

## METAVERSO: LA VIRTUALIDAD ENCARNADA

# Más allá del universo

## METAVERSO

Gabriela Grinbaum

El 10 de junio de 2021, Andrew Yang, un candidato demócrata para jefe de gobierno de Nueva York, habló frente a miles de espectadores sin estar allí presente. Su avatar lo hizo por él. El clon virtual de Yang se dirigió a los usuarios dentro del Metaverso Zepeto. Así demostró el potencial que tienen las industrias creativas en esta tecnología. Cerró su discurso deseando que Nueva York se convierta en la capital mundial de esta revolución (Diario *La Nación* del 2 de julio de 2022).

Me da algo de gracia el nombre.

Metaverso.

Me suena a “me mete el verso”, o peor, “es todo un verso”.

En castellano, mejor dicho, en argentino, decimos así si nos chamuyan, si nos mienten, si nos versean...

Podríamos, en la infinidad asociativa, llegar ahí...

Pero no, vayamos al asunto que no tiene nada de verso, o mejor, que es lo que se viene o lo que ya estamos transitando.

Empezamos a entender el Metaverso.

En los 90 tratábamos de entender internet.

Pero ¿qué es exactamente?

Mark Zuckerberg, fundador de Meta (ex Facebook), define al Metaverso como un conjunto de espacios virtuales en los que se puede crear y explorar con otras personas que no están en el mismo lugar físico que nosotros. Las tecnologías son la realidad aumentada, la realidad virtual, *blockchain* y las criptomonedas.

Así o parecido son los *spots* para anunciar su llegada. “Imagina vivir un concierto como si es-

tuvieras a un metro de distancia del escenario, pero sin salir de casa; probarte ropa sin ir a la tienda; o trabajar en una oficina virtual de la misma forma que en la oficina física. Y demás promesas de cambiar la forma en la que interactuamos”.[1]

Metaverso es el nombre del nuevo gran proyecto tecnológico del siglo XXI.

Metaverso es un significante compuesto por dos significantes.

*Meta* proviene del griego, significa “después” o “más allá”.

*Verso* hace referencia a “universo”, por lo que hablamos de un universo que está más allá del que conocemos actualmente.

Un nuevo ecosistema virtual y tridimensional (3D) en el que los usuarios pueden interactuar entre ellos, trabajar, jugar, estudiar, realizar transacciones económicas entre otras muchas cosas.

Muchos dirán que este fenómeno está aún lejos de masificarse. Es posible. Pero recordemos que en 2010 solo el 7% de los teléfonos que estaban en circulación eran *smartphones*; hoy, 12 años después, casi no conocemos a una persona que no tenga uno.

Zuckerberg decidió cambiar el nombre de Facebook por el de Meta como una muestra de la importancia que tiene el proyecto para su conglomerado de empresas tecnológicas –también posee Instagram, WhatsApp, Messenger, Oculus, entre otras–.

Pero el concepto de metaverso no es suyo, apareció hace décadas en el libro *Snow Crash*, una historia de ciencia ficción escrita por Neal Stephenson, en 1992, que luego fue llevada al cine.

Si con internet es posible interactuar a través de la pantalla de la computadora, *smartphone*, *tablet* u otro dispositivo sin restricciones de tiempo ni espacio –es decir, en cualquier momento y lugar–, con el metaverso el límite de esa pantalla se desvanece ofreciendo una experiencia inmersiva, como si estuviéramos dentro de un videojuego y nos moviéramos por medio de un avatar que nos representa que es capaz de tocar y mover objetos, de relacionarse con otras personas (o avatares) y de influir en el entorno.

*Second Life*, plataforma de realidad virtual alguna vez popular, ha sido descrita como un metaverso. Es considerada su antecedente. *Ubiquemos su diferencia: Second Life* propone una realidad alternativa para sus usuarios y el metaverso traza una especie de ruta para abarcar tanto el mundo virtual como el real.

A *Second Life* lo lanzó en 2003 Linden Lab. Los usuarios visitaban el mundo virtual tridimensional sin otra razón que la de estar en un lugar distinto. Su propósito era explorar los nuevos horizontes de la representación virtual, dar a sus usuarios la posibilidad de crear lo que qui-

sieran y ser quienes desearan con identidades nuevas e incluso cambiantes, separadas de los obstáculos de su rutina diaria. Algunos se casaron y formaron familias allí, desarrollaron comunidades enteras con sus propias normas y rituales.[2] *Second Life* ha subsistido. Tiene cerca de 200.000 usuarios por día. Se entiende por qué fue considerado un metaverso.

Hace rato me interesa la *Second life*. En especial, porque una amiga escritora, mientras cuidaba con mucho dolor al amor de su vida en una larga enfermedad, decidió entrar para hacer su vida más vivible. Entonces tuvo, durante esos dos años, una historia pasional impactante con otro *Second life*.

El final no fue tan feliz.

Su marido murió y se lanzó al encuentro real con ese joven que la había enamorado durante esos tiempos. Como era de sospechar, aquello que los había encontrado se desvaneció y se dio por terminada esa historia.

Hoy encontramos al Otro y al otro en internet.

Se le habla, se le escribe...

Y las soledades, síntoma de la época, se encuentran menos solas.

No podemos decir que eso no es un lazo social.

Lo es.

Los sujetos hoy han pasado por la oferta del mercado que conduce a las aplicaciones para encontrar pareja o para tener sexo o han hecho uso de la pornografía...

Distracciones...

No es verdad que el cuerpo queda afuera, lo que sucede en la imagen toca el cuerpo, lo sabemos desde Lacan y el estadio del espejo.

“Internet cambia entonces el régimen del sujeto contemporáneo ofreciéndole un campo de expansión formidable para la locura narcisista y las tentativas más descabelladas de cada uno para reunirse con su ser”, dice Eric Laurent en “Gozar de internet”. [3]

En *Instrucciones para salvar el mundo*, Rosa Montero nos trae a Daniel.

Daniel era un médico que llevaba años trabajando en Urgencias de un hospital y había descubierto *Second Life*. Para él no era un juego. “Era una Segunda Vida, como indicaba su nombre. [...] Un universo paralelo con infinitud de regiones diferentes, con casas que podías comprar y amueblar, con tiendas, museos y periódicos, con playas y montañas, con puticlubs y universi-

dades [...] te transportabas de una región a otra en segundos [...] dentro de la pantalla podías convertirte en cualquier cosa, hombre o mujer, vampiro o perro de lanas. Aún más, podías cambiar de avatar, de aspecto, cuantas veces quisieras [...]. Qué inmenso alivio para alguien que, como él, llevaba arrastrando penosamente su propio y ruinoso yo durante tantos años”. [4]

“Vivía de noche entre el viejo y maltrecho centro hospitalario de la Seguridad Social, en el que trabajaba, y los modernísimos, futuristas y rutilantes paisajes de *Second Life* [...]. Y del jefe del servicio, un pollino barrigón y miserable, a los espléndidos avatares de *Second life*, succulentas muchachas de cabellos plateados, hembras con pelajes de tigresas. [...] Parecía mentira que pudiera haber mundos tan diferentes en el mismo mundo”. [5]

Escribe la autora que *Second life* le había permitido volver a sentir. Casi se había olvidado de tener sentimientos, llevaba demasiado tiempo anestesiado. [6]

“Su existencia había ido encogiéndose como un jersey barato [...] un mal trabajo, una mala relación sentimental, una mala vida”. [7] “Por eso le había gustado tanto *Second Life*: había sido como abrir una ventana en el muro ciego de una celda”. En *Second Life* era nuevamente joven: para representarse a sí mismo se había hecho un avatar alto y musculoso, de abundante melena y puntiaguda barba pelirroja... “En tan solo dos semanas había hecho amigos y había coqueteado con varias muchachas espectaculares: él, que en la vida real apenas tenía un puñado de conocidos y que llevaba años sin sentir un aleteo en el corazón”. [8]

“*Todo el mundo es loco*” y podríamos agregar que “*todo el mundo está solo*”. *Solo con su goce. Dice Eric Laurent: “Los sujetos que vienen a vernos han intentado resolver su desconcierto ante el amor y el sexo recurriendo, sin obstáculos, a lo que propone el mercado global. Han tenido una fase más o menos duradera de adicción al porno y a los sitios de citas, desde el más selectivo al menos selectivo”. [9]* Como vemos en Daniel, se ha distraído... Pero no ha encontrado Otro que le permita una alianza con lo que no marcha...

La historia de Daniel tiene resonancias con la imposible historia de amor, entre una asistente personal con la voz de Scarlett Johansson y un buen chico deslumbrado, que encarnaba Joaquin Phoenix, del realizador americano Spike Jonze: “Pero allí todavía, incluso con una potencia de cálculo formidable, no hay relación sexual que pueda escribirse. El descifrado del síntoma *Her* era imposible. Ella sabía todo de él, sin que él pudiera fetichizar su cuerpo”. [10]

Para terminar, me valgo de las palabras de Eric Laurent:

“Cuanto más se despliega explícitamente el saber, más existen maneras de aprender predefinidas, más tutoriales hay, el saber no sabido se vuelve más preciosamente enigmático. No hay internet de los equívocos, puesto que el equívoco es entre líneas, entre las palabras

por las que cada uno está atravesado. Cuantos más saberes y palabras hay, más equívocos se producen. Y más el deseo de Otra cosa se hace escuchar”.<sup>[11]</sup>

## NOTAS

1. Rolando, A., “El Metaverso impactará de lleno en la política”, *La Nación*, 2 de julio de 2022 [en línea]. Disponible en <<https://www.lanacion.com.ar/ideas/el-metaverso-impactara-de-lleeno-en-la-politica-nid02072022/>>
2. Diami Virgilio, “Algo que las comparaciones entre *Second life* y el Metaverso pierden de vista”, *Letras libres*, 18 de febrero de 2022 [en línea]. Disponible en <<https://letraslibres.com/uncategorized/algo-que-las-comparaciones-entre-second-life-y-el-metaverso-pierden-de-vista/>>
3. Conversación con Eric Laurent, “Gozar de internet”, *Publicación digital de la ELP*, 22 de mayo de 2020 [en línea]. Disponible en <<https://elp.org.es/gozar-de-internet-conversacion-con-eric-laurent/#:~:text=%-C3%89ric%20Laurent%3A%20Internet%20cambia%20radicalmente,tanto%2C%20a%20todas%20las%20cosas>>
4. Montero, R., *Instrucciones para salvar el mundo*, Alfaguara, Bs. As., 2008, pp. 21-28.
5. *Ibíd.*, pp. 39-41.
6. *Ibíd.*, p. 41.
7. *Ibíd.*, p. 80.
8. *Ibíd.*, p. 82.
9. Conversación con Eric Laurent, “Gozar de internet”, *Publicación digital de la ELP*, 22 de mayo de 2020 [en línea]. Disponible en <<https://elp.org.es/gozar-de-internet-conversacion-con-eric-laurent/#:~:text=%-C3%89ric%20Laurent%3A%20Internet%20cambia%20radicalmente,tanto%2C%20a%20todas%20las%20cosas>>
10. *Ibíd.*
11. *Ibíd.*