionando como una forma eficaz de restar importancia a los problemas estructurales y objetivos para centrar la responsabilidad de adaptarse a las condiciones de injusticia, precariedad, explotación, desigualdad y competitividad que promueven las propias empresas y otros agentes en el propio trabajador [...] La nueva noción de «capital psicológico positivo» es un buen ejemplo de este discurso de la felicidad aplicado al mundo laboral: pretende llevar la noción de capital humano un paso más allá centrándose en la necesidad de desarrollar todos aquellos aspectos que contribuyen a aumentar la felicidad: fortalezas, emociones positivas, autoeficacia, optimismo, resiliencia, mindfulness, ayudando así a los trabajadores a aumentar sus posibilidades de éxito, haciéndoles más competitivos y permitiéndoles superar mejor los momentos de adversidad. (Cabanas, E. e Illouz, E., 2019, pp 100-103)

El resultado final de esta operación apunta a la generación de un nuevo tipo de ciudadano/a: desconectado de su entorno (las circunstancias solo influyen un 10% en su felicidad), responsable único y tan solo de sí mismo (su autosuficiencia se asienta en ese 40%) y abocado a un cambio constante y optimista... aún en precario. Y todo esto con la absoluta obligación de ser feliz, si quiere ser una persona adaptada a su entorno socio-político y económico-laboral. La cultura de la positividad superficial condena al sujeto a una noción paradójica de felicidad que lo vuelve absolutamente «irresponsable del espacio público por impotencia», al tiempo que absolutamente «responsable del espacio privado por superpotencia».

Con respecto al metaverso la reflexión nos orienta, siguiendo con el juego etimológico que nos traemos entre manos, a pensar los términos *tecnosofía* y *tecnolatría*.

La sabiduría (*sophía*) es un concepto que describe un ejercicio de razón distinto al mero conocimiento fáctico-teórico: tiene que ver, en efecto, con la felicidad. No es un saber ni puramente conceptual o analítico, sino orientado a guiarnos en la vida del mejor modo posible. Dicho lo cual, el paralelo con el esquema empleado en el apartado anterior no requiere de mayor desarrollo: la *teo-sofía*, nos enseñaba el camino hacia lo divino como fuente de felicidad, mientras que la *filo-sofía*, en sentido amplio, hizo lo propio, incorporando la incertidumbre desde un punto de vista secular. Y el principio que regía esa sabiduría del buen vivir, era por eso mismo, adorado: *latrein*). Pues bien, la era tecnológica y tecnocrática, puede definirse también, consecuentemente, como *tecnosófica* y *tecnolátrica*. En el bien entendido de que la sabiduría del buen vivir, de la

vida feliz, no depende de una reflexión profunda y experimentada, sino del control de una técnica como la que propone la cultura de la positividad superficial. Y precisamente porque ahí está la promesa de nuestra salvación (de nuestra felicidad) tenderemos a adorar todo lo que se presente como un medio técnico para resolver nuestros problemas, causas de nuestra infelicidad, mucho más que aquello que nos rete a parar, a admitir que de momento no hay solución, y a reflexionar.

Llevado esto al metaverso, nos obliga a lanzar otra serie de interrogantes con los que concluimos nuestra síntesis de resultados:

- La estética de la cultura de la positividad superficial, ¿no parece próxima - incluso correlativa - a esa felicidad metavérsica prometida?
- El espíritu técnico, como solución a nuestros estados infelices, ¿no encuentra en el metaverso una potenciación desconocida? ¿Llevaría a despreciar las opciones cívicas que exigen reflexionar y comprometerse, con la dosis de inevitable autosacrificio que tales dinámicas exigen?
- ¿Quiénes tienen más opciones de prosperar y ser atendidos por quienes ansían la felicidad en el metaverso? ¿Los maestros de sabiduría pausada y profunda, o los técnicos de la cultura de la positividad superficial que para todo tienen una fórmula estereotipada?
- ¿Hasta qué punto elementos como la popularidad, la fugacidad o el consumo – incluidas en tal consumismo las prácticas de mindfulness o meditación superficial prefabricadas y convenientemente comercializadas- no se potenciarían aún más extremadamente, en una democracia metavérsicamente configurada, como respuestas estereotipadas en torno a nuestra felicidad? Si, en conexión con el punto anterior, basta con contentar a los avatares virtuales hasta el límite de la tolerancia de las insuficiencias (de naturaleza sociopolítica) de la dimensión analógica, ¿qué nuevas formas de populismo y totalitarismo cabe esperar, basadas en esa idea de la felicidad que la mejor

ciencia ficción (*Un mundo feliz, Equilibrium*) ya ha denunciado activamente desde el género distópico?

5. DISCUSIÓN

5.I. EL FUTURO DEL METAVERSO

Con el paso de los años la industria tecnológica ha ido creciendo y con ella la idea de crear entornos más dinámicos e inmersivos. En este sentido, desde octubre de 2021, han incrementado las noticias relacionadas con el Metaverso, recibidas con gran entusiasmo por muchos que abogan por que este cambio de paradigma abrirá el paso a un sinnúmero de oportunidades. A tal efecto, Bloomberg Intelligence, predice que, en 2030, el Metaverso llegará a suponer un negocio de 800 billones de dólares.⁵⁷ Además, la consultora PricewaterhouseCoopers, estima que, “en los próximos 10 años, la realidad virtual y la realidad aumentada aportarán 1,4 trillones de dólares a la economía global y creará alrededor de 23 millones de empleos.”⁵⁸ Por el contrario, otros se sitúan en lo peor al creer que este fenómeno desdibujará la comprensión del espacio físico y conducirá a una confusión sobre la definición de la realidad misma.

Sin embargo, pese a las grandes expectativas con la que muchos aguardan su llegada, lo cierto es que, por el momento, el desarrollo y asentamiento definitivo del Metaverso queda lejos todavía. El proyecto se encuentra todavía en una fase muy incipiente, principalmente, en lo que respecta a la tecnología hardware que permite esa hibridación de realidades. Además, en lo que concierne a su funcionamiento, tanto a nivel interno (jerarquías y organización), como a nivel externo, (interoperabilidad) esta es otra de las grandes áreas más discutidas.

En este sentido, son muchos los que han exteriorizado su preocupación hacia el hecho de que los gigantes tecnológicos puedan acabar tomando el liderazgo en el Metaverso creyendo que el espíritu del Metaverso está

⁵⁷ Bloomberg Intelligence. (2021, December 1). Metaverse may be \$800 billion market, next tech platform. Bloomberg.com. <https://bloom.bg/3uyBOKi>

⁵⁸ PwC. (2019). Seeing is believing: How virtual reality and augmented reality are transforming business and the economy. [Archivo PDF]. <https://pwc.to/3alQFki>

en la descentralización. Aquí radica la discusión principal que afecta a las cuestiones éticas anteriormente tratadas.

5.2. CENTRALIZACIÓN VERSUS DESCENTRALIZACIÓN

Una de las preguntas que más se ha lanzado con respecto al fenómeno es si este se desarrollará de manera centralizada o descentralizada. El pasado 28 de octubre de 2021, Mark Zuckerberg, principal creador y fundador de Facebook, anunció en la conferencia anual Facebook Connect el cambio de nombre de Facebook por el de Meta Platforms, Inc. Su principal propuesta: -el Metaverso- precisamente da a entender una futura iteración hacia un sinfín de escenarios virtuales tridimensionales entremezclados con la realidad.

Este reenfoque de prioridades, si bien es cierto que surge en un momento en el que la empresa se enfrenta a una serie de crisis de relaciones públicas, demuestra el compromiso en el desarrollo de lo que prevé que será la próxima revolución tecnológica. En palabras de Mark Zuckerberg: el Metaverso consistirá en “Un Internet encarnado donde estarás en la experiencia, no solo mirándola”⁵⁹. De este modo, META busca alcanzar una mayor hibridación de la vida digital y la física, afirmando que, podremos sentirnos en el presente, y que, en definitiva, “Todo lo que hacemos hoy en línea -socializar, entretenernos, jugar y trabajar- será más natural y vívido”⁶⁰.

El planteamiento de este por Mark Zuckerberg hace referencia a una parte del Metaverso cerrado, permissionado incluso, y, que transcurre a través de lo que él, de una manera centralizada, considera que tiene que ser. En este sentido, cuando habla, por ejemplo, de interoperabilidad, podría decirse que se trata de interoperabilidad entre las aplicaciones de su propio ecosistema y no, necesariamente, interoperabilidad entre distintos mundos dentro del Metaverso. Sin embargo, el relato de la esencia del Metaverso también es otro, el Metaverso como plataforma

⁵⁹ Zuckerberg, M. (2021, October 28). CNET Highlights. Facebook Connect 2021 - Livestream. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://bit.ly/3uygyEh>

⁶⁰ Zuckerberg, M. (2021, October 28). CNET Highlights. Facebook Connect 2021 - Livestream. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://bit.ly/3uygyEh>

descentralizada operada mediante tecnología blockchain en la que cualquiera puede acceder de manera no permitida.

Para muchos entusiastas del Metaverso la descentralización es uno de los puntos clave junto a la tecnología blockchain. Permitiendo a los usuarios participar de forma independiente e influir en el desarrollo de Metaverso sin injerencias por parte de las grandes tecnológicas centralizadas, muchos abogan por que el Metaverso sea abierto e independiente. Afirman que, de evolucionar de manera descentralizada y consistir en una red interoperable no sujeta a entidades centralizadas, la posibilidad de cooperación igualitaria y fluida para cualquier participante/usuario estaría asegurada. De hecho, la tendencia hacia la descentralización es palpable en aspectos crecientes como la tenencia y el comercio de activos y monedas digitales, volviéndose los artículos tokenizados posibles, precisamente, con el surgimiento de la blockchain y la economía descentralizada.

En línea con lo anterior, podría decirse que el Metaverso descentralizado y mediante blockchain conduce a un cambio en el poder de Internet muy amenazante para las grandes tecnológicas. De la misma manera en la que la Inteligencia Artificial, el Cloud y el 5G asientan el poder de las tecnológicas, el blockchain, en cambio, lo pone en tela de juicio y es filosóficamente muy potente. Esta idea choca, inexorablemente, con el planteamiento del Metaverso centralizado, aquel en el que una sola entidad gobierna toda la red, disponiendo de servidores internos y de políticas que regulan el mundo virtual. En estos, los usuarios estarían restringidos dentro de los parámetros previamente establecidos, pudiendo interactuar y compartir experiencias, pero de una manera más restringida. Por ejemplo, en estos, los usuarios no gozarían de la libertad de controlar o configurar el Metaverso en el que se hallan.

Conscientes de que el Metaverso se encuentra en un estado de desarrollo muy temprano y que esta cuestión tardará en dirimirse, puede intuirse qué sucederá. Así pues, en un afán por dar una respuesta a la forma en la que evolucionará el Metaverso, podríamos decir que no se trata de una cuestión excluyente, sino que ambos tipos de Metaverso podrán coexistir. Por un lado, la lucha del estándar masivo dominado por compañías grandes contra la concepción descentralizada que también busca escalar.

Además, es interesante destacar que existe cierta tendencia hacia la centralización, especialmente del poder, la economía y la riqueza. Así pues, podría concluirse que, de lo que realmente se trata, es de la centralización frente a la descentralización que a su vez tiende a centralizarse.

6. CONCLUSIONES

Se concluye la necesidad de extender la hipótesis de la sustantividad ideológica de la técnica (no neutral) como clave hermenéutica para la comprensión del metaverso, así como la necesidad de análisis futuros sobre los procesos de diseño y creación que hayan podido estar presentes, o no, y el consecuente análisis crítico sociopolítico sobre lo que la supuesta neutralidad de la potencia metavérsica puede ocultar o, al menos, promover de forma no del todo consciente.

Sin poder concluirse nada solvente en torno a la discusión entre la posibilidad centralizada o descentralizada del metaverso, sí es una cuestión decisiva para valorar cada una de las dimensiones (tecnología, tecnocracia, tecnosofía y tecnolatría) que han sido de elaboración y exposición en el apartado dedicado a los resultados.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Al Centro de Ética Aplicada de la Universidad de Deusto. En especial a Miguel Ramón Viguri, por compartir sus inquietudes.

8. REFERENCIAS

- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Kairos
- Beorlegui, C. (2019). *Humanos. Entre lo prehumano y lo pos- o transhumano*. Sal Terrae / Universidad Pontificia de Comillas
- Beorlegui, C. (2021). *Nuevas tecnologías, trans/posthumanismo y naturaleza humana*. Comares
- Bloomberg Intelligence. (2021). *Metaverse may be \$800 billion market, next tech platform*. Bloomberg.com <https://bloom.bg/3uyBOKi>

- Caro, J. (2022). La felicidad (y la) estética. Autonomía y humanitas ante la cultura de la positividad superficial en Universidad de Deusto (Ed.), Transformación y Espiritualidad. Miradas para un mundo en crisis. Herder
- Cabanas, E. e Illouz, E. (2019). Happycracia: Cómo la ciencia y la industria de la felicidad controlan nuestras vidas. Paidós
- Dostoyevski, F. M. (2003). Memorias del subsuelo (B. Martinova, Ed.; B. Martinova, Trans.). Cátedra.g
- Ortega y Gasset, J. (2014). Meditación de la técnica y otros ensayos. Alianza
- Ellul, J.J. (2003)., La edad de la técnica. Octaedro
- Play-to-Earn: Gaming in the Philippines. (2021). Youtube. <https://bit.ly/3P2UOZc>
- PwC. (2019). Seeing is believing: How virtual reality and augmented reality are transforming business and the economy. [Archivo PDF]. <https://pwc.to/3alQFki>
- Zuckerberg, M. (2021). CNET Highlights. Facebook Connect 2021 - Livestream. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://bit.ly/3uygyEh>