

PONTIFICIA UNIVERSIDAD DEL CATÓLICA DEL PERÚ

Facultad de Letras y Ciencias Humanas



Opio digital
Una farmacología del Metaverso

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en
Filosofía que presenta:

Ruben Alfredo Jordan Bueno

Asesor:

Victor Jorge Krebs Pacussich

Lima, 2024

Informe de Similitud


Yo, Victor Jorge Krebs Pacussich, docente de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor de la tesis titulada:

Opio digital Una farmacología del Metaverso, del autor *Ruben Alfredo Jordan Bueno*,

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 3%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 27/05/2024
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lima, 27 de Mayo del 2024

Apellidos y nombres del asesor: KREBS PACUSSICH, VICTOR JORGE	
DNI: 06509113	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-6989-3095	

Resumen

La presente investigación interpreta al Metaverso como un fármaco; es decir, como un fenómeno simultáneamente perjudicial y beneficioso para sus usuarios y para la sociedad en su conjunto. El análisis se realiza siguiendo una trayectoria de tres momentos. En un primer momento, se revisan ciertas características internas del Metaverso así como los discursos publicitarios y académicos que lo acompañan y se identifica a la pretensión de evadir la realidad como la actitud existencial fundamental en su actual configuración. Esta actitud está compuesta por elementos de dualismo ontológico, ética individualista y dogmatismo epistémico. En un segundo momento, se sostiene que la mencionada actitud es la variable decisiva para hacer del Metaverso una experiencia tóxica, pues induce a la constitución de lo que llamo “idiotización dolorosa”. Esta idiotización se articula en planos correlativos a los de la actitud existencial escapista y abarca el fomento de la intolerancia a la frustración, el estancamiento en el narcisismo patológico y la destrucción capitalista del deseo. En un tercer momento, se exploran algunas experiencias concretas de la realidad virtual que, incluso dentro de la toxicidad, prefiguran espacios beneficiosos y curativos. Estos espacios brindan, por un lado, una oportunidad de autoconocimiento del deseo y, por otro lado, estimulan la conciencia del carácter efímero de la realidad, por lo que dan pistas para la construcción de una trascendencia en la inmanencia. A partir de esta trayectoria, se concluye que el Metaverso es un fármaco con propensión a la toxicidad, aunque en esa toxicidad está latente su propio remedio.

Palabras clave: Metaverso, farmacología, dualismo, narcisismo, neoliberalismo

Abstract

This investigation reads the Metaverse as a pharmakon, that is to say, as a simultaneously harmful and beneficial phenomenon both for its users and for the society as a whole. The analysis follows a three-moment trajectory. At the first moment, certain internal features of the Metaverse, as well as the advertising and academic discourses that go along with it, are reviewed in order to identify the reality-evasion intention as the fundamental existential attitude in its current configuration. This attitude includes elements of ontological dualism, individualistic ethics and epistemic dogmatism. At the second moment, it is contended that the aforementioned attitude is the decisive variable that turns the Metaverse into a toxic experience, insofar as it leads to the constitution of what I call “painful idiotization”. This idiotization is articulated in planes correlative of those from the escapist existential attitude and it includes the furtherance of frustration intolerance, the stagnation on pathological narcissism and the capitalist destruction of desire. The third moment explores some concrete virtual reality experiences which, even within toxicity, prefigure beneficial and healing spaces. These spaces provide, on the one hand, an opportunity for desire self-knowledge and, on the other hand, they stimulate the consciousness of the ephemeral nature of reality, so that they give clues for the construction of a transcendence within immanence. According to this trajectory, the conclusion is that the Metaverse is a pharmakon with toxicity propension, even though internal to this toxicity lies latent its own remedy.

Keywords: Metaverse, pharmacology, dualism, narcissism, neoliberalism

ÍNDICE DE CONTENIDO

Introducción.....	1
1. Veneno y remedio: la ambivalencia del <i>Pharmakon</i>	4
2. Edén digital: el Metaverso como consuelo metafísico.....	7
2.1 Dualismo para <i>zoomers</i> : ontología del Metaverso	7
2.1.1 La interpretación dualista de los objetos virtuales	11
2.1.2 El Avatar como promesa de emancipación del cuerpo	17
2.2 Individualismo para <i>zoomers</i> : ética del Metaverso.....	23
2.2.1 El yo virtual narcisista y su negación de la complejidad humana.....	26
2.2.2 La interacción virtual y su negación de la pluralidad humana	31
2.3 Dogmatismo para <i>zoomers</i> : epistemología del Metaverso	37
2.3.1 Fetichismo de lo intangible	41
2.3.2 La transparente dilución de Eros	46
3. Veneno digital: de la utopía fallida a la idiotización dolorosa.....	51
3.1 Intolerantes aburridos	55
3.2 Espacios estacionarios	60
3.3 Zombis depresivos	66
4. Remedio digital: la prefiguración de una trascendencia en la inmanencia	72
4.1 Metaverso reflexivo.....	74
4.2 Metaverso psicodélico	77
Conclusiones.....	82
Referencias bibliográficas	85

Introducción

La relación del ser humano con la tecnología siempre ha sido contradictoria. Desde los míticos Ícaro y Prometeo hasta los científicos nucleares del siglo XX, los conocimientos y las técnicas que nos han permitido aliviar parcialmente el sufrimiento han sido también facilitadoras de destrucción y exterminio. Esta apreciación es particularmente válida para la actual época digital, que puede, el mismo día, registrar flujos de información sin precedentes y la muerte de viandantes que sacrifican su vida por tomarse un *selfie*. Cabe preguntarse, entonces, si este patrón se mantendrá y cómo lo hará en el caso del Metaverso, una de las últimas iteraciones de la tecnología informática. La centralidad con la que el capitalismo digital ha presentado este nuevo concepto y las esperanzas que ha depositado en él como elemento para su revitalización justifican con creces analizar los discursos, las creencias, los patrones de uso, las expectativas y, sobre todo, los impactos que tiene y tendrá el Metaverso en el ser humano. La presente investigación realizará este análisis y se valdrá, para ello, de una herramienta conceptual ingenida por la filosofía griega: el *Pharmakon* o la sustancia que es al mismo tiempo veneno y remedio. Pondré a prueba, pues, la hipótesis según la cual el Metaverso es un fenómeno simultáneamente beneficioso y perjudicial para la sociedad, aunque su propensión fundamental sea a la toxicidad.

Después de una breve presentación conceptual del *Pharmakon* en el primer capítulo, la tesis se defiende en tres secciones íntimamente vinculadas. En el segundo capítulo, se parte de un análisis de las características internas del Metaverso y los discursos publicitarios, divulgativos y académicos que lo acompañan para identificar al escapismo como la actitud existencial fundamental que subyace a este proyecto. Esta actitud niega la realidad empírica, el sufrimiento que genera y las limitaciones que frente a ella tiene el ser humano y espera que el Metaverso sea una especie de edén digital, libre de dolor y padecimientos. En el primer subcapítulo, describo el componente ontológico de la actitud, al que llamo “dualismo para *zoomers*”. Dicho componente incluye tanto la creencia en la superioridad de los objetos virtuales respecto a los objetos físicos como la creencia en la superioridad del cuerpo digital o *Avatar* respecto al cuerpo físico. En el segundo subcapítulo, explico la dimensión ética y social del escapismo digital que acompaña al Metaverso. Identifico aquí un “individualismo para *zoomers*” que consiste en una relación narcisista con el yo virtual, negadora y compensatoria de la inseguridad que produce la complejidad del yo empírico, así como en el deseo de dar previsibilidad y seguridad a las

relaciones sociales negando la pluralidad de la vida humana. En el tercer subcapítulo, me ocupo del elemento epistemológico de la actitud existencial. Este elemento, llamado “dogmatismo para *zoomers*”, refleja la intención de que el Metaverso nos aproxime a una aprehensión conceptual certera e indubitable de la realidad. Como caso específico describo aquí la radical dinámica de mercantilización que rige el uso y los discursos sobre esta nueva realidad virtual.

En el tercer capítulo, explico cómo la actitud existencial escapista constituye la variable decisiva para convertir al Metaverso en un fenómeno fundamentalmente tóxico. Para ello recurro a diversas intuiciones psicoanalíticas sobre la necesidad de la experiencia del dolor para el desarrollo saludable de la psique. Defiendo que la negación exacerbada del dolor que informa las expectativas de usuarios y promotores del Metaverso revierte en una “idiotización dolorosa”, entendida como la conjunción de una mayor intolerancia a la frustración, un estacionamiento en el narcisismo patológico y una desarticulación capitalista del deseo. En el primer subcapítulo interpreto la sensación de omnipotencia que muchas veces se genera en el Metaverso como una regresión inconsciente a estados infantiles en los que la voluntad desconoce la frustración, de modo que nuestra capacidad de tolerarla se ve atrofiada. Además, describo cómo la interacción con los objetos virtuales, después de que uno se acostumbra a ella, contribuye al aburrimiento y al hastío. En el segundo subcapítulo, comparo al Metaverso con el espacio transicional de Winnicott, para mostrar que, a diferencia del segundo, el primero satisface irrestrictamente nuestros deseos durante la mayor parte del tiempo. Así, en lugar de forjar una actitud de transigencia con la realidad, el Metaverso inmoviliza a los usuarios en lo que llamo un “espacio estacionario”, el cual favorece el desarrollo del narcisismo patológico. Finalmente, analizo cómo la inserción del Metaverso en la dinámica economicista neoliberal contribuye al nihilismo y a la pérdida de sentido de la vida, al convertir paulatinamente a sus usuarios en autómatas, a veces devotos y a veces inconscientes, respecto a su participación en el proceso de reproducción y acumulación del capital. A estos autómatas los llamo “zombis depresivos”.

En el cuarto capítulo, indago los espacios del Metaverso que, a mi juicio, resultan curativos dentro de su propia toxicidad. Aquí analizo experiencias del Metaverso que juegan de modo muy particular con la representación y prefiguran una reapropiación de la tecnología capitalista para reorientarla hacia una trascendencia en la inmanencia. Paradójicamente, estos espacios llevan la utopía tecnológica a tal extremo que la exponen

como absurda e innecesaria. En lugar de fomentar el escape de la realidad, experiencias como *Stor Eiglass* o *Calm Place* propician un redireccionamiento de la conciencia hacia ella misma y, por consiguiente, el autoconocimiento del propio deseo, por lo que las categorizo como parte de un “Metaverso reflexivo”. Además, explico que el proyecto *NeuroSpeculative AfroFeminism* es parte de un “Metaverso psicodélico”, pues estimula la recuperación de lo que Mark Fisher llamó “conciencia psicodélica”; es decir, la conciencia del carácter fluido de la realidad. En todo el capítulo, entiendo estas experiencias como minoritarias y no completamente ajenas a la toxicidad del Metaverso, pero suficientemente representativas de la capacidad de esta tecnología de curar la intoxicación que ella misma genera.



1. Veneno y remedio

La ambivalencia del *Pharmakon*

Afirmar, sobre un fenómeno de la realidad, que tiene alguna propiedad en grado absoluto suele ser incorrecto. Si esto, además, se hace con un muy alto grado de convencimiento, resulta también ajeno al espíritu de la filosofía. No obstante, afirmar, sobre un fenómeno de la realidad, solamente que *puede* tener múltiples y contradictorias propiedades en grado relativo suele ser, en ausencia de mayor información, trivial e improductivo. Ambas prácticas incurren en el reduccionismo y en la excesiva simplificación tanto del análisis filosófico como de la propia realidad que analizan, inducidas, entre otros motivos más profundos, por la escasez de recursos semánticos para dar cuenta de la complejidad de esta realidad.

Sería deseable, entonces, para escapar tanto a la incorrección como a la trivialidad, contar con herramientas analíticas y conceptuales que admitan el carácter paradójico y enmarañado de la realidad, pero sin limitarse a plantear esta complejidad como meras posibilidades indeterminadas. Serían deseables herramientas que acepten la opacidad y la diversidad de aristas de los fenómenos, sin por ello renunciar al intento de esclarecerlas e identificar cuáles de ellas y por qué, de hecho, prevalecen frente a otras. Y, aunque la superficialidad de examen y aversión a la contradicción que abundan en la época actual dificultan el encuentro con tales herramientas, siempre podemos recurrir a la antigüedad griega y su fertilidad filosófica. En ella floreció el concepto de *Pharmakon*, tan rico como pertinente para los tiempos que corren.

Ya en la multiplicidad de sus acepciones, el *Pharmakon* griego indica la convivencia simultánea, pero no indeterminada, de antagonistas; indica una lucha por afirmarse y prevalecer, en medio de la oscuridad de su trasfondo. *Pharmakon* significa, por un lado, “remedio” o “medicamento”; por otro lado, “veneno” o “droga venenosa” y, también significa, curiosamente, “bebaje mágico”, “operación mágica”, “encantamiento” y “recurso secreto” (Pabón, 1997, p. 617). Da cuenta así, este concepto, del asombroso tránsito desde el potencial contradictorio pero indiferenciado de las sustancias hacia una ambivalencia más concreta y específica. Indica el *Pharmakon* que toda sustancia, en el sentido lato del término, no solo *puede* ser benéfica o ser perjudicial para un determinado organismo, sino que, de hecho, *es* simultáneamente un veneno y un remedio, aunque uno de los dos polos tienda al predominio.

Fue Platón, a quien nadie acusaría de apologista de la indeterminación, el responsable de consolidar el uso y el sentido filosófico del *Pharmakon*. En su famoso *Fedro*, pone esta palabra en boca tanto del Dios Theut como del rey Thamus de Egipto, quienes discuten sobre la conveniencia de difundir la escritura en el reino. El primero defiende que la escritura es “un fármaco de la memoria y de la sabiduría” (Platón, 1986, p. 403, 274e) que beneficiaría las capacidades cognitivas de quienes la usen. El segundo defiende, más persuasivamente, que la escritura perjudicaría estas capacidades al inhibir el ejercicio memorístico de sus adeptos. La riqueza del diálogo va más allá del planteamiento hipotético de los efectos benéficos o perniciosos de la escritura, sino que estriba, implícitamente, tanto en la sugerencia de simultaneidad de estos efectos, como en la preponderancia que se le otorga a uno de los polos; a saber, el venenoso. Sobre este pasaje afirma Derrida que aquí la escritura, en tanto *Pharmakon*, “[...] se hace pasar por un remedio bienhechor y, en cambio, resulta en verdad perjudicial” (1975, p. 154). Así, el *Pharmakon* es tanto ambivalencia como prevalencia. Es una convivencia mágica y paradójica de medicina y toxicidad en la cual, no obstante, una de ellas despunta, en función de una diversidad de variables, tales como las características del organismo que las recibe o la dosis en la que se prescribe.

Además, si bien, en principio, cualquier sustancia es pasible de ser analizada como un fármaco, la alusión a la escritura como caso paradigmático indica que la naturaleza farmacológica es más evidente en ciertos fenómenos. La escritura es, ante todo, una tecnología, una herramienta que extiende o, al menos, pretende extender la naturaleza del ser humano más allá de su constitución biológica original. Esta aspiración exosomática hace de la tecnología un terreno altamente fértil para la proliferación y la convivencia de contradicciones, toda vez que libera y, a la vez, estrella nuestro cuerpo contra sus límites. También la cada vez más espectacular artificialidad de la tecnología y su encaje en el imaginario colectivo remite, más que otros fenómenos, a esa dimensión de encantamiento y fascinación que el *Pharmakon* expresa, en tanto droga mágica y secreta.

El propio Derrida entiende que la artificialidad es constitutiva del *Pharmakon* y, aun más, es la variable que, al menos en su caracterización platónica, determina cuál de los dos polos acaba por imponerse: “[...] el remedio farmacéutico es esencialmente perjudicial porque es artificial [...] el fármaco es, pues, enemigo de lo vivo en general, sea sano o enfermo” (1975, pág.148). La hipótesis es aquí que la artificialidad del fármaco arremete contra la negatividad propia de la vida natural. Se intentan soslayar los incómodos

coqueteos del cuerpo con la muerte por medio del artificio técnico, solo para ver, después, como la vida natural sigue su curso y perece. Solo para ver como la naturaleza esquiva la arrogancia del remedio artificial y reafirma sus límites y su muerte.

Aunque la hipótesis de la artificialidad como factor decisivo para la preeminencia del veneno por sobre el remedio en el *Pharmakon* requiera mayores análisis empíricos para validarse en cada caso particular, las indicaciones anteriores no dejan de ser extraordinariamente útiles como herramientas de análisis filosófico de la tecnología, sobre todo de las tecnologías digitales que han copado la época actual y, en particular, las realidades virtuales digitales. Pocos productos de la *techne* humana deslumbran y fascinan tanto como los mundos virtuales, en los cuales, ya sea en hechos o en promesas, parece cobrar vida el encantamiento y la magia que asombraba a los antiguos. Pocas tecnologías inducen tan suavemente al olvido del dolor y el sufrimiento que emana de los límites de nuestro arraigo en la carne y los huesos. Pero, sobre todo, en pocas tecnologías se avizora el potencial que tiene la virtualidad digital para mejorar radicalmente y, al mismo tiempo, destruir la vida tal como la conocemos. Por tanto, se justifica con creces el análisis de estas realidades virtuales desde el marco conceptual del *Pharmakon*.

En lo sucesivo, se ensayará esta farmacología, aplicada a la más pretenciosa y reciente propuesta del capitalismo digital: el Metaverso. En este conglomerado, aun por realizarse, de realidades virtuales, conectividad descentralizada e inteligencias artificiales, se va fraguando un vínculo *sui generis* entre la ambivalencia y la fascinación. Se va fraguando una dinámica tirante entre el deslumbramiento frente a sus posibilidades técnicas y estéticas, su reversión, más que probable, en una toxicidad tanto social como individual, y sus propiedades terapéuticas y emancipatorias. Y si bien, como en todo fármaco, uno de los polos se impone, lo más relevante es que identificar las variables que determinan tal resultado nos debería permitir reconducir, reformular y reconfigurar tanto el propio Metaverso como nuestras expectativas frente a él, pues, como bien dice Derrida, “[e]l *fármaco* es ese suplemento peligroso que penetra por efracción en aquello mismo de lo que hubiese querido prescindir y que a la vez se deja asustar, violentar, colmar y reemplazar, completar por la huella misma cuyo presente se aumenta desapareciendo en él” (1975, p. 165).

2. Edén digital

El Metaverso como consuelo metafísico

2.1 Dualismo para *zoomers*: ontología del Metaverso

La realidad, dice Baudrillard, es un “desierto” (1994, p. 1). No le falta razón. Los confines del universo observable y, cuanto más, del universo total nos son tan lejanos e impensables que parecen diluirse infinitamente en el horizonte, cual asíntota interminable que aparta el cielo de la arena. Dentro de estos confines, la naturaleza física que nos rodea, colmada de átomos que, al juntarse, se vuelven mares, paisajes, planetas y galaxias, no es menos efímera que una minúscula mota de polvo arenoso, condenada a la desaparición instantánea cuando así lo decida la más sutil de las brisas. Ni siquiera esa rara y aleatoria aglomeración de células que llamamos vida o conciencia tiene mayor relieve en la realidad que las tímidas y escasas plantas que, sin razón alguna para estar allí, acompañan tercamente la soledad y el silencio de páramos y dunas.

Este árido y hostil panorama vuelve natural y previsible que el ser humano recurra a mecanismos para hacerle frente. Desde que somos quienes somos, hemos intentado sobrevivir a los peligros materiales de nuestro entorno; pero, sobre todo, hemos intentado inteligir y darle un sentido a ese inmenso y anárquico tártaro que es la realidad circundante, y que, sin mayor remordimiento, nos amenaza constantemente. Hemos intentado, motivados por el miedo y el dolor que un mundo tan vasto y cambiante produce en seres finitos como nosotros, trascender y superar nuestra indigencia existencial. La infinidad de religiones, ideologías y mitologías que hemos inventado a lo largo de la historia obedecen, fundamentalmente, a este propósito, aunque con escaso éxito.

Es la filosofía, más bien, la que ha esbozado los más sofisticados intentos de trascendencia, y no porque estos carezcan de las limitaciones argumentativas que acarrea toda negación o huida de la realidad, sino porque su principal mecanismo de escape, a saber, el representacionalismo, mantuvo una apariencia de eficacia durante mucho tiempo. Sostener que ciertos aspectos de la realidad son representaciones abona la idea de que más allá de esas representaciones yace una realidad ontológicamente superior, que sería aquello que se representa. Por eso, dice Baudrillard que, independientemente de que se consideren reflejos fidedignos o copias defectuosas, las representaciones afirman la creencia en tal cosa como una realidad profunda (1994, p. 6). En otras palabras, el ser humano ha usado las representaciones para mantener viva su ilusión de que, detrás de este pobre y estéril desierto que es la realidad empírica, hay una realidad más rica y

seductora, libre de los problemas y las tribulaciones que nos asolan cotidianamente. A esta ilusión se la suele llamar “dualismo ontológico”.

Un caso paradigmático de dicho credo es Platón. Él llamó Eros al deseo humano de trascender las limitaciones de la realidad empírica y postuló a la filosofía como el mecanismo para su realización (Platón, 1986, pp. 249-265, 203b-212b). Serían la reflexión, los conceptos y la dialéctica, los medios que nos aproximarían a ese ámbito inteligible, cualitativamente superior a la corrupta y falaz realidad sensible, que no es más que una copia o representación. Las ideas que componen este *tópos uranós* estarían exentas de malezas como el cambio, el paso del tiempo, las dudas o las contradicciones. Una vez instalados allí, nuestras almas, en un sentido más literal que metafórico, se encontrarían libres de la “prisión” del cuerpo (Platón, 1986, p. 76, 82e) y la condena a enfermar y padecer, y encontrarían un contexto más acorde a su postulada inmortalidad. Con matices, este representacionalismo siguió siendo la corriente filosófica dominante hasta bien entrada la Modernidad, como muestran Descartes y Kant, pues tanto la distinción entre *res extensa* y *res cogitans* del primero, como la distinción entre fenómeno y noúmeno del segundo, asumen, en mayor o menor medida, que hay ámbitos de la realidad que son esencialmente distintos y mejores que la realidad fenoménica. En los tres casos, en lugar de admitir la inestabilidad y la heterogeneidad de la realidad sensible y resignarse a convivir con ella, se propone a la dimensión intelectual del ser humano como dique frente al caos y como vía de escape ante el peligroso mundo que nos rodea.

Pues bien, irónicamente, la tecnología es, a la vez, verdugo y sustituto de este representacionalismo. Es verdugo en tanto la capacidad técnica de producir representaciones indistinguibles de sus referentes pone en cuestión la propia originalidad de aquello que se representa y, consecuentemente, su superioridad ontológica. Esto preocupaba, por ejemplo, a Benjamin, quien creía que, cuando se reproduce técnicamente una obra de arte, esta pierde su “aura” (2008, p. 23), que no sería sino una característica ontológica relativa a la autenticidad de la obra y a su conexión con el autor. Si, debido a la potencia técnica que ha alcanzado la humanidad, ya no es posible distinguir entre originales y copias, en lugar de apaciguar los temores existenciales, estos despiertan de su ligero sueño para volver a atormentarnos. En virtud de la tecnología que nos permitió adaptarnos y sobrevivir a la dura realidad empírica, esta pierde su sentido y su subordinación a una realidad trascendente, pues en este contexto “[e]s toda la metafísica

lo que se pierde. No más reflejo entre ser y apariencias, entre lo real y su concepto” (Baudrillard, 1994, p. 2).

Pero la misma culpable de avivar el antiguo fantasma de la falta de referencias ontológicas será, paradójicamente, invocada por los seres humanos para restituirlas. Si la representación o simulación tecnológica es tan buena que revela la pobreza ontológica en lugar de ocultarla, era de esperarse que el ser humano empezara a tomar la simulación misma como la realidad rica y profunda en la que le gustaría vivir. Basta con manipular y agregar determinados elementos en estas simulaciones para que el insignificante ser humano se convenza a sí mismo de que no es tan insignificante. La nitidez y claridad de las imágenes de alta resolución, el orden y la eficiencia del procesamiento electrónico de datos o la precisión y la sensación de control que brindan las manipulaciones genéticas, se empiezan a tomar como constituyentes de una nueva capa de la realidad, si no como una realidad totalmente paralela, que oculta la crudeza de nuestro mundo circundante. Aquí, “[l]o real es producido desde células miniaturizadas, matrices y bancos de memoria [...]” (Baudrillard, p. 2), y se hipostasia esta producción artificial simbólica como lo verdaderamente real; y si algún vestigio de la pobre realidad pretecnológica osa rehuir al proceso, se degrada *ipso facto* su dignidad ontológica. En comparación con la incómoda, amenazante y anticuada realidad física, la realidad de las simulaciones se considera más real, se considera “hiperreal” (Baudrillard, p. 2).

El mejor ejemplo de esta nueva expresión del dualismo ontológico que subyace al uso de la tecnología es el Metaverso, ese incipiente y misterioso entorno virtual, interactivo e inmersivo, que recientemente se ha convertido en la nueva estrella del capitalismo digital que domina nuestra sociedad. Aunque la realidad virtual existe hace varias décadas, la casual combinación de avances técnicos significativos, el agotamiento y la pérdida de reputación de las redes sociales tradicionales, y la inusualmente intensa confrontación con la muerte y el aislamiento que la pandemia del COVID-19 trajo consigo ha dado un nuevo impulso al deseo de escapar digitalmente de la realidad y lo ha catalizado en el Metaverso. La masificación de la conectividad por Internet y la consecuente posibilidad de incluir en las simulaciones componentes de interacción social en tiempo real ha contribuido a la reaparición, en el imaginario colectivo, de la creencia en que “[r]epentinamente, el ciberespacio inserta un nuevo tipo de realidad en nuestra vida cotidiana. Abre una infinidad de espacio en una eternidad de luz” (Stenger, 1991, p. 51).

Obvian estos tecno-optimistas que diversos pensadores han defendido convincentemente que la realidad virtual es ontológicamente equivalente a la realidad no-virtual. Chalmers, por ejemplo, cree que la posibilidad de percibir los objetos virtuales les confiere el mismo estatuto ontológico que los objetos empíricos (Chalmers, 2017, p. 309), mientras Levy afirma que “[...] lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad son solamente dos modos diferentes de la realidad” (Lévy, 2007, p. 33). Por tanto, no cabe esperar de la virtualidad nada mucho mejor, ni nada mucho peor que el resto de la realidad, pero un porcentaje significativo de usuarios y entusiastas del Metaverso hacen oídos sordos a estos llamados. La propia etimología de la palabra en cuestión, tomada de la ciencia ficción, esconde el tierno deseo de trascender la realidad bifurcándola, pues el prefijo “meta”, que viene del griego μετά, significa aquí “más allá de” o “después de”, lo cual invita a pensar al Metaverso como una especie de superación del universo físico y sus defectuosidades espaciotemporales. En lugar de admitir que el desierto de la realidad, pese a ser seco y doloroso, permite también experiencias agradables, relaciones reconfortantes y sentidos más humildes para la vida, estos entusiastas prefieren alimentar la promesa y la búsqueda de un analgésico tecnológico de amplio espectro. En lugar de conformarse con la modesta pero bella presencia de colores, vida y estrellas que hay en el desierto de la realidad, se convencen a sí mismos de que solo ese perfecto oasis virtual que sería el Metaverso puede hacer valiosa la existencia.

El carácter vívido de esta simulación -que, gracias a hardware como lentes, sensores y audífonos especiales, aproxima al usuario a la sensación de estar presente en un entorno físico ha envalentonado a sus promotores al punto de afirmar, con tono embriagado, que “[e]n el metaverso serás capaz de hacer prácticamente todo lo que puedes imaginar” (Zuckerberg, 2021), pues en él “[...] sientes que eres parte de otro universo [...]” (Meta, 2021). A diferencia del mustio y aburrido mundo en el que, hasta ahora, transcurrían nuestras vidas comunes y corrientes, el Metaverso se describe como “[...] siempre maravilloso, a veces extraño, y 100% digno de admiración” (Linden Research, 2022a). Se describe la realidad virtual que lo constituye como “[u]na manera de escapar a la anodina persistencia de la dimensión física” (Lanier, 2019, p. 18), una especie de *tópos uranós* del siglo veintiuno en el que se satisfarían plenamente nuestros deseos eróticos de certeza e inmortalidad. Aunque a diferencia de sus antecesores platónico y cartesiano,

este dualismo para *zoomers*¹ no requiere de mayor esfuerzo para pasar de una realidad a otra que el desembolso de algunos cientos de dólares, comparte con ellos la intención de apelar a la razón, en este caso instrumental, y a su capacidad de modificar la percepción, para calmar la ansiedad que despiertan la multiplicidad y la fragmentación de las experiencias sensibles. Aunque estos discursos toman diversos aspectos del Metaverso para alimentar su venta y consumo como un tipo cualitativamente distinto y superior de realidad, en general, interpretan estos aspectos desde el deseo de consolar los mismos viejos temores ontológicos que siempre ha tenido el ser humano; a saber: la corrupción y el cambio de los objetos físicos, y la fragilidad y mortalidad del propio cuerpo.

2.1.1 La interpretación dualista de los objetos virtuales

Al ser humano siempre le ha resultado incómoda la resistencia que el mundo físico le plantea. Esto obedece a que los objetos físicos, al menos en su percepción directa, suelen rehuir caprichosamente a nuestro control. Independientemente de nuestra voluntad, la Tierra gira y tiembla, los virus se reproducen y las cosechas se pudren. Pese a no tener conciencia, sus variaciones amenazan y muchas veces cumplen con provocar muerte y destrucción entre los seres humanos. La ansiedad que produce esta incertidumbre respecto a los objetos físicos es lo que históricamente ha buscado calmar buena parte de la filosofía (y posteriormente la ciencia), y lo que la ha llevado a considerar al orden y a la estabilidad como signos de superioridad ontológica. Por eso preguntaba Platón, retóricamente, si “[...] ¿es más real lo que se adhiere a lo que es siempre semejante, a lo inmortal y a la verdad, [...] o bien es más real lo que se adhiere a lo que jamás es semejante, a lo mortal [...]?” (1988, p. 444, 585c). Por eso planteó una *noésis* que, mediante ideas, ordenara la caótica y heterogénea realidad empírica. También por esa ansiedad apeló Kant a la razón como mecanismo para sintetizar y dar forma a la vorágine de sensaciones que sería el universo (Scheler, 2001, p. 126). Por esa misma ansiedad, el vástago más reciente de la razón, ahora técnica e instrumental, insiste en la promesa de realizar este antiguo deseo de controlar y estabilizar los objetos que nos rodean y así aproximarnos a un nivel superior de realidad; este vástago es el Metaverso.

El mundo virtual del Metaverso está constituido por lo que Chalmers llama, atinadamente, “objetos virtuales” (2017, p. 317), que no son sino arreglos de *bits* existentes en alguna

¹ Se usa la palabra *zoomer* (o *centennial* o generación Z) para designar a los nacidos entre mediados de los años de 1990 y los primeros años de la década de los 2010. El Metaverso se dirige fundamentalmente a esta generación y creo que su forma de relacionarse con él expresa un *Zeitgeist* particular, caracterizado por las ansias de gratificación inmediata y el consecuente deslumbramiento con la tecnología digital.

infraestructura física, como servidores y microchips. Cuando accedemos al Metaverso, ciertos algoritmos recuperan y manipulan estos *bits* y les dan la forma de imágenes que se proyectan en lentes estereoscópicas, los cuales generan en el usuario la sensación de tridimensionalidad. Gracias a giroscopios y acelerómetros, los lentes monitorean el movimiento del usuario y actualizan la imagen en tiempo real, produciendo la impresión de un campo visual en trescientos sesenta grados. Además, estas imágenes suelen ir acompañadas de sonidos envolventes, sensores y controladores que permiten tocarlas, moverlas, e incluso olerlas (OVR Technology, 2022). Aunque estos objetos virtuales no tienen mayor estabilidad ni solidez que la que tienen los transistores y procesadores que los almacenan, o la que tienen el plástico o el vidrio con el que se fabrican los lentes de realidad virtual, tanto su percepción como la interacción que tenemos con ellos induce a muchos a creer que, efectivamente, la tienen.

La potencia técnica de los dispositivos y programas que manipulan estos arreglos de *bits* permite generar imágenes de gran nitidez y brillo. Son imágenes que exageran e intensifican la experiencia perceptiva y permanecen exactamente iguales cada vez que se las percibe, como si constituyeran una “[...] realidad siempre existente y que no deambula sometida a la generación y a la corrupción” (Platón, 1988, p. 296-297, 485b). Las formas de los objetos del Metaverso, en virtud de su alta densidad de píxeles y de la precisión matemática de los algoritmos que los hacen perceptibles, son prácticamente indistinguibles de las formas ideales y abstractas que, desde Platón, el ser humano anhela aprehender. En el más típico paisaje virtual percibimos contornos definidos por líneas y curvas perfectas. Las superficies se ven parejas, lisas y pulidas, y las fronteras entre objetos y espacio se aprecian con claridad y suavidad. Incluso cuando son imágenes explícitamente representacionales, como videos o fotografías que transportan al usuario a otro lugar existente en la realidad empírica, la alta resolución nos muestra detalles de otro modo imperceptibles, permeando nuestra psique con la creencia de que se trata, efectivamente, de una “realidad aumentada”².

Si, cuando el ciberespacio daba sus primeros pasos, ya se pensaba que “[l]os objetos espaciales del ciberespacio proceden de los constructos de la imaginación platónica, no en el mismo sentido en que los sólidos perfectos o los números ideales son constructos

² La expresión “realidad aumentada” se usa para nombrar una de las tecnologías que componen el Metaverso. En sentido estricto, se refiere a la posibilidad de generar imágenes que superponen objetos virtuales en un trasfondo de objetos físicos, como hacen, por ejemplo, los filtros que se aplican a fotografías en redes sociales. Es una terminología sintomática del dualismo subyacente a la idealización del Metaverso.

platónicos, sino en el sentido en que la inFORMAción en el ciberespacio hereda la belleza de las formas platónicas" (Heim, 1993, p. 88), cabe decir que, en su versión actual, la realidad virtual evoca en el inconsciente humano ambos sentidos del Eros platónico. Por un lado, el Metaverso actual abona a la creencia de que detrás de la experiencia sensible existe un sustrato racional aparentemente intangible, en este caso una estructura de datos, que le da forma y un trasfondo de orden y estabilidad. Por otro lado, el Metaverso se erige como el hogar plenamente accesible de objetos pulcros y perfectos, que redimen a los objetos físicos de su imperfección y su pobreza ontológica. Este último sentido es lo que, inconscientemente, lleva a sus creadores a decir que, en el Metaverso, uno “[v]e, comparte y explora *ideas* con una claridad brillante. Saca a relucir los detalles más finos [...pues...] la resolución 5K convierte todo en la realidad virtual en un festival visual” (HTC Corporation, 2022a).

Pero más que la belleza o la claridad de su percepción, lo que verdaderamente enamora de los objetos virtuales e induce a considerarlos como parte de una realidad más profunda es la posibilidad de tener pleno control sobre ellos. No en vano el prefijo “ciber”, de “ciberespacio” deriva del griego κυβερνάω, que significa dominar, gobernar o controlar. La oferta de diversas interfaces del Metaverso, tales como *Minecraft*, *Fortnite*, o *Sandbox*, de poder crear y diseñar a voluntad espacios y objetos virtuales, empata perfectamente con el miedo y la desconfianza ante un mundo físico reactivo, problemático y con frecuencia imprevisible. Exhortaciones como “[c]rea tu propia realidad” (HTC Corporation, 2022b) o “[...] aprende lo fácil que es crear maravillosos mundos nuevos” (Facebook Technologies, 2022), abundantes en la propaganda del Metaverso, expresan y a la vez juegan con el deseo humano de omnipotencia. Nos ofrecen, veladamente, la posibilidad de, cual Demiurgo, informar y manipular la realidad, y así hacerla más familiar y reducir sus niveles de incertidumbre y hostilidad. Incluso quienes admiten que “hay un escapismo inherente en el uso de estas tecnologías” (Clegg, 2022), y piden que se modere, prometen que, en el Metaverso, “seremos los arquitectos de nuestro propio espacio [...]” (Clegg, 2022).

La posibilidad de adulterar virtualmente las leyes de la física, es decir, de crear mundos virtuales en cuya percepción las variables relativas al espacio y al tiempo se comporten de formas distintas a las de la realidad no-virtual, alimenta la idealización de la virtualidad digital como un ámbito de hiperrealidad. En el Metaverso, el usuario puede modificar a discreción propiedades de los objetos digitales, tales como su forma, su tamaño, su peso,

su velocidad, etc., de modo que nos ofrezcan menos resistencia. Controladores táctiles relativamente simples nos aproximan al ideal de un mundo dócil y maleable, pues con ellos puede uno amplificar o reducir las imágenes de los objetos, lo cual, al mismo tiempo, genera la impresión de cambio de tamaño del usuario, que puede sentirse ora dentro del cuerpo humano observando los órganos que lo componen, ora fuera del planeta Tierra observando de cerca sus movimientos de traslación orbital. Se puede incluso mover el espacio circundante en trescientos sesenta grados con tan solo deslizar el pulgar en un controlador, cosa que, en la realidad empírica, exigiría girar la totalidad del cuerpo, o al menos la cabeza. Esto contribuye a la sensación de dominación y liberación de las restricciones del espacio físico que nos rodea, como también lo hace la interacción instantánea con personas y objetos que se encuentran a miles de kilómetros de distancia.

En virtud de esta capacidad de crear y dar forma a mundos virtuales, los promotores del Metaverso profieren descripciones y sugerencias que se asemejan perturbadoramente a una conversación entre dioses. El Dios cristiano podría perfectamente recomendarle a Brahma que “[h]acer un objeto invisible y no colisionable tal vez parezca no tener sentido, pero en realidad puede ser muy útil. Puedes usar scripts para hacer que el objeto aparezca y se vuelva sólido después de que ocurra alguna acción determinada; es una manera excelente de hacer que los objetos aparezcan de la nada” (Meta, 2022a); a lo que este quizás replicaría: “[t]en en mente que solo puedes duplicar un mundo si eres el creador original” (Meta, 2022a). Odín, por su parte, reclamaría que el “menú creador” (Meta, 2022a) ya no funciona, mientras Ahura Mazda diría que está aburrido y que prefiere “resetear” o “borrar el mundo” (Meta, 2022a), y ocupar su tiempo en otra cosa. Este discurso muestra claramente que la conciencia de las fronteras entre realidad virtual y realidad no-virtual se va difuminando progresivamente para centrar cada vez más nuestra atención en la maraña de símbolos de la simulación y así ocultar y olvidar los defectos del referente original; es decir, olvidar la intransigencia y la rebeldía del mundo empírico respecto a nuestra limitada voluntad humana.

Mención aparte merece la manipulación del tiempo en el Metaverso, pues la inquietud que generan en el ser humano los cambios y variaciones percibidas en los objetos espaciales se funda, en buena medida, en la toma de conciencia temporal que nos producen. La generación y la corrupción de objetos físicos nos lleva a percatarnos de la unidireccionalidad e irreversibilidad del flujo del tiempo y, por tanto, del carácter efímero y transitorio que tiene nuestra existencia. Si bien nuestro uso de la tecnología siempre ha

estado impregnado por anhelos de supratemporalidad, ya que “[a] la luz de la mortalidad humana, la experiencia del tiempo inducida por los medios [tecnológicos] hace posible el remplazo de la temporalidad subjetiva y la sensación de finitud humana” (Krueger, 2021, p. 37), la realidad virtual eleva esta ambición a un nuevo nivel. La posibilidad de discretizar y, consecuentemente, alterar nuestra percepción del tiempo que ofrece la tecnología digital que subyace al Metaverso genera en usuarios y teóricos la expectativa de que estaríamos más cerca que nunca de dominar y trascender el tiempo; por tanto, de que estaríamos más cerca de una realidad cualitativamente superior.

En el Metaverso, el tiempo es una sucesión de instantes finitos, a cada uno de los cuales corresponde una representación binaria. Aunque son discretos, la densidad de estos instantes, cuyo límite superior es la tasa de fotogramas por segundo de la simulación, hace posible que se perciban como una continuidad. Estos instantes son pasibles de ser almacenados, recuperados, acelerados, ralentizados y congelados, como cuando se rebobina, reinicia o pausa un video tridimensional. Por eso, se afirma con entusiasmo que “[...] los mundos virtuales permiten construir máquinas del tiempo para visitar el pasado. [...] Dichas máquinas del tiempo permitirán incluso un cierto grado de manipulación del presente al cambiar la historia almacenada” (Oh & Glasauer, 2014, p. 200). Además, a las representaciones digitales de estos instantes se les puede aplicar algoritmos de minería de datos o aprendizaje de máquina que generen miles de escenarios futuros posibles en función de ciertas acciones de los usuarios en el presente, que se les proporcionan como variables de entrada. Así, en la realidad virtual, uno tiene la sensación de que tanto pasado como futuro pueden ser traídos al presente, alterando la direccionalidad natural del tiempo. Se tiene la percepción subjetiva, emulando famosas cosmologías míticas y religiosas, de que el tiempo virtual es “[...] un eterno presente de símbolos, reversible y recuperable, un tiempo ontológico que nunca se agota que puede ser reintegrado en cualquier momento” (Stenger, 1991, p. 55).

Si, históricamente, mitos y religiones (y filosofías) han prometido que, después de morir, accederíamos a un más allá libre de las cadenas espaciotemporales, el Metaverso prescinde de exigencias tan dramáticas. El más allá digital, sin dejar de ofrecerse como otro nivel de realidad, es de fácil acceso y en él, el propio ser humano funge de divinidad, modificando la simulación y transgrediendo en ella los límites de la naturaleza. Por eso dice Authié, un celebrado artista digital, que, en la realidad virtual, “[a]l jugar con la escala, el color, la gravedad, podemos crear mundos de ensueño que sugieren una

experiencia más metafísica que pragmática” (Stone, 2022). Ya no se trata, pues, en el Metaverso, al espacio y al tiempo como categorías a priori permanentes de la sensibilidad, como pensaba Kant; ya no son un sustrato trascendental inmodificable de nuestra experiencia, sino que ahora se consideran variables plenamente gobernadas por el ser humano.

Es esta percepción subjetiva de una realización patente de la hiperrealidad en el Metaverso lo que fundamenta la plétora de referencias mágicas, oníricas y relativas a la imaginación que inunda su propaganda. Mientras algunas compañías se refieren a él como un lugar “[d]onde la realidad termina y la imaginación comienza” (Hyperverse, 2021), otras discrepan y ofrecen “[e]xperiencias más allá de la imaginación” (HTC Corporation, 2022b), porque “[...] la realidad virtual te permite explorar nuevos mundos e intentar hazañas que parecen inimaginables” (Meta, 2021). Invitan a descubrir una “nueva realidad” (HTC Corporation, 2022b) en la que “[s]i puedes soñarlo, puedes construirlo” (Microsoft, 2022a).

Por supuesto, estos discursos olvidan, muchas veces intencionalmente, que la transgresión de las leyes espaciotemporales, así como los atributos fantásticos o superiores de los objetos digitales, son fenómenos exclusivamente virtuales y que, si uno es consciente de que está en el Metaverso, no hay nada inimaginable ni increíble en su despliegue. De hecho, son las mismas leyes físicas que se cree transgredir las que permiten generar y percibir objetos digitales que hacen cosas que sus correspondientes objetos físicos no hacen. En palabras de Chalmers, “[d]ado que el usuario sabe que está usando una realidad virtual, no se formará la creencia de que está interactuando con objetos no-virtuales en el espacio físico” (2017, p. 327). Mientras uno sepa distinguir entre las características de la parte virtual y las de la parte no-virtual de la realidad, no tiene por qué creer que está última es ontológicamente superior a la primera, y mucho menos subsumir una en la otra. No es verdad que en el Metaverso uno puede levantar un camión, aunque es verdad que en él un *Avatar* puede levantar un camión *virtual*. No es verdad que en el Metaverso controlamos el espacio y el tiempo, aunque es verdad que podemos controlar el espacio *virtual* y alterar *virtualmente* nuestra percepción del tiempo. Aunque los objetos virtuales también son reales, no parece estar justificado el deslumbramiento por las propiedades que nosotros mismos hemos introducido en ellos ni perder de vista los problemas y las limitaciones del mundo empírico que los inspiró. Esto último es la intención que subyace al entusiasmo exagerado respecto al Metaverso.

Pero esta pretensión de ocultar la dura realidad empírica tras la realidad virtual; es decir, la pretensión de hipostasiar al Metaverso, tiene una naturaleza paradójica insalvable. Para que sea verosímil tomar a la hiperrealidad de la simulación como la totalidad de la realidad, la simulación no puede alejarse demasiado de la realidad empírica, pero, a la vez, para que la simulación tipifique como hiperrealidad y el dualismo ontológico sea sostenible, esta debe alejarse y “mejorar” la realidad empírica. Baudrillard llamó “seducción” (1994, p. 106) a este intervalo en el que lo representado y la representación son muy parecidos, pero todavía distinguibles. Por eso, los entusiastas del Metaverso prometen, no sin contradicción, una realidad mejor, pero, al mismo tiempo, parecida a la realidad empírica. Por eso, aunque encomian y juzgan deseable manipular las leyes físicas en el Metaverso, piden que esto se haga “[...] sin desorientar completamente a los usuarios” (Glasauer, 2011, p. 38). Aunque celebran la posibilidad de crear máquinas del tiempo virtuales, piden incluir en ellas elementos que reproduzcan la agencia y la privacidad que hay en el mundo físico (Oh & Glasauer, 2014, p. 198), piden que las experiencias en el Metaverso reproduzcan, artificial y parcialmente, el carácter efímero que tienen fuera de él (Clegg, 2022). Para convencerse y convencernos de que algún día el Metaverso absorberá y sustituirá la realidad física y sus problemas, prometen un “[...] mundo nuevo que está íntimamente vinculado a la realidad” (Hyperverse, 2021).

2.1.2 El Avatar como promesa de emancipación del cuerpo

Si el cambio y la corrupción de los objetos del mundo externo genera ansiedad porque anuncia el paso del tiempo y la muerte, esta ansiedad se multiplica exponencialmente al punto de lo insoportable cuando dirigimos la atención hacia nosotros mismos, en particular, a nuestro cuerpo. El cuerpo, al ser el *locus* de todas nuestras sensaciones, nos recuerda, con mucha más insistencia y violencia, tanto los límites de la existencia humana como el destino que inexorablemente le espera. En él, percibimos la mezquindad relativa de nuestra fuerza física y de nuestra energía, percibimos nuestra debilidad y fragilidad frente a las restricciones y la resistencia que la realidad nos impone. Percibimos también que la propia percepción sensorial es muchas veces engañosa e incompleta. Más aun, en el cuerpo sentimos dolor, envejecimiento y enfermedad. En última instancia, el cuerpo nos hace, literalmente, sentir la muerte misma, a través de propiocepciones y cinestesis que solo cesan cuando efectivamente morimos.

Esta incómoda indefensión del cuerpo frente a la realidad ha motivado al ser humano a negarlo y rechazarlo o, al menos, menospreciarlo para buscar tras él un sustrato más

robusto y esperanzador, usualmente bautizado como “alma” o “espíritu”. Desde Platón, quien sostenía que “[...] el alma del filósofo desprecia al máximo el cuerpo y escapa de éste, y busca estar a solas en sí ella misma” (1986, p. 42, 65c-d), hasta Descartes, cuya defensa de la superioridad ontológica de la *res cogitans* sobre la *res extensa* colocó en el centro de la Modernidad a un sujeto desencarnado, la filosofía ha realizado diversos intentos de trascender el cuerpo. En la actualidad, los herederos de este dualismo y de este temor al cuerpo proponen a la tecnología como medio para liberar finalmente al ser humano de lo que consideran una prisión. Hace décadas que transhumanistas y otros optimistas tecnológicos promueven y anuncian la inminente llegada de la posibilidad técnica de la transmigración de la conciencia humana hacia soportes más sólidos que el cuerpo, como robots o computadoras (Moravec, 1988, pp. 108-116); es decir, la posibilidad de una existencia inmortal fuera de la precariedad de la carne y los huesos. Naturalmente, el advenimiento del Metaverso ha servido para revitalizar y dar una nueva forma a estas promesas de emancipación del cuerpo.

No es casual que la palabra elegida para designar al cuerpo virtual con el que accedemos al Metaverso tenga connotaciones religiosas y trascendentes. La palabra *Avatar* proviene del sánscrito *avatāra*, que significa “descenso”. Si en la cosmovisión hindú se usa este término para referirse a la forma material o corpórea que toman los dioses (Panikkar, 2005, pp. 284-289), su uso en el ámbito digital también suele ir acompañado de aspiraciones sobrehumanas, pues se cree que el *Avatar* es “[u]n otro yo en otro universo” (NAVER Z Corp, 2022). La diferencia, por supuesto, es que mientras los dioses hindúes bajan de categoría ontológica al adoptar una forma corpórea, los entusiastas de la realidad virtual creen que el ser humano asciende o mejora ontológica y existencialmente cuando adopta la forma virtual del *Avatar*, en tanto podría sortear los padecimientos del cuerpo físico. Esta creencia se afianza aun más cuando se usa la palabra en sentido lato, para referirse no solo al cuerpo virtual sino al conjunto total de datos que representan al usuario, tales como fotografías o textos en sus perfiles de redes sociales (Korpijaakko, 2015, p. 42). En este caso, la percepción de que la persona digital estaría más allá de los límites espaciotemporales que asolan al cuerpo es incluso más convincente, pues la forma intangible que adopta el yo digital se hace más patente, lo cual induce a creer que “[s]uspendido en el espacio computacional, el cibernauta abandona la prisión del cuerpo y emerge en un mundo de sensaciones digitales” (Heim, 1993, p. 88).

La oferta de que, en el Metaverso, se puede “[...] crear una identidad completamente fantástica” (Spatial, 2022) penetra en lo más profundo de nuestra histórica insatisfacción con la existencia encarnada. Emulando a Proteo, dios griego famoso por tomar múltiples formas a voluntad, el usuario del Metaverso se aproxima a una sensación sobrehumana de poder y libertad cuando modifica la apariencia de sus diversos *Avatares*. En efecto, uno puede diseñar su cuerpo virtual de modo que sea más alto, más rápido, más flexible o más fuerte que el cuerpo físico. En el cuerpo virtual, se puede cambiar la raza, el sexo e incluso la especie de su propietario, y estos cambios pueden sucederse indefinidamente, de modo que el usuario siente, inconscientemente, que migra de un cuerpo a otro.

Para garantizar la continuidad casi infinita de este flujo entre cuerpos virtuales, las compañías del Metaverso crean herramientas de diseño de *Avatares* que “[...] soportan más de un quintillón de permutaciones [...]” (Facebook Technologies, 2021), como si alentaran la peregrinación de la conciencia por distintas formas digitales hasta que se sienta cómoda y libre de su anterior y aburrido contenedor carnal. “Nuestra esperanza”, dicen, “es que seas capaz de crear un avatar que sea una representación auténtica de ti mismo, no necesariamente tu apariencia del mundo real [tu cuerpo], sino como quieras presentarte en la realidad virtual” (Facebook Technologies, 2021); es decir, quieren que el *Avatar* exprese una especie de esencia de la persona, que se juzga intangible e independiente del cuerpo físico. Esto queda claro cuando afirman que, con el *Avatar*, “[n]uestro propósito es permitir que tú seas tú [...]” (Facebook Technologies, 2021), como si en el cuerpo físico uno no fuera uno y debiera buscar un lugar mejor para existir.

Pero no se espera simplemente que el *Avatar* tenga, en la simulación, atributos superiores a los del cuerpo físico, sino que se espera que este cuerpo mejorado absorba algún día al cuerpo físico. Se quiere que nuestra percepción del cuerpo virtual sustituya la percepción del cuerpo no-virtual, consumando así la largamente anhelada emancipación. Se cree que la posibilidad de sincronizar los movimientos del *Avatar* con los del cuerpo físico del usuario, así como la posibilidad de generar en este último sensaciones táctiles y visuales causalmente conectadas con los movimientos del cuerpo virtual nos aproximan de una especie de cinestesia digital que haría olvidar la no siempre agradable cinestesia biológica. Entusiastas de la realidad virtual cercanos al transhumanismo, como Vita-More (2010, p. 69), Kurzweil (2012, pp. 356-362), Stelarc (1998, pp. 161-163) o Bostrom y Sandberg (2009, p. 320) interpretan estas posibilidades, así como ciertos hallazgos neurológicos relativos a la percepción del *Avatar*, para alentar expectativas exageradas

de una “mejora humana”, entendida como la creación de un híbrido humano-máquina, cuyo cuerpo digital aventajaría largamente al obsoleto organismo biológico.

Precisamente Proteo da nombre a uno de estos hallazgos: el “efecto Proteo”, según el cual la percepción del cuerpo digital influye en nuestra conducta, tanto en la realidad virtual (Yee & Bailenson, 2007, p. 272) como fuera de ella (Yee & Bailenson, 2009, p. 285). Así, por ejemplo, usuarios con *Avatares* altos suelen mostrar actitudes negociadoras más agresivas en ambos tipos de interacciones, independientemente de su estatura física. Más sugerente aún es la llamada “flexibilidad homuncular” (Stevenson Won, Bailenson, & Lanier, 2015, p. 1), que designa la capacidad que tiene el cerebro de percibir elementos del *Avatar* como si fueran parte del cuerpo físico o, al menos, sentirse cómodo en su interacción con ellos, gracias a la neuroplasticidad de ciertas zonas de las cortezas motora y somatosensorial. Por ejemplo, de la misma forma que un amputado puede tener la propiocepción de una extremidad fantasma, un usuario de un *Avatar* con una cola puede tener la propiocepción de esa cola, aunque solo sea virtual (Steptoe, Steed, & Slater, 2013, p. 583).

Por supuesto, estos hallazgos tienen relevancia científica y abren la puerta a nuevos y deseables usos de la realidad virtual, como usos educativos o terapéuticos, pero de ninguno de ellos se sigue que uno pueda trascender su cuerpo, entre otros motivos, porque el cerebro, que hace posibles estas experiencias, también es parte del cuerpo. Si acaso, la posibilidad de integrar cuerpo físico y cuerpo digital respalda la equivalencia ontológica entre ambos y, por tanto, cuestiona la tesis de superioridad del segundo respecto al primero, y el consecuente deseo de sustituir uno por el otro. Por eso, es posible identificar el paroxismo en el que incurren los entusiastas de la realidad virtual, como Vita-More, cuando afirma que “[e]s plausible que el metaverso, en tanto entorno virtual 3D que expande a la persona humana en la forma de un avatar, también tenga gran importancia para extender la existencia humana porque es una herramienta de aprendizaje – un medio para comprender como sería existir fuera de una biología fija” (2010, p. 76). En realidad, tener una percepción aproximada de cómo sería habitar otro cuerpo gracias a una simulación *virtual* es muy distinto a efectivamente (en acto) habitarlo y más aún a extender la existencia humana, sobre todo si se entiende “extender” como una “mejora de la fisiología humana más allá de lo normal [...y/o...] copiar la cognición en plataformas no-biológicas para extender o expandir la vida indefinidamente” (Vita-More, 2010, p. 70).

Se aprecia, entonces, que la principal motivación de la idealización ontológica-existencial del *Avatar* es el miedo a la muerte. Ya que oculta, ingeniosa y deliberadamente, los signos de nuestro perecer, pues puede tener una apariencia siempre joven y saludable, y puede burlar el cansancio y el dolor que asola a su contraparte empírica, en el cuerpo digital se subliman nuestras ansias famélicas de inmortalidad. Ha sido diseñado para prescindir de órganos complejos que proteger, por lo que puede atravesar y ser atravesado por otros objetos y cuerpos virtuales, sin riesgo para su subsistencia. Pero si esta capacidad recuerda demasiado la facilidad con la que piel y músculos son penetrados en la realidad física, siempre es posible agregar al cuerpo digital “fronteras personales” (Sharma, 2022) o “burbujas” virtuales (Microsoft, 2022b) que garantizan que “[...] cualquiera que se acerque demasiado a ti o bloquee tu visión desaparezca” (Microsoft, 2022b). En lugar de células y su impreciso proceso de reproducción y autodestrucción, que muchas veces es la causa misma del finar de todo el organismo físico, el cuerpo digital está constituido por píxeles cuya aparición y reaparición es gobernada por el rigor matemático y persistente de los algoritmos, invitando a creer que “[...] las imágenes son inmortales. Los cuerpos son efímeros” (Stelarc, 1998, p. 162).

Ni siquiera la propia muerte del propietario del *Avatar* perturba el carácter hiperreal de la simulación, pues cuando, por casualidad, esto ocurre, siempre es posible recurrir a sus cuidadosamente almacenadas huellas digitales para mantener vivo su cuerpo digital. Basta con activar el modo “*Live Forever*” (“Vive Para Siempre”) (Somnium Space, 2022) para que la voz, los movimientos y la conducta que hereda de nosotros el *Avatar* queden registradas con la mayor minuciosidad posible. Así, si alguna vez se manifiesta en nosotros ese irrelevante detalle que llamamos muerte, nadie tendrá por qué enterarse, ya que un algoritmo de inteligencia artificial recuperará nuestros datos y animará nuestro *Avatar*, de modo que se siga comportando como nosotros. Dice Artur Sychov, el promotor de esta iniciativa, que “[...] quizás durante los primeros diez minutos hablando con esa persona [muerta], no sabrás que, en realidad, es una inteligencia artificial. *Ese es el objetivo*” (Strachan, 2022). En otras palabras, el objetivo es hipostasiar el *Avatar* y ocultar bajo su complejidad simbólica la dura realidad en la que todos, inevitablemente, morimos. El objetivo es negar la muerte y huir de la realidad.

Este desplazamiento del cuerpo por el *Avatar* se rige, incluso más que el ocultamiento del mundo físico, por la lógica de la seducción, que hace oscilar a la simulación entre la semejanza y la mejora de su referente. Por un lado, es necesario destacar y exagerar las

características no-humanas del *Avatar* para que su consideración como una superación del cuerpo físico sea convincente y su función de consuelo metafísico sea viable. Por otro lado, el cuerpo digital debe parecerse al cuerpo de carne y hueso para que pueda eclipsarlo y ser tomado como real. Eso lleva a que las promesas de inmortalidad convivan con muertes simuladas del *Avatar* que, no obstante, siempre son sucedidas por resurrecciones. La obsesión por mapear y reproducir, en el *Avatar*, el movimiento de ojos, labios y extremidades obedece a la intención de acercar la cinestesia digital a la cinestesia biológica, aunque con menos riesgos. El desarrollo de guantes y trajes hápticos que generen correlatos táctiles para las interacciones del cuerpo digital es un intento de introducir en la realidad virtual, controladamente y a cuenta gotas, elementos de la realidad pretecnológica, de modo que la hipóstasis de una por otra no sea tan brusca.

Por eso afirma Tamaki, directora de una empresa de realidad virtual, que “[s]entir dolor nos permite transformar el mundo del Metaverso en un mundo real [...]” (Berlin, 2022), para luego agregar, contradictoriamente, que el Metaverso permitirá “[...] liberar a los humanos de cualquier tipo de restricción en términos de espacio, cuerpo y tiempo” (Berlin, 2022). De nuevo, se vende al Metaverso como la realidad, pero al mismo tiempo, como mejor que la realidad. Para mantenerlo indefinidamente en este intervalo de seducción, sus promotores anuncian, explícitamente, que los *Avatares* no serán demasiado realistas ni demasiado abstractos (Marcinkowski, 2021), intuyendo, correctamente, que su producto será seductor solo mientras no cumpla y ni siquiera se acerque a cumplir con lo que promete.

En última instancia, estos discursos e implementaciones respecto al *Avatar* solo retroalimentan la actitud existencial escapista, pues el equilibrio dinámico entre el alejamiento y la aproximación al cuerpo físico, en tanto referente, es lo que mantiene vivo el deseo erótico de escapar de él. El “orden reversible e indeterminado” (Baudrillard, 1990, p. 22) de la seducción, en este caso digital, permite visibilizar una y otra vez la indigencia y el desamparo del cuerpo que, en primer lugar, motivaron su rechazo. No es solo una irónica casualidad que los seres humanos sientan repulsión al ver *Avatares* muy parecidos a ellos³, sino que es la expresión inconsciente de la decepción y desilusión que

³ Se conoce como efecto “valle inquietante” o “*uncanny valley*” al fenómeno por el cual los seres humanos sienten desagradado al contemplar representaciones artificiales antropomórficas muy realistas. Se observa también en el caso de *Avatares* virtuales (Shin, Kim, & Bioccab, 2019, p. 100).

representa vernos como realmente somos, sobre todo si lo que realmente somos incluye el miedo y la incapacidad de admitir nuestros límites ontológicos y existenciales.

2.2 Individualismo para *zoomers*: ética del Metaverso

Nuestros cuerpos y los objetos físicos que nos rodean bastarían como fuente de sufrimiento y ansiedad, y como explicación psicológica del escapismo digital. Sin embargo, existe una dimensión de la existencia humana en la que se suele sufrir incluso más (aunque también disfrutar mucho más): la dimensión que habitan los demás. ¿Quién no aceptaría, de buena gana, un cuerpo débil y enfermo a cambio de alejar el fantasma de la soledad y la falta de reconocimiento y afecto? ¿Quién no renunciaría a todas las certezas de la física sobre el movimiento de los objetos a cambio de una única certeza sobre la conducta de nuestros otros significativos y no tan significativos respecto a nosotros? ¿Quién no preferiría incluso la muerte a una vida sin un grupo al cual llamar suyo y del cual sentirse parte valorada? Probablemente nadie.

Vista al lado de la incertidumbre que acompaña la vida social del ser humano, la realidad física parece incluso estable, tolerable. Vista al lado de nuestra dependencia de los demás, nuestro apego para con el mundo físico resulta casi risible, casi trivial. Al lado del dolor psíquico que pueden producir las acciones de las personas, el dolor físico que producen las cosas despierta mucho menos temor y respeto. Los otros mienten, traicionan, matan. Los otros conspiran, engañan, fingen. En las personas ponemos, privada y públicamente, muchas más expectativas y esperanzas que en las cosas, y justamente por eso nos decepcionan mucho más, nos dañan mucho más.

Arendt llamó “fragilidad de los asuntos humanos” (2003, p. 211) a este carácter imprevisible e irreversible de las acciones y discursos del ser humano en comunidad. Veía ella, con razón, que las relaciones humanas, sobre todo en el ámbito público, se despliegan en complejas y enrevesadas tramas que aglutinan las más diversas intenciones, voluntades, deseos y creencias. Por ello, cada vez que una nueva acción o palabra entra libremente en contacto con estas tramas y sus inciertos vericuetos produce consecuencias inesperadas y cambiantes, muchas veces dolorosas, imposibles de prever o pronosticar. Además, a diferencia de muchos objetos físicos, las acciones y palabras no pueden ser deshechas ni destruidas. Una vez que las realizamos o pronunciamos, afectamos directamente a los demás y las consecuencias quedan cristalizadas en sus memorias. En nuestras relaciones sociales, más que en cualquier otro ámbito, tomamos conciencia permanentemente de la imposibilidad de regresar en el tiempo.

Lo que sí es previsible es que, ante tanta incertidumbre, el ser humano intente protegerse. Su remedio más intuitivo, aunque equivocado, suele ser replegarse sobre sí mismo y autoexcluirse de la vida ética, política y social. Su remedio más común suele ser erguir un muro entre él y la sociedad que alimente la ilusa pretensión de bastarse a sí mismo, tanto material como moralmente. Su remedio más inmediato es autoconvencerse de que con los otros conviene guardar distancia y tratarlos, en lo esencial, como objetos pasibles de ser controlados por medio de ciertas estructuras y técnicas. Este (falso) remedio se llama individualismo, y es también una negación y huida de la realidad, pues niega el carácter compartido del mundo en que vivimos, y pretende, ingenuamente, excluir de él la vulnerabilidad y la indigencia frente a los demás.

Naturalmente, la filosofía no ha escatimado contribuciones a la formulación y sistematización de este individualismo. Dice Arendt al respecto que, “[e]scapar de la fragilidad de los asuntos humanos para adentrarse en la solidez de la quietud y el orden se ha recomendado tanto, que la mayor parte de la filosofía política desde Platón podría interpretarse fácilmente como los diversos intentos por encontrar bases teóricas y formas prácticas que permitan escapar de la política por completo” (2003, p. 242). Platón, por ejemplo (siempre él), propuso, desde su aversión a la incertidumbre, una polis utópica gobernada violenta y autoritariamente por un filósofo rey. Este monarca solitario absolvería a la plebe de la incómoda y peligrosa necesidad de interactuar demasiado con los demás. Hobbes, por su parte, expresó el temor a un ser humano supuestamente egoísta, salvaje y carente de empatía por naturaleza en la propuesta de un estado absolutista que lo mantendría, coercitivamente, sereno y estable.

Más recientemente, la Modernidad liberal y, sobre todo, la época contemporánea neoliberal han profundizado este rechazo a la dimensión social del ser humano y su molesta fragilidad, pues han llevado al extremo el elogio de la productividad y la instrumentalidad económica. Hoy más que nunca se privilegian las actividades económicas solitarias del ser humano, se fomenta la creencia de que cada uno es dueño de sus actos y que la ayuda de los demás es secundaria, si no prescindible. Dice Han, al respecto, que “[e]l sujeto neoliberal como empresario de sí mismo no es capaz de establecer con los otros relaciones que sean *libres de cualquier finalidad*. Entre empresarios no surge una amistad sin fin alguno” (2014, p. 8). En otras palabras, en la sociedad contemporánea, los otros son importantes fundamentalmente en tanto medios o herramientas para la consecución de los propios fines, por lo general monetarios. Para

encubrir el temor y controlar pírricamente la incertidumbre que genera relacionarse con los demás, el individuo contemporáneo conceptualiza y trata al otro como una cosa, como un objeto.

Este repliegue del individuo sobre sí mismo y la consecuente reificación de sus relaciones sociales se expresa en y, a la vez, se nutre de la tecnología, particularmente, la tecnología digital. ¿Por qué molestarse debatiendo públicamente asuntos polémicos cuando podemos vivir bajo el paraguas de una cámara de resonancia algorítmica que filtre de nuestra vida toda opinión hostil a nuestro sistema de creencias? ¿Por qué gastar tiempo y energía explorando los misterios de las vidas ajenas cuando sus representaciones digitales prometen hacer de ellas simples paquetes de datos, breves, controlables y al alcance de un clic? ¿Por qué exponerse al riesgo, el esfuerzo y el sufrimiento de construir una relación íntima cuándo hay aplicaciones que convierten el proceso de encontrar pareja en el equivalente “humano” de ir de compras al supermercado, ofreciendo romance rápido, enlatado e indoloro? Por todo esto acierta Han al indicar que “[e]l capitalismo de la información está conquistando todos los rincones de nuestra vida; es más, de nuestra alma. Los afectos humanos son sustituidos por valoraciones o *likes*. Los amigos se cuentan en números” (2022, p. 30). Todo para intentar escapar de los dolorosos vaivenes de la vida comunitaria. Todo para intentar escapar de la tan necesaria como oscura presencia de los otros.

Esta actitud escapista frente a los problemas que acarrea la alteridad se ha revigorado gracias al advenimiento del Metaverso, y la histórica utopía de una sociedad estable e inofensiva ha encontrado en él una expresión sin precedentes. Entienden los optimistas de la realidad virtual que esta es “un sueño despierto compartido, deliberado, comunicativo y colaborativo” (Lanier, 2019 p. 397). Afirman convencidos que “[e]l metaverso será un espacio social” (Meta, 2022b), y que será “[...] guiado por los valores que apreciamos: amabilidad, inclusividad, compasión y respeto” (Microsoft, 2022c). Garantizan “[...] un lugar seguro, civilizado e inclusivo” (Roblox Corporation, 2022), erigiendo al Metaverso como una especie de gran Leviatán tecno-racional que puede y debe controlar ese peligroso tinglado de intencionalidades egoístas y salvajes que sería la sociedad no-virtual. Insisten en que “su interfaz te permite conectar con gente que te agrada, y bloquear o silenciar aquellos que no” (Microsoft, 2022c), encomiando la autorreferencialidad y el egocentrismo del usuario. Y, aunque este individualismo para *zoomers* toma formas más sofisticadas que sus predecesores no tecnológicos, no deja de

ser un reciclaje digital de la conocida consigna de minimizar la imprevisibilidad y la complejidad de las relaciones sociales. Esta promesa se puede analizar desde dos perspectivas íntimamente relacionadas: el refugio narcisista en uno mismo y la negación del otro.

2.2.1 El yo virtual narcisista y su negación de la complejidad humana

Narciso es el mejor ejemplo de que la fragilidad de la acción humana empieza por uno mismo. Pese a ser hermoso y brillante, era también imperfecto y vulnerable, como, en mayor o menor medida, todos los mortales. Incapaz de convivir y mostrar esta vulnerabilidad, se atrincheraba en sí mismo y exigía distancia, no solo frente a pretendientes de uno y otro sexo, sino ante cualquier otredad. En su arrogancia y vanidad sublimaba la inseguridad que provocaban en él sus escasos defectos, manifestaciones sutiles pero persistentes del que siempre se ha considerado el gran defecto de todo ser humano: finar. Su célebre “prefiero morir a que goces de mí” (Ovidio, 2008, p. 342) equivale a “prefiero morir a que veas mis carencias”; es decir, “prefiero morir a que veas que soy mortal, a ser mortal”, “prefiero morir a la realidad”.

Pero hoy en día no hace falta morir para salir de la realidad y ocultar los propios defectos. Hoy basta acceder al Metaverso. Si, para esconderse en su propio yo, Narciso debía, al menos, comunicar directamente su rechazo a los demás, la virtualidad digital nos ahorra ese cansino trabajo y ofrece, en cambio, un espacio libre de estorbos hecho a la medida del yo. Ni bien nos colocamos los lentes de realidad virtual, sentimos que emerge a nuestro alrededor un telón negro que nos abstrae del mundo exterior. Nos encontramos, repentinamente, solos con nosotros mismos, y el mundo virtual que se proyecta en frente asoma como propio y cercano, como seguro y privado. Por eso dice Stenger que, “[e]n este *fortín* cúbico de píxeles que es el ciberespacio seremos, como en los sueños, cualquier cosa [...]” (1991, p. 52) y que en él nos espera “una onda de bienestar en la que nos encontraremos con nuestra segunda mitad” (1991, p. 50). Se expresa así una idealización agonística de la realidad virtual, en la que el yo combate y vence al mundo exterior y a los demás. Se cree que el Metaverso protege a la subjetividad de las amenazas externas.

Si, en el mito de Narciso, inicialmente, él no sabe que su amado reflejo es él mismo, en el Metaverso la autocomplacencia es también, primero, inconsciente. En principio, el usuario desconoce que la propia estructura interna de los objetos virtuales que percibe incorpora una parte de él, en forma de datos. No sabe que el hardware que da acceso al Metaverso recopila permanentemente información sobre él, la cual es procesada en

tiempo real para configurar el espacio digital. En un sentido muy literal, los objetos virtuales que rodean al cibernauta en el Metaverso son reflejos de él mismo y, como todo reflejo, parecen más manejables que el original, por lo que enamoran. Pero, a diferencia de Narciso, quien encontró en una imagen y en unos ecos la belleza de la seguridad y la previsibilidad ausentes en su subjetividad, en el Metaverso los reflejos abarcan muchas más dimensiones del yo, de modo que se percibe una capacidad aun mayor de reducir la dolorosa complejidad y defectuosidad de nuestra vida interior. Variables como la posición y la velocidad de la cabeza, manos y cuerpo, o la dirección de la mirada y la separación de los labios⁴ son discretizadas e incluidas en el código que luego se actualiza para dar forma al mundo virtual. Esto contribuye a que la interacción del yo con su entorno se sienta más amable y cómoda. El yo se siente amplificado y potenciado, siente que todo está a su alcance, que todo gira a su alrededor y olvida temporalmente su vulnerabilidad, empezando un peligroso trayecto de estupefacción y letargo.

Encaja así el Metaverso en la descripción que hizo McLuhan de la tecnología como inductora del narcisismo (1994, pp. 41-47). Según él, el narcisismo es fundamentalmente un estado de narcosis, un estado de insensibilidad y entumecimiento en el que entra nuestro cuerpo para evitar el dolor. Los artefactos tecnológicos representarían autoamputaciones o extensiones, totales o parciales, del cuerpo, que realizamos para expulsar el sufrimiento fuera de nosotros mismos. En su reflejo, Narciso encontraba consuelo ante la impotencia y el temor de lidiar con su fragilidad interna. Se consolaba en la imagen porque en ella veía la subjetividad objetivada, simplificada y estable que no encontraba en él mismo. El Metaverso no hace sino replicar esta dinámica de negación anestésica de la complejidad humana, pues pretende amputar la totalidad física del cuerpo y con ella también la dimensión psíquica, para tomar una distancia confortable de ambas. En los objetos virtuales se extiende el yo, inicialmente sin saberlo, y se cambia la incertidumbre y la heterogeneidad que lo acompaña por la previsibilidad y simplicidad narcótica de datos y algoritmos.

Este tipo de narcisismo es el que promueve, por ejemplo, Peter Rubin, periodista y tecno-optimista especializado en realidad virtual, quien afirma que “[d]ada la alucinante capacidad de la realidad virtual de generar reacciones emocionales con una simulación,

⁴ La compañía VIVE oferta, por módicos 130 dólares, un accesorio que “[l]ee intenciones y emociones en tiempo real”, pues “captura expresiones y gestos con precisión a través de 38 combinaciones de labios, mandíbula, dientes, lengua, mejillas y mentón” (HTC Corporation, 2022c) y sugiere acompañarlo con unos lentes que rastrean el movimiento de los ojos, diez veces más caros.

la intimidad puede encontrarse con un programa o una grabación” (2020, p. 8), y aplaude que “[...] ahora, por primera vez en la historia humana, estamos adquiriendo la habilidad de inducir estas sensaciones sin otra persona [...]” (2020, p. 8). ¿Para qué arriesgarnos a que los demás escudriñen nuestras vulnerabilidades y nos generen dolor a cambio de emociones positivas, si “[l]os sentimientos, aparentemente, pueden ser diseñados, incluso en un animal generado por computador” (Rubin, 2020, p. 69)? ¿Para qué exponerse a otros seres vivos y su capacidad de agencia o a objetos que los representen si podemos proyectarnos en una simulación y tomarla por un otro vivo, aunque solo sean datos inertes de nosotros mismos? El Metaverso, en tanto consuelo metafísico, ofrece todos estos alcances al yo y lo insufla a mansalva.

Ahora bien, este narcisismo virtual adquiere un mayor grado de conciencia cuando se publicita explícitamente la posibilidad de manipular las variables del espacio digital y, sobre todo, del cuerpo digital. Cuando las plataformas del Metaverso rezan, en su propaganda, que este es “[t]u propio minimundo. [...] eres dueño de todo. [es] tu espacio, tus reglas” (Genies, 2022) o que sus mundos virtuales son “una extensión de la personalidad de tu *avatar*” (Genies, 2022), expresan y retroalimentan la exageración del yo como agente soberano sobre su entorno. Y cuando venden al Metaverso como “un refugio inclusivo de expresión personal” (Linden Research, 2022a) y emplazan: “Personaliza tu identidad. Montones de opciones para personalizar tu avatar. ¡Sé quien quieras ser!” (Bigscreen, 2022), están prometiendo que la representación digital capturará, controlará y modificará incluso las dimensiones más profundas y más incómodas del yo.

“Personalizar” significa aquí, esencialmente, modificar en el *Avatar* características físicas y psíquicas propias que la sociedad juzga negativas, a modo de ocultarlas. Significa mejorar el reflejo para olvidar que su referente es frágil, limitado y refractario a la comprensión, por tanto, indigno de ser amado (en la temerosa imaginación escapista). El Metaverso realiza así el último deseo de Narciso, proferido apenas se percató de la identidad de su amado: “¡Ojalá pudiera separarme de mi cuerpo! Deseo inusitado en un amante, quisiera que lo que amo estuviera ausente” (Ovidio, 2008, p. 346). Para que este ser amado, intolerablemente imperfecto e ininteligible, se ausente es que alteramos virtualmente el *Avatar*, tanto en apariencia como en conducta, y luego lo hipostasiamos como nuestra verdadera identidad. Así lo anuncian sin pudor los promotores del Metaverso, como la compañía *Ready Player Me* (pertinentemente bautizada) que

establece claramente lo que espera de sus usuarios: “Sus avatares serán versiones idealizadas de sí mismos” (Ready Player Me, 2020) o Akash Nigam, director de la plataforma *Genies*, quien afirma que “[e]l punto no es que el *avatar* sea representativo de quién eres [...]. Es la versión aspiracional de ti mismo. Los usuarios quieren crear *algo que se sienta como lo que ellos creen auténticamente que son* en su interior” (Takahashi, 2020). En otras palabras, el *Avatar* se vende como un yo que no es un yo; es decir, un yo que es lo que quisiéramos ser, pero no somos.

Dada la banalidad y la superficialidad de la vida contemporánea, no sorprende que los “defectos” que se suelen ocultar en el *Avatar* sean fundamentalmente características físicas cosméticas. Los usuarios se niegan a sí mismos diseñando *Avatares* con rasgos que encajan en los estándares de belleza impuestos por el mismo complejo mediático-económico que sustenta al Metaverso. Es conocida la predilección de los usuarios por *Avatares* más altos, delgados, jóvenes y a la moda que sus yoos empíricos (Ducheneaut et al., 2009, pág. 1159). Estas elecciones están condicionadas también por roles de género y raza, como muestra la mayor propensión de las mujeres a alterar el aspecto de su cuerpo digital y a reproducir en él las conductas que la sociedad tipifica como “femeninas” (Guadagno et al., 2011, p. 304) o la desproporcionalmente menor demanda por *Avatares* con piel oscura (Egkolfopoulou & Gardner, 2021). Al reproducir estos estereotipos discriminatorios, aunque sea inconscientemente, los usuarios desplazan una parte de su yo que la cultura rechaza y la sustituyen por lo que esta misma cultura valora y privilegia.

Pero las motivaciones más profundas de este narcisismo salen a la luz si atendemos al hecho de que las manipulaciones del *Avatar* dependen de los contextos espaciales, temporales y sociales en los que ocurren. No solo suelen disponer los usuarios de una multiplicidad de cuerpos virtuales que, se cree, expresan diversos rasgos idealizados de su personalidad, sino que estos cuerpos se eligen a discreción según la situación y los propósitos que se persiguen. Así, por ejemplo, los *Avatares* en contextos lúdicos tienden a exagerar la apariencia de capacidad intelectual de sus usuarios, mientras en contextos íntimos y románticos se exagera el atractivo físico (Vasalou & Joinson, 2009). Esto nutre la esperanza de un dominio pleno sobre la propia identidad, pues se ofrece capturar y petrificar todas sus aristas para destacar y mejorar las que se quiera cuando se quiera, así como soslayar las que resulten desagradables. Lejos de la ambivalencia e inestabilidad de la identidad en el mundo empírico, el yo virtual promete transparencia, firmeza y control, como el reflejo cristalino y quieto de Narciso en el agua.

Cuando el célebre transhumanista Ray Kurzweil anuncia, con alegría, que “[e]n la realidad virtual, podemos ser alguien diferente, tanto física como emocionalmente” (2012, p. 32), está diciendo que es posible amputar nuestra subjetividad, objetivarla en una simulación simbólica y alterarla a voluntad, para luego tomar cualquiera de esas alteraciones como su versión auténtica. Está negando al yo empírico, por la inseguridad que provoca su complejidad, para sustituirlo con un yo virtual, troceado, envasado, y listo para consumir de acuerdo a la ocasión. Y no se piense que es apenas un consumo individual, pues “[...] otra persona (digamos por ejemplo su compañero sentimental) podrá seleccionar para usted un cuerpo diferente del que usted haya podido elegir para usted mismo (y viceversa)” (Kurzweil, 2012, p. 32). Su contradictorio deseo de ser una persona diferente asume, equivocadamente, que en la realidad empírica somos una persona determinada, de identidad fija pasible de representación digital, pues este es el único mecanismo para mantener la conexión entre la simulación y el referente que se quiere mejorar. En otras palabras, para juzgar posible que el yo virtual sea yo pero, al mismo tiempo, diferente es indispensable concebir al sujeto como una totalidad diáfana reductible a *bits* que luego se reagruparán y juntarán con otros *bits* para producir las diferencias deseadas, las múltiples versiones del yo que nos narcotizan. Se aprecia, pues, que el discurso que idealiza la realidad virtual, aunque anuncia una irrupción revolucionaria de identidades fluidas, en el fondo se asienta sobre la premisa de una subjetividad monolítica, matematizable y discretizable, cuya manipulación informática no la altera esencialmente, sino que apenas exagera u minimiza aspectos parciales.

Esta intención de objetivar la vida subjetiva es más patente si atendemos al fenómeno de venta de *Avatares* prefabricados. Aquí el usuario ya ni siquiera debe buscar en su interior las características de su personalidad que pretende capturar y mostrar a los demás, sino que puede comprar una variedad de personajes digitales con rasgos conductuales y emotivos predeterminados que, en teoría, se expresarán al usarse en el mundo virtual. Como si el espectro continuo que es la vida emocional de todo ser humano pudiera reducirse a un número, grande pero finito, de instancias discretas. Compañías del Metaverso como *OSUVOX*, *Fluf World* o *Crypto Avatars*, ofrecen, a cambio de dinero, pequeños paquetes de subjetividad que sirven para proyectar en ellos al yo idealizado. Esta última, por ejemplo, vende por 0.12 *Ether*⁵ (211 dólares) un *Avatar* llamado *Scribble*,

⁵*Ether* es una de las monedas digitales de mayor popularidad en el Metaverso. Se implementa con técnicas criptográficas en la estructura de datos conocida como *Blockchain*. Pese a las especificaciones

descrito como “[...] un compañero sociable, abierto a nuevos amigos, experiencias y especialmente aventuras” (CryptoAvatars, 2022a), mientras que por 0.15 *Ether* (264 dólares) se puede adquirir otro “[cuya] belleza es una combinación de simplicidad y gracia. Rosado y oscuro, locura y adorabilidad” (CryptoAvatars, 2022b).

Aunque estos ejemplos fueron creados por seres humanos, esto no es una necesidad, ya que también se ofertan “10,000 avatares 3D [...] cada uno con sus propias características e historias que contar [...] generados por un programa a partir de 270 atributos a lo largo de 14 categorías” (Non Fungible Labs, 2022), mostrando grandes ansias de cuantificar y mensurar la vida subjetiva. Y si todo esto no bastara para enamorarse de uno mismo, siempre podremos acceder a la aplicación de citas *XOXO*, que no está totalmente implementada en realidad virtual, pero comparte la actitud existencial que nos ocupa. En esta aplicación, luego de responder un breve cuestionario, un algoritmo de inteligencia artificial crea el *Avatar* para nosotros, nos brinda automáticamente el reflejo congelado que tanto sedujo a Narciso. Anuncian ellos, fervorosamente: “Mira en las profundidades de tu mente y tu corazón a través de un cuestionario. Descúbrete a ti mismo a través de *un hermoso tótem virtual* que ayuda a la gente a verte desde nuevos ángulos” (Eizio Services Limited, 2022).

En todos estos discursos y patrones de uso, el Metaverso se revela como un reino del yo-objeto, impoluto y unificado, libre de las defectuosidades del yo-sujeto. Se revelan sus entusiastas como negadores del yo (empírico), en tanto complejidad, fragmentariedad e indigencia y cómo aduladores del yo (virtual), en tanto solidez y omnipotencia. Revelan una actitud narcisista que gestiona la fragilidad subjetiva desde el individualismo y caen enamorados y anestesiados ante su propia refracción digital. Y, aunque a diferencia de Narciso, nuestro reflejo virtual puede “mejorarse” continuamente para mantener viva la seducción, la propia necesidad de hacer esto sugiere la persistencia de la contingencia y la finitud humana, de las cuales, quizás, intentar huir resulte contraproducente, como parece sugerir la suerte que finalmente corrió Narciso.

2.2.2 La interacción virtual y su negación de la pluralidad humana

Además del aspecto subjetivo, la vida social del ser humano puede también leerse desde el polo intersubjetivo. Es la abigarrada diversidad de cosmovisiones y voluntades que

rimbombantes, su lógica operativa es esencialmente igual a la del dinero común y corriente de toda la vida. Véase el acápite 2.3.1 para un análisis más detallado del dinero virtual.

encontramos en los demás, casi nunca coincidentes con las nuestras, la fuente principal de tribulaciones y amarguras en nuestra interacción comunitaria (así como, paradójicamente, de alegrías y realización). Arendt llamo “pluralidad” (2003, p. 200) a esta condición según la cual los seres humanos somos únicos e irrepitibles pese a tener algunos rasgos que nos igualan, sobre todo respecto a la capacidad de comunicarnos. En sus palabras, la condición de pluralidad implica “vivir como ser distinto y único entre iguales” (Arendt, 2003, p. 202). Entiende ella, acertadamente, a la sociedad como una multiplicidad enmarañada de personalidades únicas, con distintas perspectivas y sensaciones, muchas veces conflictivas, las cuales se expresan en nuestros actos y discursos. Esta marcada especificidad de cada individuo hace que la única certeza en la interacción humana sea la carencia de certezas. Tan fácilmente pueden las palabras edificar como destruir, tan fácilmente pueden los actos aliviar como herir. Tan inesperada y sorprendente es cada decisión del otro, como, justamente por eso, tan potencialmente dolorosa, y tan temida.

Por este temor al otro, el ser humano ha tendido históricamente a negar la pluralidad, y a obviar su carácter inevitable. Lejos de elegir, con valentía y madurez, la convivencia con la incertidumbre y la oscuridad que representan los demás, la disposición espiritual del individuo, sobre todo en los últimos siglos, se ha caracterizado por el anhelo de previsibilidad y homogeneidad social. Ya sea mediante instituciones políticas autoritarias, conceptos de la humanidad como una abstracción uniforme o sistemas económicos que endiosan la productividad y los resultados determinados, las épocas moderna y contemporánea expresan su voluntad de controlar la acción humana, de hacerla menos frágil. En el Metaverso, esta negación de la pluralidad toma una forma aún más vigorosa, pero, en cierto sentido, también más sutil y amable.

En su constitución interna, el Metaverso tiene ya una propensión a homogeneizar a las personas. En cada plataforma determinada, todos los usuarios son representados bajo la misma estructura de datos, y solo se diferencian por un puñado de variables, previamente aprobadas por los programadores. Incluso entre diferentes plataformas, la distinción entre uno y otro usuario se reduce al mínimo, en tanto estos son, en última instancia, datos informatizados. Aun cuando las variables que permiten personalizar nuestro yo digital pueden combinarse de muchas maneras, la representación siempre deja de lado atributos que contribuyen a diferenciarnos, y que son más reacios a encajar en el corsé alfanumérico, tales como los rasgos emotivos o la influencia que cada nuevo evento que

vivimos en la realidad empírica tiene en nuestra psique. La propia capacidad de agencia está mediada en el Metaverso por algoritmos que controlan, de modo determinista, las entradas y salidas permitidas, que, además, quedan registradas minuciosamente; quedan reificadas. Uno actúa aquí según lo permitido por el programa y no de una forma totalmente espontánea. La disminución de la variabilidad individual hace brotar subrepticamente en el usuario una complacencia individualista en la cual todos son iguales a él mismo, lo cual consuela su miedo a encontrarse con acciones inesperadas, con el misterio de lo otro.

Esta homogeneización alcanza su máxima expresión en el anonimato. Aunque no es necesario en todos los casos, las plataformas del Metaverso permiten que el usuario oculte su personalidad y apariencia a voluntad, favoreciendo que todos se muestren como productos similares, casi seriales. Algunas, como la aplicación *Avakin Life*, incluso obligan a sus usuarios a permanecer anónimos entre ellos, so pretexto de conseguir la ansiada seguridad en las relaciones sociales. “Privacidad = Seguridad” (Lockwood Publishing, 2022a) es su consigna, y agregan: “Nunca reveles información personal. [...] Si puedes, intenta comunicarte con otros usuarios solo dentro de la aplicación” (Lockwood Publishing, 2022a), con lo cual expresan y refuerzan el temor a los imprevisibles efectos que las diferencias personales pueden tener en la interacción con los demás y postulan su realidad virtual como remedio eficaz contra él. Se limita así la capacidad de las acciones y discursos virtuales de revelar el “quién” de su autor para contentarnos con un “qué”, cosificado y programado. Pero, dado que “[l]a acción sin nombre, sin un “quien” carece de significado” (Arendt, 2003, p. 205), este discurso no es sino una negación de la acción humana, por tanto, de la pluralidad humana, que propone a cambio una estructura fija y férrea, aunque también aburrida e insípida. Propone solidez y menos dolor en la interacción con los otros, si es que se mantiene la interacción en absoluto.

Rubin expresa claramente este anhelo de una huida individualista de la dura pluralidad de la realidad social por medio del anonimato virtual. Primero, reclama de lo tediosa que es la socialización empírica: “Una relación en el mundo real tiende a generar confianza e intimidad lentamente, el yo más profundo de las personas sale a la luz a lo largo del tiempo” (Rubin, 2020, p. 8) y, acto seguido, ofrece la solución: “Sin embargo, dado que el anonimato alimenta la sinceridad, las relaciones digitales pueden saltar estos primeros pasos, o incluso invertir el proceso: puedes conocer los miedos y fantasías más profundos

de la persona antes de conocer sus peculiaridades o incluso el sonido de su risa" (Rubin, 2020, p. 8). Exalta él, así, el conocimiento *en abstracto* de las características que las personas muestran deliberada y controladamente en la mediación computacional, en desmedro de la inversión de energía que exige entrever la personalidad del otro en los actos involuntarios que acompañan toda revelación de identidad en la realidad empírica. Cree, pues, que en las relaciones virtuales hay una menor exposición al riesgo y al esfuerzo; cree que estas son menos frágiles que las empíricas y, por eso, preferibles. Cree, a fin de cuentas, que la realidad virtual se aproxima al ideal de una sociedad suave y sin fricciones pues es capaz de "facilitar, crear y acelerar la intimidad" (Rubin, 2020, p. 8).

Y si el anonimato no fuese suficiente garantía de tranquilidad social para el usuario, las plataformas del Metaverso implementan en sus interfaces otras herramientas más directas para deshacerse de la molesta presencia del otro. Es el caso de las llamadas "burbujas" personales o "Zonas Seguras" que rodean al *Avatar* y que, literalmente, hacen desaparecer a los demás de nuestra vista cuando lo deseamos. Así lo anuncia *Meta* en sus instrucciones de uso: "Si alguien a tu alrededor te hace sentir inseguro o incómodo, puedes bloquearlo en tu Zona Segura. [...] Esta persona ya no aparecerá en los mundos que estes visitando, y será incapaz de contactarte en *Horizon Worlds*" (Meta, 2022c). A diferencia de la peligrosa realidad no-virtual en la que estamos obligados a convivir con otros no siempre simpáticos o receptivos, en el Metaverso la supresión de la alteridad está al alcance de un botón. Independientemente de que estos mecanismos puedan ser útiles y válidos para lidiar con conductas extremas como el acoso sexual, su uso generalizado induce a la infantilización de la vida social. Induce a huir de la confrontación de modos de vida y a la supresión del diálogo, que es más productivo cuanto más conflictivo. Induce a ocultar tras la bruma tecnológica la diversidad de horizontes conceptuales y vitales para cobijarnos placenteramente en una "burbuja" de mismidad y autorreferencialidad. Induce a pensar, como Stenger, que "el ciberespacio es como Oz" (1991, p. 53); es decir, un mundo mágico que, según canta la protagonista de *El Mago de Oz*, es un mundo "[d]onde los problemas se derriten como gotas de limón" (Harburg & Yip, 1939).

Esta intención de simplificar y trivializar la dimensión intersubjetiva de la vida es el sustrato inconsciente de la retahíla de descripciones edulcoradas que las plataformas del Metaverso hacen sobre sí mismas, respecto a sus alcances sociales. Dicen, por ejemplo, que en el Metaverso encontraremos "[...] un lugar vibrante, diverso y receptivo para todos" (Microsoft, 2022c), pues se trata de "[...] un entorno realmente fantástico, sin la

amenaza de la difamación y la intolerancia, el *bullying* y el acoso, las conductas obscenas o la exhibición de contenido ofensivo” (Microsoft, 2022d). Este paraíso social sería “[u]n espacio seguro. [en el cual] Si bien la libertad de expresión es incentivada [...] Todos pueden bloquear, moderar y reportar contenido” (Uhive, 2022a). Un lugar “[...] donde la gente puede generar conexiones más profundas con amigos y comunidades, desarrollar nuevas oportunidades económicas y de propiedad, y expresarse mejor a sí mismos” (Stageverse, 2022). A fin de cuentas, un lugar “divertido y acogedor para gente de todos los ámbitos de la vida” (Rec Room, 2022a), a diferencia de la temible realidad empírica, llena de odio y agresividad por parte de los demás.

La última compañía citada, *Rec Room*, esclarece, en su código de conducta, que por “divertido y acogedor” debe entenderse aquí anti-plural e incluso anti-político, pues encomia evitar a toda costa la colisión y el debate acalorado; es decir, encomia suprimir la especificidad de los usuarios. Establecen que su regla número uno es: “¡Sean excelentes los unos con los otros!” (Rec Room, 2022b) y explican que esto significa que, en sus salas públicas, están prohibidas las “cosas inflamatorias” (Rec Room, 2022b), entre las que destacan los “tópicos controversiales” (Rec Room, 2022b). Los raros nostálgicos de las discrepancias y desaveniencias de la vida no-virtual deberán ventilarlas virtualmente solo en salas privadas, previa advertencia a todos miembros invitados.

Así, la confrontación propia la vida política empírica se sustituye por una cándida, estéril y prefabricada unanimidad, que se juzga menos dolorosa. Se despolitiza la existencia humana para mimetizarla con el silencio del *hardware* y el *software*, libre de tensiones y angustias sociales. Ya no importa si el otro es víctima o exponente de ideas disparatadas y absurdas, en el Metaverso no hay que valorarlas, para que no valoren las nuestras, aunque sean, efectivamente, más valiosas. En última instancia, el otro mismo es él que ya no importa. Con tal de redimirnos del dolor que su presencia genera, la realidad virtual no duda en minimizar las diferencias, cuando no eliminarlas por completo. Los profetas del Metaverso intentan así reforzar su imagen como una superación de las redes sociales tradicionales, famosas por la proliferación del odio y el insulto, pero ignoran que la violencia, física o verbal, no es más antipolítica que la indiferencia y la apatía para con los asuntos públicos.

Incluso algunas compañías dirigen su discurso a grupos minoritarios particularmente maltratados en la vida no-virtual y les venden una realidad purificada de estos malestares. Dice, por ejemplo, la plataforma *SecondLife*, a los miembros de la comunidad LGBTQ+

lo que deben esperar en su Metaverso: “Encuéstrate a ti mismo en un entorno seguro y de apoyo donde puedas sentirte cómodo expresando tu verdadero yo. Descubre un mundo de amistad y aceptación” (Linden Research, 2022b). Otras plataformas, como *HyperNation* evitan sutilezas e invitan abiertamente a una utopía social: “En *HyperNation*, estamos dedicados a la creación de una Utopía. [...] Una sociedad civilizada en la que la comunidad puede determinar como se desarrolla su economía. *HyperNation* promueve la justicia, la honestidad y la transparencia” (HyperNation, 2022a) y agregan que, en este mundo ideal, “[...] vivimos en la misma nación con sinceridad, confianza y consenso, en la que no hay explotación, opresión ni contradicción entre nosotros” (HyperNation, 2022b). Por supuesto, en ninguno de los dos casos se trata de malos ideales, pero tanto el olvido de su carácter ideal como el medio que se cree que los realiza los vuelven problemáticos y revelan la voluntad escapista que subyace al discurso.

Aquí, más que disponerse al trabajo y al sacrificio que exige consensuar acciones para lograr una sociedad más justa e igualitaria, se espera que la tecnología y, específicamente, el algoritmo, rey de nuestros tiempos, controle plenariamente las relaciones sociales y nos ahorre el fastidio de relacionarnos políticamente con los demás. Tal intención llega a su punto culminante en la llamada *Organización Descentralizada Autónoma* (DAO, por sus siglas en inglés) que usan una buena parte de los mundos del Metaverso. La DAO es simplemente un programa que “gobierna” los espacios virtuales, es decir, procesa y valida interacciones y transacciones y obliga a los usuarios a seguir determinadas normas en sus relaciones. Los partidarios de esta algocracia (gobierno del algoritmo) celebran que con ella ya no seremos dependientes de las efímeras promesas de representantes políticos humanos, pues “[con] las DAOs, no necesitas confiar en nadie del grupo, solo en el código de la DAO, el cual es 100% transparente y verificable por cualquiera” (Ethereum, 2022). Se quiere garantía de resultados y una implementación rápida y automática, sin demasiado debate o deliberación. Se quiere, en síntesis, negar por completo la política y sustituirla por la tecnociencia.

Lo irónico en este caso es que la algocracia se vende como un fenómeno revolucionariamente democrático, colaborativo y emancipatorio, lo cual revela, de nuevo, la necesidad de la postura tecno-idealista de mantener cierta conexión con los referentes empíricos del Metaverso; es decir, de mantenerse en el intervalo de seducción. Introducen ellos una mínima cuota de participación humana en la DAO, en tanto se suele convocar a

los usuarios para que voten, de cuando en cuando, ciertos cambios en su código. En base a esta participación, celebran: “A través de la DAO, tú estás en control de las políticas creadas para determinar como se comporta el mundo” (Decentraland, 2022a), quizás porque un mundo plenamente controlado por máquinas es difícil de presentar como una verdadera realidad. En cambio, la intervención indirecta y mediada de humanos en el gobierno del algoritmo encaja a la perfección con la oferta de una sociedad virtual mejor que la sociedad no-virtual, pero aun parecida. Simular democracia recuerda a la realidad empírica con la que se quiere mimetizar el Metaverso. Simular democracia; es decir, simular la acción humana en una máquina convence a algunos de que se trata todavía de acción, pero sin la fragilidad, sin la parte humana, y así mantiene viva la promesa tecnocientífica de una escapatoria a nuestra indigente y limitada condición.

2.3 Dogmatismo para *zoomers*: epistemología del Metaverso

Aunado y entreverado con el dolor que produce el caos de los objetos y la anarquía de las personas yace en nuestra psique el dolor de la ignorancia. Nuestra patente incapacidad, como seres finitos y limitados, de comprender una realidad que se muestra infinita e inagotable evoca en nosotros una desgarradora sensación de indefensión. No saber cómo funciona o ha funcionado el mundo, y mucho menos por qué hay un mundo, es una herida primordial que supura, lenta pero persistentemente, en lo más profundo de nuestra conciencia. Desconocer quiénes somos, si vale la pena vivir, si vale la pena morir o si estamos, de hecho, vivos o muertos en primer lugar hace descender nuestro ego de su pedestal racional y lingüístico, y nos empuja a la impotencia, la desesperación y la angustia. Cuestiones tan fundamentales como la propia existencia de la realidad o la constitución de nuestro pensamiento desbordan sin piedad la mente humana y desnudan su escaso poder de dar sentido al mundo.

Pero lejos de aceptar y convivir con esta incertidumbre, el ser humano ha cedido temeroso ante ella y ha insistido tozudamente en disiparla, aunque sin demasiado éxito. A ese fin tienden, consciente o inconscientemente, la infinidad de conceptos, ideas y palabras (a veces incluso imágenes) que hemos creado y creído desde siempre. Ya sea en la forma de relatos míticos, estructuras lógicas o ciencias empírico deductivas, el ser humano concede deslumbrado a los productos de su mente el poder de apuntalar y orientar su existencia; el poder de hacerla parecer menos absurda. En cada época determinada, se cree ciegamente las explicaciones vigentes y se las asume como verdades sempiternas e infalibles, como aprehensión de los fundamentos últimos y profundos de la realidad. Se

las refuerza obsesivamente con nuevos argumentos y metodologías, olvidando que las épocas precedentes, cuyas creencias se descartan, hicieron exactamente lo mismo. Se levantan nuevas tesis y teorías, y se duerme placenteramente en sus certezas, solo para despertar afligidos cuando la complejidad del mundo, inevitablemente, las supera. Este ineficiente remedio contra el dolor epistemológico se llama “dogmatismo” y es también un mecanismo de huida de la realidad, porque, en la realidad, el credo subjetivo y el mundo objetivo casi nunca gozan de adecuación plena.

Por supuesto, una parte de la filosofía ha sido terreno fértil para el dogmatismo a lo largo de la historia. Su naturaleza conceptual y abstracta ha estimulado a varios filósofos no solo a creer que están en posesión de la verdad, sino también a elogiar abiertamente la certeza absoluta y el conocimiento omniabarcante como propósitos principales y posibles de la vida. Platón, por ejemplo, entendía que el conocimiento (episteme), al ser capaz de captar racionalmente al ente tal y como es, es “[...] el más vigoroso de todos los poderes” (1988, p. 299, 477d), en desmedro de la opinión (doxa), engañosa y falible por depender de los sentidos. En su descripción normativa de “un hombre de real valía” como aquel que “[debe] ser conducido por la verdad, a la cual [tiene] que buscar por todos lados” (Platón, 1998, p. 304, 489e-490a) es fácil identificar la incomodidad con los límites del pensamiento humano. En su caracterización de la filosofía como “la inclinación a la verdad” y el “odio” a la falsedad (Platón, 1998, p. 297, 485c) es manifiesto el miedo y la intolerancia hacia la duda inherente a nuestra existencia, y el consecuente deseo de escapar de ella. Quería Platón, como muchos de sus sucesores, conocer la totalidad de lo real con transparencia, solidez y universalidad. Esperaba cambiar, gracias a la potencia de la inteligencia, nuestra frustrante y cavernaria ignorancia por la cálida y luminosa verdad. Esperaba, a fin de cuentas, acceder a otra realidad y liberarse de las dolorosas cadenas epistémicas que hay en esta.

La filosofía posterior, con Descartes a la cabeza, radicalizó estos anhelos de verdad y de validez indiscutible y exageró las virtudes calmantes y analgésicas del pensamiento. No en vano Richard Bernstein acuñó la expresión “ansiedad cartesiana” (1998, p. 16) para referirse tanto a la principal motivación como al principal exponente de la búsqueda dogmática de certezas, anheladas como puntos de apoyo arquimédicos, como puntales robustos y persistentes de nuestra errante travesía por la vida. En efecto, Descartes enunció, como primera regla para dirigir al espíritu, que este “[...] emita juicios sólidos y verdaderos de *todo* lo que se le presente” (1984, p. 61), como si tal cosa fuera posible.

Aspiraba a que la “luz de la razón” (Descartes, 1984, p. 75) captara el mundo con “claridad y distinción” (Descartes, 1977, p. 30), y así nos liberara de la confusión que percibimos con los sentidos. En su filosofía, la mente o *res cogitans* subordina todo lo existente y lo reduce a *res extensa*; es decir, a una extensión medible y cuantificable. Negaba así la ambivalencia y la oscuridad que la intelección de las cosas tiene en la práctica. Defendía, más bien, la posibilidad y necesidad de una captación *sub specie aeternitatis*, la cual, por definición, implica dejar de ser humanos. Expresaba pues, en su dogmatismo, el mismo deseo platónico de huir de nuestra limitada realidad epistémica.

Este culto a la razón fue motor de la Ilustración y escenario causal del surgimiento de la ciencia positiva, y aunque en los siglos posteriores haya encontrado cuestionamiento en círculos filosóficos, sigue vigente en nuevas formas, más extendidas demográficamente. En nuestra actitud frente a la ciencia contemporánea y su íntima compañera, la tecnología, perviven fuertes ecos de este dogmatismo. El innegable éxito de la práctica científica, en cuanto a resultados y aplicaciones, oculta las premisas indemostrables y metafísicas que asume y que la sobrepasan, como, por ejemplo, la propia existencia de sus objetos de estudio. Más aun, oculta su incapacidad de brindar respuestas definitivas respecto a las cuestiones que más nos afligen, como las cuestiones éticas o existenciales. De la superficie de ese ocultamiento, emergen y calan en la psique colectiva consignas heredadas del positivismo, tales como el menosprecio de las discusiones espirituales o, lo que es peor, el intento de subordinar todo pensamiento a la racionalidad matemático-deductiva y técnica. Mario Bunge, por ejemplo, dice que “los filósofos debieran prestar más atención a la ciencia y a la técnica, y los científicos y técnicos debieran evaluar las filosofías por sus frutos [científicos]” (2015, p. 15), y reduce las corrientes filosóficas reacias a esa evaluación a meras “piruetas verbales [...] ya absurdas, ya triviales” (2015, p. 16). En otras palabras, si la ciencia no da certezas sobre algo, ese algo es irrelevante. De lo que verdaderamente importa, ya no cabe duda. Con esta deificación casi mitológica de la tecnociencia, el ser humano se autoengaña y construye para sí una realidad paralela de conocimiento plenipotenciario.

Pero es la tecnología digital la que mejor expresa y, a la vez, contribuye a este dogmatismo. Las máquinas digitales son los productos más sofisticados de la razón y la técnica hasta la fecha, por lo que alimentan simbólicamente nuestra soberbia epistémica. No son solo una materialización de los contenidos de la mente, como las demás tecnologías, sino que potencian las propias capacidades cognitivas de la mente. Son una

especie de extensión exo-somática que exagera el poder de memorizar, calcular y representar. Por eso se encumbran y celebran hoy conceptos como “inteligencia artificial”, “aprendizaje de máquina” o “redes neuronales”. Por eso, tecno-optimistas y transhumanistas anuncian el pronto advenimiento de un momento singular en el que la inteligencia de las máquinas superará la de los humanos y se revertirá en ellos dando lugar a *cyborgs* cognitivos superpotentes, más capaces de realizar la promesa platónico-cartesiana de una aprehensión total de la realidad. En esta “culminación de la fusión entre nuestra existencia y pensamiento biológico con nuestra tecnología” (Kurzweil, 2005, p. 10), dicen ellos, “[todo] el universo acabará saturado con nuestra inteligencia. [...] Nosotros decidiremos nuestro propio destino en vez de que este venga determinado por las "tontas", simples y maquinales fuerzas que hasta ahora rigen la mecánica celeste” (Kurzweil, 2005, p. 32). Así, resucitan estos pensadores el viejo ideal de una *mathesis universal*, un conocimiento riguroso, metódico y abstracto de todo lo que existe, transferido ahora del cerebro a los *bits* y algoritmos, y hacen explícita su connotación práctico-desiderativa de someter la realidad a nuestra voluntad⁶.

El Metaverso no es ajeno a estas expectativas. Muy por el contrario, la pretensión de transparencia y objetividad empapa gran parte del discurso que lo acompaña y sus patrones de uso. Anuncian sus promotores que pretenden “[...]capturar cada detalle del mundo físico y transferirlo al mundo digital” (Metahero, 2022), como si la representación binaria fuera capaz de una aprehensión y un conocimiento total de la realidad. Venden un “mundo programable” (Somnium Space, 2022), como si los códigos informáticos pudieran realizar finalmente el sueño racionalista en el que la lógica y las abstracciones mentales controlan la realidad. La propia racionalidad subjetiva se considera autotransparente y se sugiere que el sujeto puede conocer *todas* sus facetas en la realidad virtual: “Explora *cada* dimensión de ti” (Lockwood Publishing, 2022b). En general, este “dogmatismo para *zoomers*” se manifiesta en la intención de convertir el mundo en información digital, pero su forma particular más visible y diseminada es la intención de convertir el mundo en un conjunto de mercancías digitales.

⁶ Por si quedaran dudas del dogmatismo y el escapismo de la noción transhumanista de “Singularidad”, Kurzweil las disipa con claridad y distinción: “Una vez que un planeta produce una especie creadora de tecnología y que dicha especie crea computación [...], *solo es cuestión de unos pocos siglos* el que su inteligencia sature la materia y la energía de sus alrededores y que comience a expandirse hacia afuera a una velocidad por lo menos como la de la luz [...] Entonces, a través de una exquisita e inmensa tecnología, dicha civilización superará la gravedad y otras fuerzas cosmológicas [...] y diseñará el universo que quiera. Este es el objetivo de la Singularidad” (2005, p. 418).

2.3.1 Fetichismo de lo intangible

Entre la infinidad de manifestaciones de dogmatismo, la más exitosa es el capitalismo. Ni las religiones más tradicionales, ni los mitos fundacionales más antiguos, ni las ciencias más rigurosas han sido aceptadas tan extendida y acríticamente como este sistema de propiedad. Ninguna de ellas ha ofrecido más consuelo y seguridad al ser humano que esta amalgama de ideologías y prácticas sociales. Hoy en día, salvo excepciones cada vez más escasas, las personas están plenamente convencidas de que el sentido de sus vidas es trabajar, ganar dinero y consumir. Poquísimos cuestionan el dogma del capital, ya que este seduce con una apariencia de objetividad. Cuantifica y mensura objetos y personas con mayor alcance y eficacia que la ciencia, pues “[e]l dinero, que todo lo hace comparable con todo, suprime cualquier rasgo de lo inconmensurable, cualquier singularidad de las cosas” (Han, 2013, p. 12). Se le atribuye más autonomía y poder que a deidades e ídolos, pues rige matemáticamente los mercados y las relaciones entre personas, cual mano invisible. Acumula una legión de acólitos más numerosa y fiel que cualquier religión, quienes estimulan su penetración en la virtual totalidad de instituciones políticas y sociales, de modo que se petrifica como un horizonte vital inquebrantable e inescapable.

Esta mistificación dogmática del dinero y, en general, de las mercancías en el capitalismo moderno fue bautizada por Marx como “[e]l fetichismo de la mercancía y su secreto” (1976, p. 163). Según él, el modo de intercambio capitalista nos hace olvidar que las mercancías son productos del trabajo de otros seres humanos y que su principal valor es su capacidad de satisfacer nuestras necesidades. En cambio, empezamos a creer que el principal valor de las cosas es su valor de cambio o precio monetario y que, de alguna forma, este valor refleja características objetivas de las mercancías y no las habilidades, los talentos y el sufrimiento subjetivos de sus productores. Así, las mercancías parecen adquirir una vida propia y relacionarse autónomamente entre ellas, prescindiendo de sus creadores y consumidores. En palabras de Marx: “Es la relación social determinada entre hombres lo que aquí asume, para ellos, la forma fantasmagórica de una relación entre cosas” (1976, p. 165).

Pues bien, el Metaverso es un producto del capitalismo, por lo que, naturalmente, refleja está dinámica. Es más, su naturaleza digital lo lleva a exagerar la mercantilización de las relaciones sociales y de la realidad en general. La exageración radica en que aquí, las relaciones sociales no se sustituyen ya por relaciones entre cosas, sino por relaciones entre

datos, mucho más adecuados a nuestras exigencias dogmáticas de precisión y exactitud. En primer lugar, la intensidad estética de los objetos virtuales del Metaverso hace olvidar con facilidad que tras ellos hay programadores, diseñadores, ingenieros, etc., que los crean. Es difícil pensar que la lisura y la exactitud de sus formas sean productos humanos. A veces, en efecto, son creaciones automáticas de algoritmos, de modo que el trabajo humano original queda oculto tras varias capas de abstracción y mediación. Le da esto la razón a Marx cuando afirmaba que, en el capitalismo, como en la religión, “[...] los productos del cerebro humano aparecen como figuras autónomas dotadas de vida propia, que se relacionan entre ellas y con la especie humana” (1976, p. 165). La cinética de estos objetos virtuales y su interacción con nosotros están programadas y calculadas, por lo que se alejan de la heterogeneidad que acompaña a las relaciones sociales y también a los objetos físicos. Incluso cuando se trata de *Avatares* animados en tiempo real por personas de carne y hueso, la representación digital amortigua sus movimientos y parametriza sus conductas, que se presentan suaves y claramente determinadas. Mantiene uno la sensación de relacionarse con imágenes previsibles, inofensivas, casi inertes; con datos y no con personas.

En segundo lugar, justamente por este alejamiento de sus orígenes sociales, en el Metaverso *todo* se vuelve mercancía. Literalmente *todo* se diluye en valor de cambio; por tanto, todo se puede medir, contar y ordenar según un criterio objetivo y numérico, realizando digitalmente el sueño moderno de una *mathesis universal*. Con eso en mente afirma la compañía *Uhive*, una plataforma del Metaverso, que “[t]odo en Uhive tiene una ubicación en un mundo virtual; *Todo puede ser vendido y negociado*” (*Uhive*, 2022b). En efecto, al ser arreglos de datos, todos los objetos virtuales pueden manipularse de modo que incluyan, en su propia estructura interna, información mercantil, tal como su precio, la historia de sus transacciones, su autenticidad comercial o la identidad (virtual) de su propietario, la cual se actualiza en tiempo real.

Esto es lo que hacen los llamados NFTs (*Non-Fungible Tokens*, por sus siglas en inglés) que constituyen una buena parte de los objetos virtuales en el Metaverso. Estos NFTs no son sino un conjunto de ceros y unos agrupados de tal forma que algunos de ellos representan la dirección electrónica de un objeto digital, como un *Avatar* o una canción, mientras otros bits representan una identificación unívoca para esos objetos, como una especie de huella digital (realmente digital). El conjunto total es almacenado como un

bloque entre muchos de una estructura de datos distribuida⁷ llamada *blockchain*, que enlaza los bloques con mecanismos criptográficos que imposibilitan que estos sean copiados, pero permiten registrar las transacciones que se hacen con ellos. En otras palabras, un NFT es un objeto virtual que superpone a otro objeto virtual unos datos que garantizan su autenticidad⁸ y propiedad, con el único y exclusivo objetivo de comercializarlos, usualmente en dinero virtual.

Parece, pues, con el NFT, que es posible mercantilizar digitalmente cada *bit* del Metaverso, lo cual refuerza en entusiastas y usuarios la confianza ciega en la capacidad de la razón de abstraer y homogeneizar la realidad. Esa confianza la expresa, por ejemplo, *HyperVerse*, otra plataforma del Metaverso, cuando aplaude que “[p]rácticamente cualquier cosa dentro de *HyperVerse* se puede comercializar como un token NFT” (Hyperverse, 2021). A diferencia de la realidad empírica, en la que ciertos objetos y nuestros cuerpos todavía rehúyen, al menos moralmente, a ser reducidos a mercancías, la realidad virtual le asigna precio a todos sus elementos, incluyendo nuestras propias representaciones, pues tanto ellas como sus precios pertenecen ahora a la misma categoría ontológico-epistémica desvelada por la razón: la información. Celebran, en su publicidad, que “[e]l Metaverso debe estar basado en una economía circular, lo cual significa que *todo* se considera un activo digital, y es vendible y comercializable usando *blockchain*” (Uhive, 2022c) y afirman que “[e]stamos creando una economía de largo plazo que permitirá monetarización instantánea” (Somnium Space, 2022).

Además, los NFTs contribuyen al desplazamiento casi total del valor de uso por el valor de cambio, lo cual termina de expulsar de la realidad virtual la diversidad ontológica de las cosas materiales y la cambia por una uniformidad técnica y conceptual. Si entidades como parcelas de espacio digital, ropa digital, automóviles digitales u obras de arte digital tienen, de por sí, un dudoso valor de uso, cuando se les asigna artificialmente un valor de cambio por medio de la identificación unívoca de un código, el valor de uso se pierde completamente. Si bien el código no puede ser reproducido, el objeto mismo sí puede serlo, y gratuitamente. Así, por ejemplo, uno puede tener acceso e incluso almacenar en su disco duro una imagen idéntica a la de un NFT, aunque esta no lleve consigo el código

⁷ “Distribuida” significa aquí que sus datos no se almacenan en un solo lugar físico, sino que están distribuidos en varias computadoras o servidores geográficamente lejanos.

⁸ Esta autenticidad artificial de los objetos virtuales nada tiene que ver con la que Benjamín veía en el aura de los objetos físicos, particularmente las obras de arte. Aquí no hay una conexión con el autor, ni una profundidad espaciotemporal, simplemente una táctica mercantil para generar escasez y dinero.

que garantiza su autenticidad. El valor de uso, entonces, es el mismo para el original y la copia, pero la adición de un puñado de *bits* inmateriales y esencialmente inútiles a uno de ellos lleva a algunos, absurdamente, a pagar millones de dólares por él⁹. Por tanto, el valor de cambio no guarda ninguna relación con la utilidad de los artículos, que puede ser muy diversa y variable, sino que se mueve enteramente en el terreno psicológico de la abstracción que iguala todo, primero en tanto información y luego en tanto dinero.

La realidad virtual culmina así la profecía de McLuhan respecto al dinero: “De las monedas a los billetes, y de los billetes a la tarjeta de crédito hay una progresión continua hacia el intercambio comercial como movimiento de información misma” (1994, p. 137). En efecto, el dinero toma en el Metaverso su forma más forma más abstracta hasta la fecha, pero también la más mística e ideológica. Los intercambios son ahora instantáneos y ubicuos, pero, a la vez, imperceptibles. Compañías como *Meta* solicitan información de la cuenta bancaria la primera vez que se usan sus lentes de realidad virtual para posteriormente automatizar casi por completo las compras. Las aplicaciones tienen un precio y los objetos dentro de ellas también, pero su adquisición carece de mayores protocolos, como mucho, presionar un botón que muestra un valor numérico, ahora parte de la estructura interna del producto. El usuario pierde de vista cualquier rezago del esfuerzo o el sacrificio que históricamente ha representado el consumo. Lejos de la realidad empírica, en la que la entrega de billetes, monedas o incluso un pedazo de plástico a otra persona a cambio de la satisfacción de una necesidad evoca una sensación de pérdida, el consumo en el Metaverso pone todo a disposición inmediata. A diferencia, incluso, de las compras en plataformas on-line tradicionales, en las que, al menos, uno debe dirigir su atención hacia cada transacción específica y tener cierta conciencia cuantitativa de lo que pierde, en el Metaverso el consumo se amalgama indistinguiblemente con la experiencia. Uno consume sin demasiada conciencia mientras explora el mundo virtual, fascinado y absorto por el brillo, la facilidad y la velocidad con la que los deseos se vuelven realidad.

La implementación más perversa de este consumo inconsciente es, paradójicamente, el consumo gratuito: aquel en el que el usuario cree moverse por la realidad virtual sin pagar, pero está pagando con sus datos. Él mismo se convierte en un valor de cambio

⁹ En Marzo del 2021, un usuario pagó el equivalente a 4.6 millones de dólares por el NFT de un meme conocido como *Doge*. Cualquiera puede acceder a la imagen, copiarla cuantas veces quiera y almacenarla en sus dispositivos gratuitamente, aunque al hacer eso deja de ser un NFT.

informatizado. En una versión radical de lo que Zuboff llamó “capitalismo de la vigilancia” (2020, p. 21), los usuarios del Metaverso ofrecen, sin saberlo, información sobre ellos mismos que luego revierte en lucro para las compañías que la recopilan. La abrumadora mayoría de aplicaciones del Metaverso exige obligatoriamente a los usuarios que autoricen la recolección de información tal como sus patrones de voz, imágenes de su entorno físico, los gestos que hacen e incluso el movimiento de sus globos oculares¹⁰. Los aparatos que lleva uno pegados a la cara, llenos de sensores y controles, hacen que este proceso sea mucho más intenso e invasivo que en tecnologías digitales anteriores, como *smartphones* o computadoras. Ahora las ventanas mismas de nuestra alma son rotas y despojadas de su misterio. Ahora los muros sagrados del cuerpo son derribados y profanados por el martillo racional de los datos biométricos. Si, como vio Marx, en el capitalismo industrial, “[t]odo lo sólido se desvanece en el aire” (2010, p. 31), en el capitalismo digital, podemos decir que, todo lo sólido que había en nuestra intimidad se desvanece en la nube, en el Metaverso.

El Metaverso es, pues, ante todo, un negocio y la expresión de una ideología. La principal motivación de su existencia es que sus propietarios ganen dinero. Su espectacularidad estética es apenas un cebo para mantener anestesiado al usuario y que este trabaje y enriquezca a las compañías pensando que disfruta de tiempo libre. La superposición del diseño de sus espacios, con productos en oferta permanente, y la continuidad de sus máquinas con el cuerpo logra el ideal capitalista de un trabajo y consumo simultáneos, inmediatos e irreflexivos. Pero además, esta dinámica se refuerza ideológicamente a través de su propaganda, la cual se orienta a ensalzar banalmente el consumo digital y hacer creer al usuario que está ganando dinero lúdicamente y no sirviendo a las máquinas y a sus dueños. Festejan así, ser “[...] el primer mundo virtual *propiedad* de sus usuarios” (Decentraland, 2022b), como si incluir una referencia al comprador en el código del objeto digital lo hiciera propio, cuando, en realidad, este se almacena en múltiples servidores a lo largo del planeta, según la voluntad semiatomática de una corporación. Afirman estar construyendo una “[...] nueva economía virtual, en la que tienes la oportunidad de ganar dinero en el Metaverso”, pues “[...] tienes acceso a volverte un propietario digital de tierras, construir propiedades y tiendas, fabricar carros y ganar

¹⁰ *Meta* lanzó, en Noviembre del 2022, unos lentes de realidad virtual que monitorean el movimiento de los ojos. Según ellos, el propósito es “personalizar la experiencia”, lo cual significa inferir las emociones del usuario cada vez que mira publicidad para ofrecerle productos más probables de ser consumidos o, en general, para vender la información sobre estas emociones al mejor postor (Germain, 2022). Apple hace lo mismo en sus recientes Apple Vision Pro.

monedas UPX [dinero virtual] (que luego puedes convertir en efectivo) *mientras juegas*” (Upland, 2022). Todo ello refuerza en el usuario, que probablemente malvive a duras penas, la certeza subjetiva de que la única y última teleología vital es el lucro y que en la realidad virtual este lo está esperando en la mágica forma de lo intangible.

2.3.2 La transparente dilución de Eros

El dios dinero es solo un inquilino, incluso secundario, de ese olimpo tecnocientífico que seduce nuestro imaginario con visos de una verdad acabada. En este edén digital, culminación hipotética del proyecto del Metaverso, todos los objetos tienen una estructura conceptual lógico-matemática plenamente cognoscible que gobierna su manifestación fenoménica. En la realidad virtual, los sentidos ya no engañan, sino que deleitan doblemente, tanto por su fulgor estético, como principalmente por su sumisión a la potencia formalizadora de la mente. Los mecanismos internos que tan estérilmente buscó Platón para explicar la participación de las Ideas en las apariencias son, gracias a la conversión del mundo en información, puestos al descubierto y transparentados de una vez por todas. El Eros platónico, en tanto deseo de conocimiento, se acerca como nunca antes a su amado, cuya belleza estriba en la certidumbre y el control. Pero es un acercamiento temerario, pues, como el propio Platón advertía, “[...] cuando uno empieza a divisar aquella belleza, puede decirse que toca casi el fin” (1986, p. 264, 211b). Cuando uno obtiene lo que desea, mata el propio deseo.

En ese sentido, Heim afirmaba que el rudimentario ciberespacio de hace treinta años ya era erótico: “La atmósfera del ciberespacio lleva el aroma que alguna vez rodeó la sabiduría. El mundo reproducido como información pura no solo fascina nuestros ojos y mentes, sino que también captura nuestros corazones. Nos sentimos aumentados y empoderados. Nuestros corazones laten en las máquinas. Esto es Eros” (1993, p. 84). En efecto, las hoy casi obsoletas pantallas planas y su despliegue de textos e imágenes bidimensionales sugieren una estabilidad racional tras la multiplicidad sensible y así amainan la desesperación de nuestra ignorancia relativa. Sugieren una capacidad migratoria y articuladora de la cognición, lo primero hacia afuera de la materia, lo segundo por sobre la materia. El intelecto abandona el cuerpo y maximiza su potencial organizador y categorizador, por tanto, su potencial de consuelo epistémico, desde el cada vez menos tangible soporte de transistores e impulsos eléctricos.

Ahora bien, el carácter inmersivo y tridimensional del Metaverso lleva este Eros al límite. Los conceptos penetran ahora en toda la profundidad de la percepción sensorial, no solo

visual, sino también auditiva, táctil, olfativa y gustativa. Estamos ante objetos que se ven y se sienten como materia, pero ya no ofrecen la misma resistencia al intelecto, sino que brotan de él, pues son abstracciones matemático-algorítmicas. Todas las aristas de los objetos del Metaverso son accesibles, toda su complejidad sensible puede reducirse a un código, todas sus amenazas aparentes pueden desmontarse en la interfaz de su programa. Le hace justicia así este mundo virtual a la caracterización de Flusser de las imágenes técnicas: "Este universo emergente, este universo imaginado y sin dimensión de las imágenes técnicas tiene el propósito de hacer nuestras circunstancias concebibles, representables y comprensibles" (2011, p. 10).

Aquí, la indigencia ansiosa que parió a Eros se olvida en la seguridad lógico-digital que subyace a los objetos virtuales, mientras su hijo avanza, contento y cegado, hacia su autodestrucción. Se cambia el absurdo inherente al mundo empírico por un sentido predeterminado y dictaminado por la mente, propia y ajena, en el mundo virtual, cuya sofisticación hace olvidar el hiato entre sensación y cognición. Se deja atrás la inestabilidad y la refracción de la realidad no-virtual, para adentrarnos en un reino de claridad y exactitud, que ahora pueden ser directamente experimentadas gracias a la mediación del *hardware*. Nuestra conciencia ya no teme a la realidad, sino que la anima y la domina; la consume y satisface su deseo respecto a ella. La omnipotencia del Eros alimenta así, subrepticamente, los discursos de promoción del Metaverso: "Al crear una simulación *completa* de la existencia humana, se crea un mundo virtual que refleja la habilidad de los usuarios de comunicarse, encontrar información y realizarse [...] y todo lo que un ser humano necesita hacer puede hacerse aquí, debe ser abierto y proporcionar posibilidades infinitas a los usuarios" (Uhive, 2022c).

Pero también a un nivel explícito, la posibilidad de experimentar piezas de información como si fueran realidades corpóreas lleva a algunos admiradores de la realidad virtual a consagrarla como un mecanismo de autoafirmación erótica de la conciencia. La consideran una ventana hacia una realidad epistémica más sólida en la que la mente aprehende certezas indubitables, comenzando por su propia existencia. En ese sentido, esboza Lanier un argumento cartesiano actualizado: "La RV [realidad virtual] nos permite sentir nuestra conciencia en su forma pura. Ahí estamos, el punto fijo de un sistema en el que todo lo demás puede cambiar" (2019, p. 82). Así, interpreta la posibilidad de manipular nuestra experiencia de los mundos virtuales como una manifestación de la precedencia de la mente humana sobre su entorno, pues "[n]uestro centro de experiencia

persiste incluso después de que cambien tanto el cuerpo como el resto del mundo. La realidad virtual descortiza los fenómenos y pone de relieve que la conciencia permanece y es real” (Lanier, 2019, p. 81). Expresa, en el fondo, la expectativa existencial de que, en la realidad virtual, todo gire alrededor del sujeto, como centro racional y monolítico. Expresa la misma ansiedad dogmática de Descartes, aunque ahora el paso previo a la certeza absoluta tiene forma digital.

Y no se piense que la única contribución de la realidad virtual a la conciencia es darle la intuición de sí misma. Una vez hecho esto, según sus prosélitos, el Metaverso puede también potenciar al infinito la capacidad cognitiva. Puede acelerar indefinidamente la satisfacción del Eros, hasta que, se entiende, ya esté totalmente satisfecho. Afirman que “[...] el metaverso es un entorno experiencial que cambia continuamente, lo cual mejora las propiedades cognitivas del usuario” (Vita-More, 2010, pág, 73) y que “[a] medida que el usuario se vuelve más plástico cognitivamente, está aumentando su contribución en el nivel de inteligencia del metaverso, provocando o permitiendo que el metaverso mejore” (Vita-More, 2010, p. 74). Por supuesto, no es inverosímil que las simulaciones virtuales puedan mejorar ciertos procesos cognitivos, pero ubicar el perfeccionamiento de la inteligencia como telos de la virtualidad es un claro síntoma de escapismo. Se cree que el Metaverso ha inaugurado un proceso recursivo de mejora y absorción de la inteligencia, que no tiene porque detenerse hasta que mente humana y mente digital se identifiquen en la omnisciencia. La razón se siente soberana dando sentido a los datos y revierte este sentido sobre sí misma para autopotenciarse. El deseo de conocer está así más desbordado que nunca y nos deslumbra más que nunca.

Incluso el propio cuerpo, último reducto de la rebeldía de la materia frente a la mente, se discretiza en el Metaverso y se convierte en simple medio de conocimiento y cálculo. La misteriosa frontera entre nuestra carne y las cosas se derrumba y se convierte en una pasarela transparente de intercambios cuantificables y previsibles. Aunque los objetos virtuales también se manifiestan como una oposición al cuerpo virtual, esta se subsume bajo la homogeneidad estructural de ambos, que ahora son exclusivamente información. Es como si el Metaverso, gracias a su tridimensionalidad, mantuviera el riesgo aparente de la confrontación entre la materialidad interna del cuerpo y la materialidad externa del mundo, pero, en el fondo, lo elimina y sustituye por una amable continuidad ontoepistémica entre cuerpo digital y objeto digital o, más precisamente, entre distintas manifestaciones de la mente.

En esta realidad esencialmente desmaterializada y transparentada, pero, al mismo tiempo, de apariencia material y fascinante riqueza estética, el Eros llega a la embriaguez y muere ahogado. En este “ [...] atisbo de cómo sería la experiencia de la vida sin todas las limitaciones que siempre han definido el hecho de ser persona” (Lanier, 2019, p. 398), el sufrimiento y las carencias se esfuman tras el placer sensible. Está uno demasiado ocupado explorando nuevas formas y texturas como para pensar en las desgracias de la vida. Está uno demasiado seguro de la pujanza del intelecto, diseminado capilarmente a lo largo y ancho de todo el espacio digital, como para recordar las inciertas e irracionales tinieblas de la realidad empírica. Está uno demasiado protegido por las prótesis mecánicas que ahora median y aclaran nuestra experiencia del mundo como para temer lo inesperado o lo misterioso. Espacio, tiempo, cuerpos, objetos, identidades, alteridades y mucho de lo que siempre inspiró el respeto de lo irrepresentable es representado ahora en el Metaverso. Nuestro Eros, ese gran *daímon* que “[...] está entre la divinidad y lo mortal” (Platón, 1986, p. 246, 202e) es empujado frenéticamente hacia su lado más divino y se aleja de la precariedad humana.

Pero al hacer esto, su propio sentido de ser se va drenando, su propio impulso vital va menguando. Si se conocen plenamente los orígenes y mecanismos de la percepción sensorial, esta pierde la capacidad de asombrar, por muy intensa que sea. No es raro que luego de algunos días de usar el Metaverso sienta una cierta decepción. La magia inicial deviene en aburrimiento, lo cual explica la obstinación con la que sus creadores intentan renovar la oferta de experiencias. Las variaciones estocásticas de la simulación se agotan rápidamente y queda uno frente a una realidad predecible y controlable. Ya no hay nada nuevo que esperar, ninguna sorpresa que temer. Las imágenes ya no seducen, sino que hastían y empalagan. No se encuentra nada que amerite reflexión o pensamiento profundo, solo cálculo y contabilidad. Ya no hay por qué esforzarse ni por qué sufrir. No hay riesgo de morir, pero tampoco motivación para vivir. Eros se convierte en Tánatos y consume su suicidio.

Por ello, la idealización del Metaverso incluye también mecanismos de resurrección del Eros, ante el estupor que provoca el acercamiento a un conocimiento y unas certezas plenas respecto al entorno. Para que siga siendo seductor es que intentan incluir en él, artificialmente, incertidumbre y carencias. Eso pretende, por ejemplo, Palmer Luckey, fundador de la empresa *Oculus*, que fabrica los lentes de realidad virtual de *Meta*. Él ha diseñado unos lentes que matan, literalmente, a los usuarios cuando su personaje muere

en la simulación. Restituye así la más primigenia negatividad humana, la muerte, en un espacio cuya positividad y nitidez nos deja desmotivados. Por eso dice, Luckey, que “[...] sólo la amenaza de graves consecuencias puede hacer que un juego se sienta verdaderamente real [...]” (Arroyo, 2022), como si la planificación y sistematización conceptual- computacional del mundo le quitara realidad, trascendencia. Aunque, por supuesto, es solo un movimiento oscilatorio y una incertidumbre controlada, pues estas gafas “deberían ir vinculadas a una inteligencia artificial de alto nivel que determine si se está activando en el momento correcto” (Arroyo, 2022). A fin de cuentas, son simplemente retrocesos momentáneos para reanimar nuestra voracidad existencial y lanzarla, de nuevo, a embestir contra la finitud.

Así pues, la actitud existencial que gobierna nuestra relación con el Metaverso se funda, como en los casos de muchas otras tecnologías, en el deseo erótico de superar nuestros límites epistémicos, y, en general, nuestra condición humana. Pero ahora, la propia potencia técnica de la realidad virtual nos aproxima tanto a ese objetivo que este pierde valor. Paradójicamente, hemos buscado tanto el sentido de nuestra existencia en el conocimiento, en su matematización y digitalización que, cuando estamos cerca de encontrarlo, este se revela ilusorio y nos regresa a las penurias y a la desolación. La virtualidad estable e inerte pierde encanto. No era eso lo que queríamos. Y aunque lo más conveniente sería aprender a vivir en nuestros vacíos y abismos humanos, los escapistas digitales no se dan por vencidos, sino que reciclan, una y otra vez, la promesa y el deseo de un paraíso virtual en el que no hay ansiedad, dudas ni dolor, olvidando que en un lugar así tampoco habría felicidad.

3. Veneno digital

De la utopía fallida a la idiotización dolorosa

En principio, alejarse del dolor no es perjudicial. Por el contrario, cuando se hace *con moderación*, escapar al sufrimiento constituye una conducta natural, comprensible y benéfica para la supervivencia. Para todo organismo vivo, el dolor representa información inmediata respecto a las amenazas y peligros de su entorno, así como respecto a su correcto funcionamiento y equilibrio interno. El dolor suele ser señal de que algo no marcha bien, por lo que la disposición a eludir las situaciones dolorosas, cual reflejo rápido e inconsciente, constituye el mejor de los mecanismos adaptativos. Ser propensos a alejarnos, intempestivamente y sin pensar, de aquello que nos causa dolor es condición de posibilidad de la vida misma, sin la cual, la nuestra y cualquiera de las demás especies se habría extinguido en un abrir y cerrar de ojos.

Justamente porque el dolor brinda esta información valiosa es que la huida ciega y desmesurada frente a él que prolifera en la actualidad resulta contraproducente. Hoy ya no queremos reaccionar al dolor cuando este se presenta, sino que aspiramos a anticiparnos a su presentación y anular hasta sus últimos atisbos a través de una infinidad de sustancias, prácticas, discursos y, sobre todo, tecnologías. Aspiramos a una analgesia definitiva sin percatarnos que, cuanto más cerca estemos de tal posibilidad, tanto más lejos estaremos del conocimiento de nuestras propias patologías y, por consiguiente, tanto más cerca de la autodestrucción y la muerte. Olvidamos que cuando el estado de alerta y reactividad frente a *las causas* del sufrimiento deviene en un caprichoso, aunque en cierta medida exitoso, intento de suprimirlo totalmente, se inhibe la capacidad de sentir. Se inhibe, por tanto, la capacidad de identificar y tratar los malestares del propio organismo.

Acierta así Byung-Chul Han al afirmar que “[h]oy impera en todas partes una «algofobia» o fobia al dolor, un miedo generalizado al sufrimiento. [... el cual] acarrea un estado de anestesia permanente” (2021, p. 11). La disposición natural de evitar el dolor ha degenerado en una negación, en una huida temerosa, relativamente efectiva, pero ilusoria y nociva. Se obvian afecciones individuales y colectivas y se atrofian y pierden procesos de crecimiento psíquico y físico. Se esconden, bajo maquillajes paliativos, profundas disfunciones de la sociedad que, no obstante, pugnan y se las arreglan por reflotar con más intensidad, aunque solo para encontrar nuevos y más evasivos parches. El pánico y la cobardía en la que, por obra de nuestro mayor grado de conciencia, se ha abstraído nuestra relación con el dolor desvela un desacople y una distorsión de su carácter

preeminentemente adaptativo y medicinal para sustituirlo por otro tóxico y venenoso. La devoción irracional por la analgesia transmuta el remedio en veneno.

Entre los pocos espacios críticos con la negación del dolor que perviven destaca el psicoanálisis. Desde su lenguaje simbólico, el psicoanálisis ha planteado el procesamiento y la admisión del sufrimiento como el mejor camino para su tratamiento, en desmedro de la evasión, quizás más intuitiva, pero, en el largo plazo, perjudicial. Freud, por ejemplo, en su celeberrimo *El malestar en la cultura*, ubicó al sufrimiento como un elemento constitutivo de la experiencia de la realidad por parte del ser humano y lo describió como temible pero inevitable. Las tres causas principales de nuestra miseria son, en lo esencial, invencibles: “[...] la hiperpotencia de la naturaleza, la fragilidad de nuestro cuerpo y la insuficiencia de las normas que regulan los vínculos recíprocos entre los hombres en la familia, el Estado y la sociedad” (Freud, 1992, p. 85).

La necesidad del sufrimiento se verifica empíricamente en los remedios que se han postulado a lo largo de la historia y en lo efímero y, eventualmente, pernicioso de sus efectos. Dice Freud sobre esos “calmantes” que “[l]os hay, quizá, de tres clases: poderosas distracciones, que nos hagan valuar en poco nuestra miseria; satisfacciones sustitutivas, que la reduzcan, y sustancias embriagadoras que nos vuelvan insensibles a ellas” (1992, p. 75). Ya sea en la forma de un abandono alucinatorio de la realidad, del intento de someter la naturaleza, de la despersonalización propia del amor romántico o del delirio colectivo de la religión, todos los analgésicos simbólicos que, aun hoy, el ser humano consume propician con mucha facilidad la acentuación e intensificación de su dolor. Es sintomático que Freud indicara que difícilmente estos calmantes aversivos al dolor podían superar al más simple y banal de los fármacos: la droga. “[L]os métodos más interesantes de precaver el sufrimiento son los que procuran influir sobre el propio organismo. [...] El método más tosco, pero también el más eficaz, para obtener ese influjo es el químico: la intoxicación” (Freud, 1992, p. 77), y concluye, con sabio pero enmascarado optimismo, que “acaso llegaremos a familiarizarnos con la idea de que hay dificultades inherentes a la esencia de la cultura y que ningún ensayo de reforma podrá salvar” (Freud, 1992, p. 112).

Bion, por su parte, fue más concreto y específico. Para él, el dolor es parte indispensable de los procesos de maduración y crecimiento de la psique, por lo que preferir la evasión a la admisión resulta perjudicial. Desde la primera infancia, la tolerancia a la frustración determina las posibilidades de desarrollo psicológico del individuo. La desesperación

ante la ausencia del seno materno da lugar, cuando es correctamente metabolizada, a pensamientos que favorecen la convivencia del niño con la realidad (Bion, 1967, p. 112). Un bajo umbral del dolor, por el contrario, induce al niño a la disociación y a la patología. Según él, “la incapacidad de tolerar la frustración puede obstruir el desarrollo de los pensamientos *y de la capacidad de pensar*, pese a que la capacidad de pensar disminuiría la sensación de frustración intrínseca a la apreciación de la distancia entre un deseo y su cumplimiento” (Bion, 1967, p. 113). Se produce así un paradójico efecto aditivo: cuanto más se tolera el dolor, menos dolor hay que tolerar, y cuanto menos se tolera, mayor es su intensidad.

Pues bien, con estas indicaciones psicoanalíticas en mente, en el presente capítulo desarrollaré la siguiente conjetura: Al erigirse sobre la negación de la realidad, el Metaverso propende a la toxicidad propia de la sobredosis analgésica, particularmente en lo que atañe a la capacidad de pensar. La erosión de esta capacidad de pensar, sostengo, se aprecia en terrenos correlativos a los que articulan la actitud existencial escapista discutida anteriormente, a saber, el ontológico, el ético y el epistémico. En estos tres espacios el Metaverso fomenta, respectivamente, la incapacidad de tolerar la frustración, la atomización narcisista de la sociedad y la destrucción capitalista del deseo, efectos que constituyen un proceso masivo de lo que se podría llamar “idiotización dolorosa”.

Respecto al primer punto, argumento que las expectativas ontológicas que subyacen al proyecto del Metaverso debilitan la capacidad del sujeto de tolerar su indigencia. De alguna forma, la intolerancia a la frustración respecto a la realidad empírica encuentra tanto sosiego como prosperidad tras los lentes estereoscópicos. Fungen esos y otros armatostes que forran nuestro cuerpo como incubadoras turbias y perennes de una subjetividad precaria, incapaz de afrontar sus limitaciones. Cuales infantes embobados por el seno materno, los usuarios del Metaverso se abstraen de los peligros del mundo exterior, sin percatarse de que aquella panoplia de colores y sensaciones agradables solo inhibe el desarrollo de su capacidad de interactuar con realidades menos edulcoradas que, tarde o temprano, han de penetrar en el propio Metaverso. En su disposición escapista, esta propuesta nos devuelve a un estado infantil de autocomplacencia. La configuración de un entorno virtual a medida del yo anquilosa y estanca a la psique en una imposibilidad inmadura de dar cuenta de un mundo complejo y cambiante, toda vez que los espacios del Metaverso retrotraen nuestro inconsciente a un tiempo carente de oposición, a un

tiempo con una realidad más íntima y segura, pero indudablemente más pobre en oportunidades de crecimiento.

Respecto al segundo punto, entiendo que la subsunción de interacciones sociales en estructuras algorítmicas para evitar el conflicto con la subjetividad ajena revive a nuestro yo infantil narcisista que concebía incluso a la propia madre como una extensión de su personalidad. De este modo, al acomodar nuestros frágiles egos en un marasmo social aséptico e indoloro, el hábitat virtual crea, lenta e imperceptiblemente, individuos ensimismados, ciegos de las defectuosidades sociales que los rodean e incapaces de enriquecer su vida mediante la discusión intersubjetiva. En otras palabras, se crean narcisistas patológicos atrapados en un espacio de omnipotencia estacionaria, radicalmente distinto al espacio transicional que los psicoanalistas consideran fundamental para desarrollar una relación saludable con la realidad. Aquí la propia etimología de la palabra idiotez justifica asociarla al narcisismo virtual, pues los griegos llamaban *idiotes* (ιδιώτης) a quien se retrotraía en su vida privada en desmedro de la pública.

Respecto al tercer punto, defiendo que la inserción del Metaverso en la lógica capitalista, como parte del intento dogmático de cuantificar la totalidad de la realidad, pulveriza el deseo. Esto ocurre porque la estética y la temporalidad que van aunadas a la realidad virtual en tanto proyecto capitalista logran dirigir toda la energía libidinal de sus usuarios al consumo y a su monetización. De esta forma, procesos más demorados y menos rentables como los que involucran la corporalidad, la cooperación intersubjetiva y todo lo que cae fuera de la racionalidad mercantil son inevitablemente devaluados. Hago aquí un énfasis particular en el deseo de conocimiento y en la trágica paradoja de que aparatos con una gran potencia de cálculo y procesamiento de información estén contribuyendo a generalizar la estupidez de la especie que los creó. Así, me permito caracterizar al Metaverso como un generador de zombis depresivos, es decir, personas cuyas capacidades cognitivas están siendo paulatinamente aplanadas y que viven absortas en el automatismo y sin mayor aspiración que la reproducción de capital.

De forma transversal a los tres planos de análisis, entiendo que este analgésico inconscientemente nostálgico que es el Metaverso revierte en dolor no solo durante su uso, sino fundamentalmente en los periodos en los que su consumo se ve interrumpido. Cuando se acaban las baterías del *hardware*, la psique se ve a sí misma más alienada de su entorno que antes. Ve y siente, incluso con más claridad que antes, su estado de

indefensión frente al mundo, y la distancia entre sus expectativas y la realidad se hace aún más evidente. Cuando el brillo de las imágenes digitales empieza a dañar las corneas y el encandilamiento degenera en náuseas, el usuario recuerda violentamente su aprisionamiento en la carne y se ve obligado a reencontrarse con su corporalidad física para preservar su vida. La fantasía de las posibilidades lógicas deviene en la frustración de imposibilidades físicas y biológicas, de modo que la utopía fallida de un edén digital solo agrega más dolor al dolor que inicialmente se quería evitar.

3.1 Intolerantes aburridos

El concepto mismo de “mundo” se forja a través del dolor. Son los impulsos sensoriales dolorosos los que inducen al organismo a percatarse de la existencia de una realidad exterior y a establecer con claridad los límites entre esta y el cuerpo. Solo mediante estímulos intensos y agresivos se puede superar la confusión indeterminada aunque placentera con la que todos venimos al mundo; a saber, aquella en la que no se diferencia al sujeto de los objetos. No en vano Freud llamó “principio de *realidad*” (1992, p. 68) a la capacidad de diferir o reconducir las pretensiones de placer en respuesta a la resistencia ofrecida por el mundo exterior. Nada es más indispensable para sobrevivir que este principio, tanto a nivel físico como psíquico, pero al mismo tiempo, nada es más doloroso y difícil que dejar ir la felicidad infantil en la que todo lo existente es una extensión de uno mismo: “[la] impulsión a desasir el yo de la masa de sensaciones, vale decir, a reconocer un «afuera», un mundo exterior, es la que proporcionan las frecuentes, múltiples e inevitables sensaciones de dolor y displacer, que el principio de placer, amo irrestricto, ordena cancelar y evitar” (Freud, 1992, p. 68).

Por supuesto, una vez reconocido el mundo exterior, las dificultades no cesan, sino que, cuanto más se conoce, más cruda se revela su oposición. Lo esperable es, por tanto, que el sujeto desarrolle progresivamente mecanismos para transigir con esta realidad y se vuelva cada vez más consciente y tolerante con sus propios límites. No obstante, esto no siempre ocurre. Por el contrario, hasta bien entrada la edad adulta, el anhelo de volver a esos tiempos mejores gobierna subrepticamente la conducta de muchos. Lejos de reconfigurar sus deseos e ilusiones para adaptarlos a las restricciones físicas, biológicas y sociales, lo cual es perfectamente compatible con una vida satisfactoria, intentan reproducir las condiciones de inconsciencia de su infancia temprana o incluso las anteriores.

Fromm llamó “regresión” (1960, p. 87) a esta forma de intentar “superar el sufrimiento, el aprisionamiento y la vergüenza que la experiencia de separación [del mundo] crea” (Fromm, 1960, p. 87). Para los más intolerantes y menos creativos, aunque también más honestos, la regresión preferida es el suicidio, que reproduce instantáneamente y a la perfección la seguridad del útero materno. Para los más tradicionales, la elección suele ser la religión, el capitalismo o el amor romántico que, combinados o por separado, nos retrotraen a la protección de los padres. Sin embargo, entre los más vanguardistas y jóvenes, la regresión con más adeptos es la tecnológica y, más recientemente, la regresión de la realidad virtual. Esta última va acompañada de espectaculares imágenes y suntuosos neologismos, pero comparte la misma esencia que todas las demás: “El intento regresivo de responder el problema de la existencia puede asumir distintas formas; pero lo que es común a todas ellas es que necesariamente fracasan y llevan al sufrimiento” (Fromm, 1960, p. 88).

El Metaverso, en su actual estadio de desarrollo, es ya una transgresión regresiva del principio de realidad que solo agrava el sufrimiento, tanto cuando se acerca a la realización de sus exageradas promesas ontológicas como cuando fracasa en el intento. Por un lado, cuando la mansedumbre y la lisura de los objetos virtuales minimiza con éxito la brecha entre los deseos y la realidad, los usuarios pierden progresivamente la capacidad de afrontar la más simple oposición externa. Bastan unas pocas horas semanales de inmersión en la omnipotencia digital para que las constricciones espaciotemporales más banales de la realidad empírica resulten insoportables. Acostumbrados a la satisfacción instantánea y al sometimiento inmediato del entorno a la propia voluntad, legiones enteras de individuos coquetean, cada vez más, con la ineptitud para lidiar con procesos dilatados en el tiempo y enrevesados en el espacio.

Frente al intenso colorido de las imágenes digitales, el mundo físico parece excesivamente parco y opaco, tal como la vida adulta parece intolerablemente amarga y frustrante frente a la ternura de la vida infantil. La restitución artificial de la segunda no solo exagera el contraste con la primera, sino que también oxida los recursos, tanto psíquicos como físicos, para procesar sus dificultades, tales como la paciencia o la perseverancia. La facilidad de manipular objetos y cuerpos e introducir en ellos todas nuestras pretensiones eróticas en forma de propiedades virtuales nos vuelve más reacios y temerosos a la incertidumbre. Nos vuelve incapaces de invertir esfuerzo y energía en nuestras transacciones con la realidad empírica, pues esta es ahora un espacio demasiado hostil y

agresivo. Aunque las descripciones de los apóstoles del Metaverso tienen mucho de exageración ¿cómo no ha de resultar frustrante la realidad física al lado de los “lienros infinitos” (Apple, 2024) y las interacciones “intuitivas y mágicas” (Apple, 2024) de la realidad virtual? ¿Cómo no sentirse impotente en la cotidianeidad no-virtual, si en el Metaverso “[s]eremos creadores de mundos” (Peña, 2022, p. 15) y “[...] nos ofrecerá una cantidad ingente de actividades que el mundo real no puede ofrecer” (Martín-Blas citado en Peña, 2022, p.111)? Paradójicamente, la dulce y parsimoniosa disolución virtual de la distancia sujeto-objeto tiende a incrementar la dureza de su manifestación fuera de la realidad virtual y así incrementa el dolor de nuestra existencia.

Por si fuera poco, la obediencia y la sumisión del mundo virtual a la propia volición agrava cualitativamente el sufrimiento con dosis de aburrimiento. Los objetos y el cuerpo dejan de ser una amenaza, pero justamente por eso, dejan de motivar y desafiar. El determinismo algorítmico de las aplicaciones convierte la excitación ante lo desconocido en un previsible y somnoliento conformismo. Uno sabe que en el Metaverso consigue lo que quiere y, por tanto, pierde la sensación de superación que acompaña la felicidad. Se exagera aquí un proceso descrito con precisión por Han: “Si se ataja el dolor, la felicidad se trivializa y se convierte en un confort apático” (2021, p. 27). En ausencia de oposición externa, la interacción con el mundo virtual, sea lúdica, emotiva o incluso vulgarmente mercantil, merma la negatividad en relación a la cual se define el propio placer y la felicidad. Sin límites y necesidades que remontar desaparece el deseo y también las posibilidades y el sentido de satisfacerlo, de modo que la negación virtual del dolor hace que, en el largo plazo, el placer virtual no sea realmente placentero.

Por supuesto, los entusiastas del Metaverso perciben esta dificultad y proponen diversas soluciones. Desde posturas maximalistas, se aspira a introducir artificialmente algún tipo de dolor en la simulación y forzar la convivencia de la utopía con la realidad que se quiere negar. Los ya mencionados Tamaki (Berlin, 2022) y Luckey (Arroyo, 2022) especulan en ese terreno insalvablemente contradictorio. Tanto el uso de los guantes hápticos que fomenta la primera como la pintoresca intención de que la muerte virtual acarree una muerte física que promueve el segundo expresan esta necesidad de resucitar el deseo. También se fomenta la carrera por crear “gemelos digitales” o copias de objetos físicos cada vez más realistas, sobre los cuales dice Richard Kerris, un funcionario de la compañía de chips NVIDIA, que “[su] máxima expresión es la sincronización con el mundo real a través de sensores [...] el gemelo digital es la versión más optimizada [de

la realidad]” (citado en Peña, 2022, p. 132). Expresan todos ellos preocupación con la posible conversión del placer en hastío y de la omnipotencia en impotencia. Expresan el impulso neurótico de retroalimentar la evasión mediante filtraciones de la realidad que se evade.

Sin embargo, también hay simpatizantes moderados del Metaverso que parecen entender mejor los peligros de la utopía algofóbica digital. Sangkyun Kim, por ejemplo, reconoce que la actitud general que impregna este proyecto es la supresión negacionista de la distancia deseo-realidad. Dice al respecto que “[e]stamos creando la Tierra digital persiguiendo esos deseos que no pueden cumplirse en la analógica” (Kim, 2022, p. 20) y, acto seguido, procede a secundar múltiples aspectos de dicha idealización. No obstante, en el capítulo final de su libro, sintomáticamente titulado “El metaverso no es el paraíso” (Kim, 2022, p. 299), expone sus reparos frente a la posibilidad de realizar ese mundo de felicidad permanente: “El metaverso no debe sustituir a la realidad por completo. [...] elegir esa vida significa renunciar a la exploración y a desafiarnos a nosotros mismos en el mundo físico. [...] sin el mundo físico nuestras mentes no podrían existir” (Kim, 2022, p. 231).

Por otro lado, cuando se evidencia en el Metaverso la imposibilidad de realizar la ontología idealizada que anuncian sus prosélitos, la decepción y el desencanto exageran la frustración existencial de la que se escapaba en primer lugar. Bastaría con enumerar la sarta de fallos técnicos o, en anglicismos informáticos, *glitches* y *bugs* que atiborran la experiencia virtual para desenmascarar a este paraíso digital como una gran chapuza. Parpadeos, interrupciones, retrasos en la sincronización de las imágenes son solo algunos ejemplos cuya recurrencia hace difícil creer en la sustitución del mundo físico por el virtual y más difícil aun creer que el segundo supera ontológicamente al primero.

No obstante, incluso cuando la peregrinación virtual transcurre como se espera, en poco tiempo la hipérbole cede su lugar al desengaño. La comprensible fascinación inicial con las propiedades virtuales de los objetos del Metaverso se topa pronto con una desagradable sensación de artificialidad. El carácter repetitivo y uniforme de la experiencia se encarga de recordar, por si alguien lo hubiese olvidado, que la interacción con los objetos virtuales no es un escape de la precariedad del cuerpo o del mundo empírico sino, más bien, una simulación que se rige por las propias leyes que se creen transgredir. Puede uno atravesar las paredes o volar entre las nubes, pero tanto la precisión de las formas como la mecanización y ludificación del proceso notifican

permanentemente de que se trata de nubes, paredes y objetos únicamente digitales. Se trata de objetos alejados de nosotros por varias capas de abstracción, y no los objetos físicos sobre los cuales realmente nos quisiéramos imponer.

La confusión entre propiedades virtuales y propiedades no virtuales que Chalmers identifica como causa del menosprecio ontológico de la realidad virtual (2017, pp. 320-322), pero que también alimenta su veneración, tiene corta vida una vez que uno ingresa, de hecho, al celebrado edén digital. La prometida y parcialmente conseguida omnipotencia del usuario se debe no a una evolución metafísica ni a su unificación con el entorno, sino a una simplificación e incluso a un empobrecimiento digital de la realidad física a través de su representación, la cual solo restituye la distancia sujeto-objeto. Aunque se quiera, no se puede borrar completamente la impresión de estar frente a conjuntos de datos animados por computadoras, carentes de vitalidad y espontaneidad. Las apariencias prefabricadas y sintéticas penetran y disuelven la burbuja utópica de progreso ontológico, por lo que la hipóstasis del mundo virtual no consuma su propósito evasivo y se revela ilusoria.

Y si alguno se enrocara en la utopía, aun queda la torpeza de los mamotretos que soportan físicamente al Metaverso para remecerlo. Inconvenientes tan elementales como el dolor de llevar pegado a la cara un duro y pesado pedazo de plástico o el ardor de los ojos tras pocos minutos de exposición al brillo de los pixeles llevan casi al ridículo los discursos escapistas. La grandilocuencia de las promesas respecto a “[c]ómo el Metaverso lo revolucionará todo” (Ball, 2022, p. 304) y a que “[...] cambiará la manera en la que hacemos todo en nuestra vida” (Peña, 2022, p. 14) se diluye en la incapacidad de superar siquiera el trivialmente carnal problema del *cybersickness*. La expectativa de trascender digitalmente el cuerpo se cambia, en la experiencia virtual, por “nausea[s], desorientación, mareos, dolor de cabeza, confusión y [...] vómitos” (Yildirim, 2019, pp. 231-232), por lo que es difícil que el usuario no se sienta descolocado y estafado.

Se objetará, seguramente, que esta exageración del dolor a través de una mayor intolerancia a la frustración y del aburrimiento es una consecuencia de impedimentos técnicos temporales de posible resolución en el futuro. Se objetará que ni bien estemos en condiciones de conectar directamente el cerebro a la realidad virtual, los estorbos del cuerpo y el *hardware* quedarán superados y el ascenso ontológico se verá consumado de modo que no se vea interrumpido en el tiempo. Ya no habrá tal cosa como una realidad empírica que nos frustre al compararse con la realidad virtual, sino que toda la realidad

será únicamente virtual. Entonces, existirán “nanorobots [que] interactuarán con las neuronas biológicas para aumentar enormemente las experiencias humanas creando la realidad virtual desde dentro del sistema nervioso” (Kurzweil, 2004, p. 31), y la percibibilidad de la carne será cosa del pasado.

Por supuesto, estas objeciones operan más en el terreno de la especulación que en el de la argumentación, y están más emparentadas con la ciencia ficción que con la descripción de los hechos. Y, aunque podría denunciarse la tensa relación de estas propuestas con las restricciones de la física y la biología¹¹, su propia existencia y su constante renovación bastan para corroborar el fracaso de la utopía de la realidad virtual. El recurso constante a la posibilidad meramente lógica y la dilación del horizonte temporal de las promesas de emancipación ontológica son una admisión velada de la implausibilidad de la abolición digital del dolor. Son recosidos del desvarío regresivo original cuya exageración responde, justamente, a la decepción con su actual despliegue. Son pues, sobre todo, la confirmación de que el augurado mundo feliz de la realidad virtual es una endeble negación de la finitud y el dolor que solo exagera el dolor cuando se desmorona.

3.2 Espacios estacionarios

La idealización del Metaverso, en tanto remedio regresivo, es fundamentalmente narcisista. La negación del mundo objetivo y, sobre todo, la negación del mundo intersubjetivo implican una exageración de la propia subjetividad. El yo se ve reflejado en los objetos virtuales, es expandido en los *Avatares* y es protegido por la mecanización de la interacción social. En todos los casos, se retrotrae la psique al placentero estado neonatal de totalización de la experiencia subjetiva y de consumo irrestricto del entorno.

Ahora bien, el narcisismo, por sí mismo, no es necesariamente dañino. Más bien, se trata de un fenómeno eminentemente farmacológico cuyo impacto en el organismo depende tanto de su posología como de las condiciones del paciente. Así lo dio a entender Freud cuando distinguió dos tipos de narcisismo. Por un lado, dice, hay un narcisismo “primario y normal” (Freud, 1957, p. 74), necesario para el desarrollo psicológico de los individuos, principalmente en su infancia. Según Freud, “[e]l narcisismo, en este sentido, no sería una perversión, sino el complemento libidinal del egoísmo del instinto de autopreservación”

¹¹ La propuesta de nanorobots de Kurzweil, por ejemplo, ha sido criticada por una diversidad de especialistas, entre los que destaca el reconocido neurocientífico David Linden. Él, sin negar que la creación de estos robots sea posible, explica que, en la práctica, la estructura física del cerebro hace inviable su implantación allí (Linden, 2011).

(1957, pp. 73-74). En otras palabras, el amor intenso del yo opera como contrapunto temporal de las frustraciones que el mundo exterior produce y, por tanto, facilita su descubrimiento y una relación equilibrada con él por parte de la psique. Por otro lado, existe un narcisismo “secundario” (Freud, 1957, p. 57), que surge cuando el flujo de energía psíquica desde el yo hacia el mundo exterior queda truncado y, más bien, el sujeto retira su energía de los objetos y de otros sujetos para reinvertirla desproporcionalmente en sí mismo. El refugio en el interior apuntala una huida de la realidad. Se trata aquí de un narcisismo patológico, en el cual la realidad se percibe con mayor o menor grado de distorsión, siendo el caso extremo el de la megalomanía.

Winnicott, por su parte, sugirió que una variable decisiva para el surgimiento de patologías mentales es la gestión que hace la madre de las expectativas narcisistas del niño de imponerse sobre la realidad. Según él, una madre es “suficientemente buena” (Winnicott, 2005, p. 14) si satisface los deseos del niño de forma decreciente a lo largo del tiempo. Ello permite que el infante constituya un ego *suficientemente* robusto, en condiciones de reconocer paulatinamente la realidad como oposición a su omnipotencia, pero sin caer en el trauma. Según Winnicott, “*si todo marcha bien*, el niño puede, de hecho, salir ganando de la experiencia de la frustración, dado que una adaptación incompleta a su necesidad vuelve reales a los objetos” (2005, p. 14). En ausencia de esta confrontación gradual con el dolor, el niño difícilmente entenderá el carácter puntual y pasajero de muchas de las frustraciones de la vida y será más propenso a la ansiedad y a la depresión cuando se tope con ellas en la edad adulta. Se infiere pues que, si la madre mantiene por tiempo excesivo la ilusión narcisista del infante, lo aboca a una vida marcada por relaciones de dependencia respecto a los demás y por relaciones de vulnerabilidad respecto al mundo exterior¹².

Un elemento crucial de este paso progresivo de la omnipotencia a la realidad son los llamados “fenómenos transicionales” (Winnicott, 2005, p. 5), que operan en “un espacio intermedio de experiencia, al cual contribuyen tanto la realidad interior como la vida exterior” (Winnicott, 2005, p. 5). Aquí, la subjetividad fantasiosa del niño entra en contacto simbiótico con la objetividad de su entorno, y emerge en él una dinámica de juego y creatividad que suaviza su toma de conciencia simbólica respecto al mundo

¹² Winnicott destaca que el extremo opuesto es igualmente nocivo. Cuando la satisfacción narcisista del niño se interrumpe abruptamente, esto da lugar, como mecanismo de defensa, a la construcción de un “Falso Yo”, responsable en la edad adulta de trastornos de agresividad y autoestima.

exterior y facilita su aceptación. En ciertos “objetos transicionales”, como osos de peluche o chupones, el niño ve representado el pecho materno, por lo que el desapego y el sucesivo encuentro con el mundo resultan menos intempestivos. En palabras de Winnicott, el objeto transicional refiere al “[...] origen del simbolismo en el tiempo, [...] describe el viaje del infante desde la subjetividad pura hacia la objetividad” (2005, p. 8).

Con esta caracterización psicoanalítica del narcisismo como trasfondo, se puede afirmar que la utopía del Metaverso es narcisista en el sentido patológico del término. La pretensión del Metaverso actual no es la transigencia entre subjetividad y objetividad, sino la conversión de la primera en un sustitutorio de la segunda. Dado su carácter literalmente mimético, los mundos virtuales operan como una madre que reproduce los gestos y atiende los caprichos del hijo sin merma alguna de frecuencia o intensidad. Opera como una madre excesivamente buena, pero, justamente por eso, es una muy mala madre, incapaz de consolidar el amor propio de sus hijos y responsable por la perpetuación de sus debilidades.

El espacio virtual aquí no es transicional, sino estacionario¹³, pues al informarse en base a las proyecciones digitales del usuario excluye de su experiencia la negatividad. El deleite instantáneo y la sobreoferta consumista desmoronan la “abrogación de la omnipotencia” (Winnicott, 2005, p. 7) que exige toda maduración psicológica. En lugar de la ilusión incierta y creativa propia del juego saludable, el Metaverso atrapa la subjetividad en una ilusión determinista y monótona, articulada por un discurso que niega la distinción entre el símbolo y lo simbolizado, y la esconde bajo el paraguas omniabarcante del yo. Encaja así esta realidad virtual en ese ámbito venenoso que emerge de la distorsión del espacio transicional por parte del narcisismo secundario. Frankel y Krebs explican esta distorsión de la siguiente manera: “En nombre de una agencia egoica inflacionaria, intentamos someter todo lo que es otro para nosotros. [...] Como resultado, lo virtual ya no puede realizar su función mediadora y la diferencia colapsa” (2022, p. 155).

El *Avatar* es el mejor ejemplo de la destrucción narcisista de la función simbólica del espacio transicional. Al interpretarlo como una versión mejorada o más auténtica del yo, los tecno-optimistas alientan, sin saberlo, el empobrecimiento de la propia subjetividad

¹³ “Estacionario” tiene aquí el sentido de que el Metaverso nos estaciona en la omnipotencia y detiene la transición propia del espacio transicional.

y, por ende, de la intersubjetividad. Si entendemos, siguiendo la lectura que Frankel y Krebs hacen de Winnicott, que “[...] hay aspectos privados y ocultos del yo no accesibles al conocimiento representacional” (2022, p. 144), es fácil ver que el encomio del *Avatar* como objetivación digital de la personalidad es una simplificación contraproducente. Al proyectar en el cuerpo digital sus rasgos deseados y solapar tras ellos su identidad, los usuarios tienden a confundir la propia idealización con el autoconocimiento. Lejos de facilitar al usuario la toma de conciencia de las características psicológicas que le producen inseguridad y, consecuentemente, ayudar a su comprensión y superación, los *Avatares* se ofrecen como apaños artificiales que ocultan el desprecio por uno mismo. El narcisismo digital, en tanto huida de la propia vulnerabilidad, solo desvía temporalmente la atención, pero mantiene intacta la insatisfacción de quienes lo padecen, por lo que esta tiende a ser más dolorosa cuando vuelve a salir a flote.

Se hace caso omiso así a una de las principales advertencias del mito de Narciso; a saber, que tomar la superficialidad de nuestros reflejos como la totalidad de aquello que se refleja puede llevar a la autodestrucción. Narciso era hijo de un río, turbulento, profundo y en constante flujo, pero murió ahogado en un estanque, aparentemente calmado y sosegado. Como el río que le dio vida a Narciso, la vida interior del ser humano es confusa y desconocida en toda su riqueza. Como el lago que le dio muerte, los reflejos digitales no agotan esa profundidad, sino que la camuflan de acuerdo a los temores de sus referentes y hacen más difícil su encuentro.

Además, el uso del *Avatar* como escudo digital del ego intoxica la interacción social en su conjunto. El flujo amenazante pero rico que constituye la vida interior de las demás personas se convierte en un objeto de consumo moldeado por el principal criterio mercantil: la satisfacción del consumidor. Uno sabe, en lo esencial, qué puede hacer el *Avatar* del otro y qué conjunto de características y conductas cabe esperar de él, por lo que campea el impulso narcisista de usarlo para la propia satisfacción. El otro virtual puede elegirse o descartarse según el propio gusto y la propia (in)tolerancia. Según apetezca, se puede elegir un espacio con *Avatares* atractivos, quiméricos o infantiles. Y si, en cualquiera de estos espacios, penetra de forma imprevista alguien incómodo, se lo puede eliminar o “bloquear” instantáneamente.

En sus análisis de la identidad digital, Turkle ve una dinámica similar. Bebiendo del psicoanálisis de Kohut¹⁴, dice ella que el narcisista patológico “[n]o puede tolerar las demandas complejas de otras personas, sino que intenta relacionarse con ellas distorsionando quienes son y separando lo que necesita, lo que puede usar” (2011, p. 177). Es evidente pues, que la realidad virtual, cuando encorseta la personalidad del otro y facilita su adaptación a las propias expectativas, promueve este egoísmo relacional. “El yo narcisista se lleva bien con los otros porque solo interactúa con sus representaciones hechas a medida” (Turkle, 2011, p. 177), de modo que la socialización a través de *Avatares* anuncia una larga vida a este tipo de relaciones. En efecto, difícilmente relaciones mediadas por reflejos superficiales y mecánicos pueden ser algo más que relaciones superficiales y mecánicas.

Pero tras la superficialidad, el acorazamiento sintético de la identidad propia y ajena tiende a agravar diversas patologías sociales. “Los mayores riesgos del metaverso”, dice Bojic, “incluyen la replicación y la magnificación de problemáticas de la realidad directa, tales como el racismo, el sexismo, los discursos de odio, la propaganda, las cámaras de resonancia, la violencia psicológica y la desmoralización” (2022, p. 7). Por un lado, la maleabilidad del cuerpo digital facilita la aceptación e internalización de prejuicios ideológicos por parte de los grupos maltratados. La prevalencia de los estándares de belleza tradicionales en el diseño de *Avatares* femeninos (Mills, 2018) o el bajo valor monetario de los *Avatares* de piel oscura en las plataformas del Metaverso (Han & Shi, 2024) son los mejores ejemplos. Estas conductas, por supuesto, son expresión de una sociedad empírica suficientemente discriminatoria, pero el revestimiento tecnológico aporta a su normalización.

Por otro lado, la reificación de los demás insensibiliza a los usuarios y fomenta la agresividad. Si cada uno se presenta a través de fachadas diseñadas deliberada y meticulosamente para ocultar su fragilidad, y sabe que los demás hacen lo mismo, el surgimiento de una empatía genuina por el otro es improbable. La petrificación de la subjetividad ajena y su reducción a una objetividad digital le sustrae al otro la condición de alteridad y minimiza el respeto que puede suscitar. Por obra de la cosificación de los cuerpos digitales, los odios y resentimientos de la realidad empírica se expresan con

¹⁴ Kohut planteó que los narcisistas patológicos buscan en sus relaciones sociales una compensación para autoimagen distorsionada. Buscan relacionarse con los otros como objetos o *selfobjects* de los que extraer validación. En muchos sentidos, el *Avatar* del metaverso es un *selfobject*.

menos inhibición en el ámbito digital. El cuerpo femenino, por ejemplo, que fuera del Metaverso ya es considerado, por muchos hombres, un objeto de su propiedad, tiende a ser mucho más violentado en su versión digital. La proliferación del acoso sexual en las versiones incipientes del Metaverso así lo confirma (Schulenberg et al., 2023). Los cándidos y almibarados códigos de conducta de estas plataformas se reducen así a un conjunto de promesas fallidas. Su negación de la pluralidad humana pasa del tóxico deseo de minimizar el debate y la discusión política a la aun más tóxica proliferación del insulto y la exclusión. La agencia de los usuarios se afirma, para bien o para mal, indómita, aunque el intento de controlarla haciendo del yo un conjunto de datos tiende a magnificar sus aspectos más nocivos.

Junto con estas particularidades técnicas, se puede achacar la propensión al odio en el Metaverso al ambiente ideológico que lo ha engendrado. Además de la fe ciega y epocalista en los avances tecnológicos, los magnates de Silicon Valley que controlan el Metaverso son conocidos por su predilección por visiones elitistas y jerárquicas de la sociedad. La llamada “ideología californiana” (Barbrook y Cameron, 1996) que siempre ha combinado con promiscuidad la fetichización de la riqueza monetaria y el tecnofuturismo, recientemente ha agregado o, más precisamente, ha desublimado sus impulsos anti-igualitarios más profundos, reaccionarios y radicales (Noble y Roberts, 2019). Tanto porque ellos mismos profesan el odio como porque el odio les resulta rentable es difícil creer que juzguen negativamente y, mucho menos pretendan corregir, la promoción del regodeo narcisista de los usuarios en sus propios prejuicios.

Finalmente, cabe destacar una gran ironía en todo este espacio estacionario, a saber, que la madre virtual sobreprotectora tiene limitaciones técnicas que fuerzan alejamientos abruptos del usuario. Cada fallo de conexión, cada descarga de las baterías o el propio dolor que siente el cuerpo al usar estos aparatos interrumpen bruscamente el flujo de gratificación hedonista narcisista de la realidad virtual. En estos episodios, se pasa de un extremo a otro, se pasa de la satisfacción irrestricta de uno mismo a la abstinencia implacable. El Metaverso oscila así entre ser una madre excesivamente complaciente la mayor parte del tiempo y ser una madre no suficientemente buena el resto del tiempo, de modo que logra la difícil tarea de compatibilizar los efectos negativos de ambos tipos de experiencias. En lugar de facilitar la transición paulatina hacia la limitación del yo, el Metaverso introduce al usuario en una dinámica oscilatoria e inestable de hiperinflación-anulación del yo, que contribuye a generar más ansiedad y dependencia.

3.3 Zombis depresivos

Si de utopías fallidas se trata, el capitalismo no tiene parangón, sobre todo si nos remitimos a su forma más reciente y agresiva: el neoliberalismo. En los cada vez más pudorosos alegatos neoliberales se pueden reconocer los vestigios de la fantasía dogmática del dinero como fuerza articuladora de una sociedad armoniosa, emancipada y matemáticamente soberana de la realidad. Travestida como un rechazo rabioso a la intervención estatal en la economía y como una apología confusa a la libertad negativa, esta fantasía ha colonizado, desde hace varias décadas, la conducta y el pensamiento de una gran parte de la sociedad. Lo asombroso, y triste a la vez, es que el alcance demográfico de la utopía neoliberal no ha menguado significativamente pese a sus resultados, entre los que destacan: el aumento obscuro de la desigualdad a nivel mundial (Harvey, 2007, pp. 21-26), la proliferación sistemática de la violencia como herramienta política-económica (Springer, 2016a), la destrucción generalizada del medio ambiente (Heynen et al., 2007), la erosión de la democracia (Saad-Filho y Ayers, 2015), la diseminación del nihilismo (Brown, 2018, 2023) y la propia extinción de las ganas de vivir (Stiegler, 2013). Nada mal, si tenemos en cuenta que se presentaba a sí mismo como “el fin de la historia” (Fukuyama, 1992).

La caracterización del neoliberalismo como nihilismo (Brown, 2018, 2023) es particularmente útil para esclarecer cómo el Metaverso reproduce y acelera la transición capitalista de la utopía ingenua a la distopía ideológica. Brown argumenta que el economicismo, la financiarización y la digitalización de la realidad promovidas por el neoliberalismo han contribuido a una devaluación general de los valores (2018, p. 163). La conversión del dinero en un fin y ya no un medio ha subordinado y erosionado otros valores como el conocimiento, la belleza, los ideales políticos de igualdad y libertad, etc. Sin embargo, el dinero, con toda su banalidad representacional, ha demostrado ser incapaz de llenar las expectativas vitales del ser humano y no ha podido crear realmente un valor alternativo. Ello ha generado un retorno a versiones fanáticas y agresivas de conservadurismo social y sus valores tradicionales y, sobre todo, ha empujado a la sociedad a entregarse al hedonismo consumista o a un “[...] retiro masivo a lo trivial, inmediato y personal” (Brown, 2023, p. 11) para compensar, sin éxito, el nihilismo reinante.

Es plausible entonces entender al Metaverso como un proyecto nihilista, en tanto confluencia radical de las tendencias neoliberales de economicismo, financiarización y

digitalización. Una revisión cuidadosa a la literatura existente al respecto corrobora que la principal, si no la única, legitimación del proyecto del Metaverso es monetaria. No me refiero aquí a la publicidad, cuyo encaje en la lógica mercantil era previsible. Me refiero a la abundancia de trabajos de divulgación e incluso trabajos académicos¹⁵ en los cuales es difícil encontrar una página en la que no se admire, con religiosa devoción, las cifras económicas y la atmósfera empresarial que acompañan a esta nueva realidad virtual. Navegando por los títulos y subtítulos de esta literatura es inevitable pensar que el capital es efectivamente el sentido último de la realidad: “Dinero, posesiones, y propiedad en el Metaverso” (Belk et al., 2022), “Expanda su negocio usando la Web3” (Duffey, 2023), “cómo el internet inmersivo desbloqueará una economía social de billones de dólares” (Van Rijmenam, 2022), “NFT y Metaverso: La economía intangible en 100 preguntas” (Santiago, 2023), “La guía esencial hacia las oportunidades de negocio de la era de la Web3” (Hackl, 2022), “Transformación empresarial hacia la inteligencia artificial y el Metaverso” (Kimmerly, 2023) o “Aplicaciones de neuromarketing en el Metaverso” (Gupta et al., 2023), por mencionar solo algunos ejemplos.

Un pasaje de Ball es particularmente ilustrativo de estas jerarquías éticas que acompañan la divulgación del Metaverso. Dice él que si el Metaverso es el nuevo paradigma de la computación, “[...] es necesario abordar algunas cuestiones muy amplias. [En primer lugar,] ¿Cuál será el valor de una nueva “economía del Metaverso”? [En segundo lugar,] ¿Quién la dirigirá? ¿Y [, por último,] qué significará el Metaverso para la sociedad?” (2022, p. 345). Lo distópico aquí no es que el dinero se considere más importante que la sociedad, ni que la representación tenga más valor que lo que representa. Lo distópico es que el clima espiritual en el que se desarrolla el Metaverso entiende que la sociedad se reduce al dinero y que lo representado *es* la representación. La abstracción económica y la abstracción digital se retroalimentan mutuamente en una espiral de conversión de medios en fines: el dinero pasa de representar un tipo de relación social a ser el sentido mismo de la sociedad y el Metaverso expande aún más los territorios cuantificables de esa sociedad que ahora es únicamente dinero. En este ambiente es de esperar que las personas alienen cada vez más la noción de valor de aquello a lo que tienen acceso mundano-vital inmediato, como sus cuerpos, sus relaciones sociales, su creatividad, su cultura, la cooperación desinteresada, etc. Se puede afirmar, retomando a Debord, que la

¹⁵ Varias revisiones sistemáticas de literatura dan cuenta de centenas de artículos académicos centrados en la dimensión económica y empresarial del Metaverso (Polyviou y Pappas, 2023; Firmansyah y Umar, 2023).

neoliberalización del Metaverso está dando lugar a un nuevo y más dramático tipo de “sociedad del espectáculo”, en la cual la representación muerta ha sustituido a la vida (1995, p. 8) y “[...]la mercancía ha llegado a la ocupación total de la vida social” (1995, p. 24).

El mejor ejemplo de esta espectacularización nihilista de la sociedad a través de la realidad virtual neoliberal lo brinda, como no podía ser de otra manera, Apple. La compañía de la manzana, famosa por ocultar valores de uso mediocres tras valores de cambio hiperinflados mediante el juego representacional de la propaganda, ha lanzado recientemente las Apple Vision PRO, sus lentes de realidad virtual. Parte de su marketera constitución en el espacio farragoso de los símbolos sin significado ha sido motejar a la pieza como el inicio de la “computación espacial” (Apple, 2024), distinguiéndose así de la parca y gastada terminología de sus competidores. Suficiente prueba del nihilismo que bulle en el mundo sería constatar que miles de personas están dispuestas a pagar 3500 dólares por un pedazo de aluminio que les ofrece entretenimiento rápido a cambio de dejarlo pegarse a sus caras cual sanguijuela. La exuberancia de los montos y la seducción publicitaria se integran aquí como sentido de un mundo paralelo cuya pretensión compensatoria exagera la pobreza y el sinsentido del mundo empírico.

Sin embargo, la distopía se advierte más profunda si consideramos que el gran poder distintivo de este cachivache es nada más y nada menos que mostrarnos una imagen en tiempo real del propio mundo empírico. Lo que uno ve cuando se coloca estos lentes es la reproducción de lo mismo que vería sin ellos, llevada a cabo gracias a doce cámaras exteriores y dos pantallas estereoscópicas interiores. La apariencia aquí adquiere su valor del mero hecho de ser apariencia (Debord, 1995, p. 11), precisamente porque ya no encontramos valor en otro lugar. A esa mismidad se le superponen los objetos digitales y las aplicaciones, que flotan por doquier como decorados y aderezos de un bodrio insípido. Simultáneamente, un pelotón de sensores rastrea al milímetro nuestros ojos y manos para viabilizar a través de ellos la navegación, alimentando la ilusión del voluntarismo neoliberal, en la cual tenemos agencia y poder aunque realmente estas sean exclusividad de los señores tecno-feudales y sus máquinas acumuladoras de capital. También destaca la función *EyeSight*, que se vanagloria de volver revolucionario algo que hemos hecho toda la vida: “Cuando alguien se acerca, Apple Vision Pro te permite al mismo tiempo ver a la persona y les muestra tus ojos [proyectados en una pantalla exterior del aparato]” (Apple, 2024). ¿Qué tan devaluada ha de estar la realidad para pagar miles de dólares a

cambio de estas migajas de dopamina en la forma de representaciones de la realidad misma pero barnizada y coloreada? Y, sobre todo, ¿cuánto más se vacía la vida de sentido en la sumisión voluntaria a estas imágenes fantasmagóricas? Debord responde: “La alienación del espectador en beneficio del objeto contemplado [...] se expresa así: más él contempla, menos vive; más acepta reconocerse en las imágenes dominantes de la necesidad, menos comprende su propia existencia y su propio deseo” (1995, p. 18).

Precisamente en el terreno del deseo se puede apreciar todo el potencial destructivo e idiotizador del Metaverso. La devaluación neoliberal de los valores, acelerada por la digitalidad, conduce a economías libidinales y de atención que pulverizan la mente. Stiegler (2013) ha explicado persuasivamente que la necesidad de acumulación y reproducción del capital, así como la vocación totalitaria de racionalización numérica llevan al capitalismo a fragmentar o “gramatizar” los procesos de constitución del deseo para convertirlos en impulsos consumistas dispersos. Estos impulsos, así como los objetos a los que se dirigen, se destruyen y renuevan permanentemente por medio del marketing, desplegado en psicotecnologías de captura de la atención como internet, la televisión, etc. (Stiegler, 2013, p. 81), en las cuales hemos delegado nuestro conocimiento y nuestra propia capacidad de pensar. En palabras de Stiegler, la versión capitalista de la tecnología nos vuelve ignorantes, nos “proletariza” (2013, p. 32). Quedan así liquidados el apego y la conexión con la experiencia del mundo para ser reemplazados por la adicción sin sentido a las mercancías. Sin embargo, y esto es lo más importante, esta vorágine de consumo, estupidez, dependencia de las máquinas y matematización de la realidad ha inhibido las posibilidades imaginativas que animaban la propia vida; es decir, nos ha desencantado de ella (Stiegler, 2013, p. 76). El gran logro del capitalismo neoliberal ha sido que aquello que hacía que la vida valga la pena vaya desapareciendo paulatinamente.

Si volvemos a las Apple Vision PRO podemos ver en toda su dimensión este proceso capitalista de aniquilación del aparato libidinal. Haciendo gala de su larga tradición de secuestrar el deseo de las personas, Apple presenta su realidad virtual como un caleidoscopio incesante de placer. La propia estética del aparato, que se asemeja a un recorte del casco de un astronauta, transpira la intencionalidad de erotizar la chatarra. Así lo confirman las descripciones que hace de él la propia empresa, que parecen tomadas de una novela para adultos: “Una singular pieza de vidrio laminado formado tridimensionalmente [...] fluye sin resistencia hacia un marco personalizado de aleación de aluminio que se curva gentilmente para envolver tu rostro” (Apple, 2024). Ni siquiera

los componentes particulares del cacharro escapan a la legitimación como objetos de afecto, al punto que varios de ellos tienen nombre propio. El dial que permite ajustar la proporción de realidad exterior que ingresa al campo visual se llama “Corona digital”. La cinta que ajusta las gafas contra la cabeza se llama “Solo Knit Band”, famosa por estar “[...] tejida en 3D, lo que crea una estructura surcada única, que proporciona amortiguación, transpirabilidad y elasticidad” (Apple, 2024). Otra cinta que hace lo mismo que la anterior se llama “Dual Loop Band”. Todas ellas encajan en el llamado “Light Seal” que “[...] se flexiona dócilmente para ajustarse a las formas individuales del rostro” (Apple, 2024). El mensaje está claro: ponerse basura en la cara es sexy, es un deleite por el cual debemos estar agradecidos.

Una vez dentro de la realidad virtual, el deseo se desata y se disemina hacia un aluvión de estímulos sensoriales diseñados para recompensarlo de inmediato. Basta dirigir la mirada hacia un determinado icono para seleccionarlo y juntar los dedos para accionarlo, de modo que se inaugura una matriz audiovisual completamente nueva que hace olvidar rápidamente la anterior. Perdidos entre las decenas de aplicaciones que el procesamiento multi-tarea permite abrir simultáneamente es imposible constituir lo que Stiegler llamaba “inversiones transicionales” (2013, p. 51), es decir, proyecciones de nuestra imaginación hacia la construcción demorada de apego por cierto objeto y de su propio significado para nosotros. La fugacidad de las experiencias en el Metaverso, indispensable para su rentabilidad, nos convierte en “consumidores adictos sin apego” (Stiegler, 2013, p. 64), incapaces de encontrar allí algún aporte a nuestro sentido vital y reducidos a meros espectadores pavlovianos ansiosos por la expropiación de nuestra libido. La documentada capacidad del Metaverso de generar adicción (Bojic, 2022) nada más es que la expresión de su poder de desarticulación del aparato psíquico en un conglomerado discreto de expectativas puramente sensuales pero carentes de profundidad espiritual o siquiera intelectual.

La proletarización tecnocapitalista alcanza en las Apple Vision PRO, y en el Metaverso en general, niveles nunca antes vistos. No se trata ya solamente de que hayamos delegado en la potencia de cálculo de la máquina nuestro saber, ni de que seamos incapaces de prestar atención a nada durante más de treinta segundos. Tampoco se trata del apoyo convencido de las masas a una gran estrategia de “acumulación por desposesión” (Harvey, 2003, pp. 137-182) en la que pagan alegremente por entregar las caras a sus señores tecno-feudales a cambio de pequeñas limosnas de placer con las que huir de la

deprimente realidad que esos mismos señores han construido. Se trata de que la colusión entre capital y digitalidad ha hecho de la estupidez en sí misma un valor seductor y ha engendrado una voluntad incontenible de exhibirla. De este fenómeno daba cuenta así un comentarista español en su valoración del nuevo juguete de Apple: “No por nada ya han asomado varios iluminados conduciendo con su recién estrenado trebejo o cruzando pasos de cebra como si la realidad objetiva fuese ahora un videojuego con vidas ilimitadas” (Abrain, 2024).

El Metaverso, entonces, acelera la conversión de la pretensión dogmática de conocimiento total de la realidad a través del capital en un estado de estupidez generalizada. Querer saberlo todo nos ha llevado a no saber casi nada y, lo que es peor, a despreciar el propio saber. Empieza así a ser cada vez más literal la caracterización del capitalismo neoliberal como un muerto vivo que, a su vez, crea más muertos vivos o zombis (Fisher, 2016, p. 39; Springer, 2016b, pp. 113-128). Son poco más que cuerpos zombificados quienes marchan por las calles adheridos a sus trastos de realidad virtual toda vez que el propio trasto les va succionando paulatinamente la inteligencia y la conciencia. Tanto el sujeto metaversiano como el aparato al que se entrega refuerzan mutuamente su lealtad al gran ejército de acumulación inerte y cálculo irreflexivo que es el capitalismo. El sujeto le da vida a una máquina muerta, y la máquina le quita la vida al sujeto, con ambos procesos enmarcados en el sentido de servir al mayor sinsentido que ha inventado la humanidad: el dinero.

4. Remedio digital

La prefiguración de una trascendencia en la inmanencia

Si nos ceñimos a la exposición de los capítulos anteriores, podría parecer que el Metaverso es solo un veneno muy tóxico, incluso mortal, carente de las propiedades curativas requeridas para ser considerado un fármaco. Sin embargo, una mirada atenta, consciente de que la belleza del fármaco radica en ser curativo incluso (y sobre todo) cuando es venenoso, nos ha de disuadir de llegar a dicha conclusión. En general, si bien el consumo de sustancias venenosas puede provocar la muerte del organismo receptor sin reportar ningún beneficio aparente, esa muerte raramente se produce sin una reacción previa. Tal reacción brinda al organismo una última oportunidad de volver al equilibrio, desintoxicarse y, sobre todo, de establecer una relación más saludable con el fármaco, ya sea en cuanto a su posología, su propósito o eventualmente su abandono. Dicha oportunidad es en sí misma un remedio dentro del veneno y se presenta, paradójicamente, en la fase aguda del envenenamiento.

La metáfora del opio es aquí de particular utilidad, toda vez que este sigue una trayectoria similar a la del Metaverso en cuanto a expectativas y posibles desenlaces. Uno consume opio o sus derivados porque quiere remediar algún tipo de dolor. No obstante, una aversión excesiva al dolor tiende a resultar en la sobredosis y la intoxicación, tal como la evasión temerosa de la realidad a través de la simulación virtual resulta en un incremento del dolor. De cualquier forma, dentro del proceso de intoxicación, las grandes cantidades de opio inducen una serie de reacciones en el organismo, tales como náuseas, dificultad para respirar, empequeñecimiento de las pupilas, oscurecimiento de los labios y los dedos, etc. (Fareed et al., 2011, p. 19). Algunas de estas reacciones sirven de remedio directo, en tanto facilitan la purga del veneno fuera del cuerpo. Otras, en cambio, fungen de remedio indirecto que da señales al paciente o a su entorno de que urge tomar acciones.

Pues bien, con esta metáfora en mente, en el presente capítulo exploraré la siguiente intuición: en la propia toxicidad del Metaverso existen dinámicas curativas para el ser humano, tanto efectivas como potenciales. Estas dinámicas pueden empezar a reconocerse gracias a una inferencia lógica muy sencilla: si la variable decisiva para la toxicidad del Metaverso es su configuración como utopía ingenua, entonces cualquier efecto del Metaverso que nos aleje de esa configuración constituye un remedio farmacológico. A un nivel analítico, externo al Metaverso, la existencia de tal remedio es innegable. La sola posibilidad de tomar conciencia de sus estragos en nosotros gracias a

herramientas teóricas y filosóficas sirve como alerta para reformular nuestra relación con él y revertir sus perjuicios. Sin embargo, los remedios más directos y potentes han de ser aquellos desplegados internamente en la propia experiencia del Metaverso, pues no requieren de persuasión ni de un conocimiento precedente, sino que ellos mismos empujan al organismo del usuario hacia la homeostasis regenerativa.

El espacio de búsqueda de estas propiedades curativas se puede delimitar aún más a partir de la propuesta de Stiegler de reencantar el mundo por medio de una “ecología libidinal de inmanencia infinita” (2013, p. 77). Con esta expresión, invita él a la búsqueda de un curso alternativo para el deseo que el capitalismo ha secuestrado, pero ya no en la trascendencia, como se hacía antiguamente y como el escapismo digital hace actualmente con consecuencias nefastas, sino en la inmanencia. Las energías libidinales que subyacen a la utopía del Metaverso, cuando se orientan a trascender la realidad, están condenadas tanto a destruirse a sí mismas como al propio objeto al que se dirigen. En cambio, si esas legítimas energías libidinales, encuentran un espacio potencial o transicional en el cual se pueda crear o imaginar una realidad distinta *sin evadir* alucinatoriamente la que existe actualmente, tanto ellas como el espacio podrían sobrevivir. Esos espacios potenciales, para Stiegler, deben aprovechar la infraestructura tecnológica existente, pero reapropiarse de ella e invertirla. Las tecnologías capitalistas, dice, que ahora son psicotecnologías de control, “[...] deben convertirse en nootecnologías; es decir, tecnologías del espíritu, al servicio de la de-proletarización y la reconstitución del saber-hacer, saber-vivir, y el conocimiento teórico” (Stiegler, 2014, pp. 24-25).

En lo sucesivo describiré los pequeños espacios del Metaverso que, a mi juicio, prefiguran esta ecología libidinal en la que el deseo fragmentado y agonizante da lugar a un deseo más profundo, maduro y vigoroso. En otras palabras, describiré cómo ciertas experiencias del Metaverso contribuyen, desde dentro, a convertir la utopía ingenua de trascendencia en una utopía humilde de inmanencia, aunque para ello deban pagar el peaje de la distopía dolorosa. En primer lugar, exploraré la capacidad del Metaverso de contribuir al autoconocimiento del deseo y así visibilizar los resultados atroces de su desmantelamiento en impulsos consumistas. En segundo lugar, analizaré las contribuciones del Metaverso a la posibilidad de imaginar una realidad alternativa sin que esta deje de ser congruente con las restricciones de espacio, tiempo, cuerpo y, en general, con la indigencia humana.

4.1 Metaverso reflexivo

Antes del reciente bullicio publicitario del Metaverso, la realidad virtual discurría como un conjunto de experiencias puntuales, algo menos interactivas e interconectadas que las actuales, pero también más espontáneas y frescas. Una de esas experiencias es *Stor Eiglass*, un video inmersivo aún disponible en las plataformas del Metaverso desarrollado por un grupo artístico británico especializado en el uso de la realidad virtual y aumentada: Marshmallow Laser Feast. La experiencia presenta inicialmente una utopía futurista de formas caricaturescas coloreadas en tonalidades muy intensas de amarillo, rosa y verde limón. El usuario flota sobre rascacielos ultramodernos suspendido en una especie de mochila propulsora que va descendiendo paulatinamente al tiempo que se escucha una versión digital del clásico pop de The Cure *Just like heaven*. Se aprecian entonces imágenes que inquietan por su familiaridad: las calles están groseramente inundadas con publicidad, pero las personas se regocijan eufóricas y exultantes. Al pie de placas que ofrecen “ver más allá con los lentes de metavisión”, se ve a los habitantes haciendo deporte, jugando con sus hijos y saludando insistentemente al observador. En determinado momento, una vez ya instalados en tierra, se llega a una especie de plaza circular llena de tiendas, en cuyo centro se erige una gran estatua totémica que gira rápidamente mientras lanza confeti por los aires. En ella se ven las mayores aglomeraciones de personas, absortas en una felicidad automática de consumo, baile y contemplación despreocupada.

A media simulación, sin embargo, el panorama cambia radicalmente. Nuestro *Avatar* le entrega sus lentes de realidad virtual a otro de los personajes y caemos en la cuenta de que la utopía inicial era solo una simulación dentro de la simulación. Una vez sin los lentes, se ve uno como un cuerpo obeso que desciende por un túnel oscuro. El final del túnel da acceso a un escenario distópico, también extrañamente familiar. Los colores se han ido para dar lugar a un paisaje ruinoso y lluvioso en una gama de grises y marrones. Entre los escombros de las placas publicitarias, las personas están atadas a soportes metálicos y llevan puestos lentes de realidad virtual. Algunos están muertos, otros convulsionan violentamente, y otros son abducidos desde el cielo por máquinas voladoras. La experiencia termina cuando uno mismo es abducido por una de esas máquinas y, luego de un viaje psicodélico, llega a un territorio primitivo y contempla a una especie de chaman danzando alrededor de una fogata. Después de eso, ya sin música

y junto con los créditos, nos vemos dentro de un pequeño e inmundo cuarto postrados en un viejo sofá con nada más que un televisor delante.

Esta última imagen culmina una dinámica presente a lo largo de toda la experiencia: el colapso de la distinción entre el interior y el exterior de la simulación. A diferencia del Metaverso típico, que se agota en un único nivel de representación y se esfuerza por ocultar las condiciones materiales que lo hacen posible, *Stor Eiglass* representa el propio proceso de representación. El carácter metarrepresentacional logra aquí constituir una continuidad entre realidad virtual y realidad empírica, en la que la primera es más un espejo que una simulación de la segunda. Al contemplar a los personajes del momento distópico del clip, que se retuercen de placer dentro de la realidad virtual mientras el mundo a su alrededor se hunde en la miseria, es inevitable pensar que nos contemplamos a nosotros mismos en ese preciso instante. Nuestra mente se dirige fuera de la simulación y tomamos conciencia de lo absurdo que es participar en ella y, principalmente, de lo absurdas que son las expectativas que la acompañan. La convivencia inercial de los personajes con la invasiva y persistente publicidad de la ciudad pone de manifiesto el cinismo capitalista. El contraste entre la socialización grupal en la utopía y la atomización obligatoria de los cibernautas en la distopía desnuda la toxicidad de la ética individualista. El fin de la experiencia precede a la impresión que emerge una vez que uno vuelve al mundo empírico: la impresión de la propia estupidez. Rob Pybus, uno de los autores de la obra, corrobora que este era precisamente su objetivo: “Pensamos que sería bueno resaltar la ridiculez de las nuevas tecnologías y cómo podemos usar la realidad virtual para burlarnos del propio medio - pero al hacerlo, al mismo tiempo validamos al medio como algo positivo para promover la creatividad. Fue un círculo divertido” (Moayeri, 2015).

El círculo del que habla Pybus es un círculo eminentemente farmacológico. Al profundizar radicalmente en la simulación por medio de la creación de esferas concéntricas de representaciones autorreferenciales, la toxicidad se hace tan evidente al punto de convertirse en su propio antídoto. Ver, dentro del Metaverso, una imagen patética pero realista de nosotros mismos tal como nos vemos fuera del Metaverso nos coloca frente a nuestra propia proletarización y, al hacerlo, nos empieza a des-proletarizar. En este caso, el Metaverso muestra la plausibilidad de un trayecto que acelera tanto la utopía de trascendencia que la convierte en una distopía dramática, pero que al acelerarse incluso más revierte en un punto medio seminal para una inmanencia corpórea y social.

La infraestructura tecnológica opera como cauce del deseo, que se transforma desde su intención de huida de la realidad hasta las ganas de reimaginar y reconstruir esa realidad sin negarla, puesto que la negación es expuesta por la propia tecnología como causa de insatisfacción. La urgencia que invade la conciencia después de estar en *Stor Eiglass* es la de salir rápidamente de la realidad virtual y replantear nuestra relación con ella, menos como vía de escape del cuerpo y la realidad y más como catalizador de esfuerzos reorientados a resolver la catástrofe de la que el Metaverso es también parte integral.

Otro espacio de des-proletarización a través del autoconocimiento en el Metaverso lo conforman las relativamente populares aplicaciones de meditación. Una de ellas en particular, *Calm Place*, guía al usuario a través de sesiones de mindfulness de inspiración budista ambientadas en paisajes que emulan la tranquilidad de la naturaleza. Se puede elegir la duración de las sesiones (siete, trece o veinte minutos), el tipo de meditación y otros detalles de los escenarios, tales como el momento del día que simulan, el clima y hasta la presencia de animales. En cada sesión, una sosegada voz femenina da indicaciones respecto a la postura, la respiración y otros detalles corporales y mentales relevantes en el proceso. El espíritu general de la experiencia es bastante fiel al propósito prístino del mindfulness budista, a saber, enseñar al que medita a adquirir una conciencia psicosomática del momento presente y distanciarse del recuerdo del pasado y de la proyección hacia el futuro.

La belleza farmacológica aquí radica en que durante la mayor parte de las sesiones el usuario debe mantener los ojos cerrados. Aparentemente, colocarse lentes de realidad virtual para no ver la realidad virtual es una contradicción absurda, pero en la práctica el medio tecnológico contribuye de forma muy particular a la interrupción efectiva del flujo sensorial externo e invita a la creación de una virtualidad como espacio transicional. Saberse inmerso en un entorno digital, con toda su banalidad y transitoriedad, facilita que la conciencia se abstraiga de él y, consecuentemente, del propio mundo empírico que representa, pero no para refugiarse en sí misma, sino para que los pensamientos discurren y se puedan explorar con mayor libertad. En ese momento de trance, lo virtual supera su reducción a la representación o a la exuberancia estética y las absorbe para erigirse como un terreno potencial para la imaginación, suspendido en la intersección entre lo objetivo y lo subjetivo. Lo infinito e inconmensurable que Stiegler reclama como aspectos fundamentales del objeto transicional y que, en última instancia, le dan sentido a la vida

(2014, p. 2), rezuman por doquier porque este rincón del Metaverso renuncia a la pretensión de aprehender la realidad, primero visualmente y después con la mente.

De cierta forma, *Calm Place* nos sumerge en las apariencias digitales como paso previo para superar la propia distinción entre apariencia y esencia. Sus compromisos espirituales validan un entendimiento de sus paisajes digitales como una extensión del carácter efímero de la realidad y la invitación a la invidencia como un camino de reconciliación con ella. Las instrucciones que se dan para dirigir la mente hacia la sensación de partes específicas del cuerpo físico, junto con la ausencia de un *Avatar* colaboran con la disolución de las fronteras entre cuerpo e intelecto y entre mundo digital y mundo físico. Los privilegios ontológicos, en un sentido o en otro, son desterrados, junto con los privilegios epistémicos y éticos. El ser humano puede sentirse entonces como una parte ínfima pero valiosa de un ecosistema fluido y cohesionado en su diversidad, puede sentirse parte de una trascendencia en la inmanencia.

Por supuesto, ni *Stor Eiglass* ni *Calm Place* son completamente ajenas a la lógica escapista y mercantil que predomina en el Metaverso. La primera se lanzó para promocionar el álbum de un músico electrónico y la segunda tiene toda una logística pensada para cuantificar el avance del usuario e incluso sus estados de ánimo. Sin embargo, la forma en la que ambas experiencias juegan con la representación abre rendijas para la filtración de la conciencia de uno mismo. Se trata, por tanto, de procesos eminentemente prefigurativos, en los cuales los beneficios son simultáneamente efectivos y potenciales. Son beneficios efectivos en tanto descolocan al usuario y rompen, por momentos, sus expectativas y la orientación dominante de la tecnología que usa. Son potenciales en cuanto esos momentos de ruptura son minoritarios y temporales en un trasfondo de toxicidad generalizada. Lo relevante, en cualquier caso, es que la prefiguración ha de ser pedagógica e indicativa, y puede servir como ejemplo para invertir el balance farmacológico veneno-remedio del Metaverso actual.

4.2 Metaverso psicodélico

Una de las experiencias más originales que se han visto en la realidad virtual en los últimos años es *NeuroSpeculative AfroFeminism (NSAF)*, ideada por Hypen-Labs, un colectivo de mujeres dedicado a las instalaciones de arte y al diseño. La experiencia lleva al usuario a una especie de salón de belleza futurista y lo sitúa en el *Avatar* de una mujer negra, el cual se destaca en la centralidad del espacio al oponerse a un gran espejo. En el espejo se puede ver que nuestro cuerpo digital lleva puestos lentes de realidad virtual y

que sobre su cabeza penden cadenas con electrodos listos para algún tipo de intervención neurológica. Mientras la mujer a cargo del salón va preparando la intervención, una tercera mujer, también negra, nos explica qué es lo que estamos a punto de experimentar. Los electrodos, dice, nos darán acceso a una red autónoma que recolecta y distribuye los recuerdos y el conocimiento colectivo. Aunque no lo dice explícitamente, se entiende que se trata del conocimiento colectivo acumulado a lo largo de la historia por la comunidad afro. Lo más relevante, sin embargo, es lo que se dice por último, a saber, que todo el proyecto tiene como objetivo construir un mapa neuronal que nos muestre el camino para escapar a la “tiranía cognitiva” (Tribeca Film Festival, 2019, 1:32).

Después de esta introducción, los electrodos se activan y se inaugura una simulación dentro de la simulación, la cual despliega un espectáculo onírico atiborrado de formas tanto abstractas como representacionales. El terreno se asemeja a un exoplaneta de suelo magmático oscuro, en el que flotan todo tipo de objetos, desde antenas que remiten a la redistribución de conocimiento hasta televisores malogrados de los que brotan manos negras, en lo que parece ser una alusión a la propaganda y a la posibilidad de superarla. También flamean banderas con estética *Hyperface*, un tipo de diseño de prendas que las llena de rostros humanos rudimentarios con la intención de engañar a los algoritmos de reconocimiento facial y que han tenido relativo éxito (Harvey, 2017). Bajo un cielo de cristales atravesado por una versión gigante de los electrodos vistos al inicio de la animación, el espectador se va aproximando lentamente a un gran altar, al tiempo que la música de fondo hace reverberar tonalidades relajantes y cadenciosas. Frente al altar yacen tres humanoides mutantes, suspendidos en manos negras gigantes. Una de ellas, anclada en un exoesqueleto, profiere una serie de alocuciones sobrecogedoramente performativas: “Eres libre de las restricciones que se te han impuesto a través de la realidad [...] No hay dolor ni sufrimiento en este mundo [...] Esta es una tabula rasa” (Tribeca Film Festival, 2019, 3:37). Acto seguido, regresamos al laboratorio y, después de recibir algunas indicaciones de la encargada, la experiencia culmina.

Pues bien, tanto en su contenido como en su procedimiento creativo *NeuroSpeculative AfroFeminism* constituye un pequeño ejercicio de restitución de lo que Mark Fisher llamaba “conciencia psicodélica” (2021, p. 132). Con ese nombre, Fisher se refería a la capacidad de percatarse del carácter fluido, mutable y efímero de la realidad o, en sus palabras, a la creencia de que “[...] cualquier realidad dada es provisional, plástica, sujeta a transformación por parte de la acción colectiva” (Fisher, 2015). Junto con la conciencia

de clase y la autoconciencia feminista, dice él, la conciencia psicodélica es el gran fantasma del capitalismo, en tanto permite a las personas entender que nada en este modo de organización social es necesario ni inevitable y que una acción colectiva generalizada podría muy fácilmente descartarlo y reemplazarlo por otro. No obstante, una diversidad de motivos que van desde la propaganda hasta la violencia ha hecho que hoy la mayoría de personas estén atrapadas en el “realismo capitalista” (Fisher, 2016), una atmósfera en la que no solo no creen que haya una alternativa al capitalismo, sino que la propia discusión cae fuera de su horizonte psíquico, es algo inimaginable para ellos.

Es claro entonces por qué NSAF estimula la conciencia psicodélica. A diferencia de la mayoría de proyectos del Metaverso, que apelan a la experiencia estética como evasión ingenua de la realidad, NSAF usa la tecnología para resituar y reformar las premisas del usuario respecto a las estructuras jerárquicas de la realidad *social*. El solo hecho de ubicar al espectador en el cuerpo de una mujer de color aprovecha inteligentemente el efecto Proteo y empieza a descolocar las perspectivas identitarias más asentadas, como también lo hace verse rodeado de mujeres en una posición de poder en relación con la propia tecnología. Cuando las autoras esgrimen el propósito de mostrar “[...] un futuro posible que trascienda las restricciones del presente” (Hypen-labs, 2024a) no están pensando en una trascendencia metafísica u ontológica, sino en una trascendencia inmanente. Están pensando ellas en mostrar, aunque sea incipientemente, que no hay ninguna restricción lógica, física o biológica que impida un mundo libre de racismo y misoginia, sino simplemente una serie de restricciones ideológicas, es decir, psicológicas.

Que la excitación más exagerada de los sentidos en la animación ocurra en un segundo nivel de realidad virtual, durante el proceso de neuromodulación, da a entender que lo que realmente requiere una alteración radical es nuestra estructura psíquica profunda, mucho más que nuestro entorno físico. En comparación con ese segundo nivel, las imágenes del primero resultan naturales, y adquieren una normalidad que sería deseable que tuvieran en el mundo empírico. En el segundo nivel, NSAF representa el interior de la mente como un espacio líquido maleable, contaminado con sangre y propaganda, pero aún propicio para el florecimiento del deseo, en la forma de (auto)conocimiento colectivo, simbolizado por la multiplicidad de antenas que flotan en el oscuro fluido. En el primer nivel, sin embargo, el personaje que dirige la simulación nos advierte que la visión de imágenes durante el proceso de emancipación mental ocurre sobre todo con los principiantes, como si sugiriera que la espectacularidad es solo una puerta de entrada para

recobrar la memoria sobre lo que es posible. Sugiere este contraste que introducirse de lleno en la representación es parte de un camino que desemboca en una salida de la representación, pero ahora con la conciencia en mejores condiciones de apreciar la fragilidad de la estructura social. El medio tecnológico funge de antídoto de su propia toxicidad, toda vez que pone de manifiesto audiovisualmente el gran obstáculo interno que su propia presencia en la psique constituye y, a la vez, visibiliza la ausencia de obstáculos externos significativos para la transformación del mundo social. La especulación aquí es tanto especular como especulativa, pues es simultáneamente un reflejo del control de la mente por parte del aparato y la anticipación de la liberación de la mente gracias al aparato.

Al igual que sus homólogos autorreflexivos, en este Metaverso psicodélico la prefiguración resquebraja la distinción entre interior y exterior, así como entre medios y fines o teoría y práctica. El exterior reproduce el interior y es ya prefigurativo de una agencia colectiva igualitaria, toda vez que se trata de un proyecto colaborativo, llevado a cabo por decenas de personas, en su mayoría mujeres, y fue liderado por una científica afroamericana. El fin de “[...] vislumbrar un futuro especulativo de mujeres negras pioneras en la investigación del cerebro [...]” (Hypen-labs, 2024a) no es realmente una aspiración a futuro, sino que es traída al presente en el mismo proceso de creación y constitución de la experiencia. Asimismo, el objetivo de usar la realidad virtual como catalizador de la plasticidad psíquica, que se expresa dentro de la simulación, es alcanzado también fuera de la misma, aunque sea en pequeñas dosis. Colapsan así los propios dualismos que motivan la utopía ingenua, pero sorprendentemente, colapsa con ellos también la ceguera y las distracciones respecto a la urgencia y a la viabilidad de otra utopía, en cierto sentido más humilde, pero también mucho más radical que su antecesora, justamente por ser posible.

Alguien podrá objetar que NSAF es poco más que otro ejercicio de realismo capitalista. Se podrá decir, seguramente, que encaja en ese tipo de realismo capitalista que Fisher llamó “comunismo liberal” (2016, p. 49) o “anticapitalismo gestual” (2016, p. 35), caracterizado por la función de lavar la conciencia moral del público y hacer tolerable su convivencia con el sistema, en lugar de intentar subvertirlo. Al igual que los eventos de caridad o el ambientalismo de las empresas, podría pensarse que hacer una simulación en realidad virtual con mujeres negras en posiciones de poder tiene más que ver con la mitigación e incluso con la mercantilización de las jerarquías sociales que con su

abolición. Ahora bien, aunque la crítica no es del todo implausible, dado que, en efecto el proyecto tiene una dimensión comercial, creo que pierde de vista que NSAF no se limita a hacer una crítica moral negativa del racismo o del machismo. NSAF no es solo una denuncia irónica o una mera exposición de la crueldad que se quiere combatir. Si se limitaran a hacer eso, ciertamente, su radicalidad se vería comprometida y el objetivo del colectivo de “[r]esistir las tecnologías contemporáneas basadas en el consumo” (Hypenlabs, 2024b) se volvería meramente declarativo. En cambio, la fuerza psicodélica de NSAF radica en su capacidad de articular visualmente una propuesta positiva y con contenido, aunque sea especulativamente, y colocar en el plano (inter)subjetivo los fundamentos de la realidad que se crítica, de modo que queda al descubierto su carácter innecesario. Justamente por entender la virtualidad como espacio potencial para el libre flujo de la imaginación, NSAF se aleja de la negación de la fluidez de la realidad que alimenta el deseo de huir de ella a través del consumo e invita, más bien, a reconocerla y, consecuentemente, a transformarla.



Conclusiones

Como hemos visto, el Metaverso puede interpretarse como un fármaco, en tanto tiene, simultáneamente, efectos benéficos y perjudiciales para sus usuarios y para la sociedad. No obstante, se trata de un fármaco con una clara propensión a la toxicidad, toda vez que sus consecuencias nocivas prevalecen, cuantitativa y cualitativamente, por sobre sus propiedades curativas. Esta prevalencia está determinada, en lo esencial, por la actitud existencial escapista y evasiva de la realidad que actualmente acompaña al proyecto del Metaverso tanto en discursos publicitarios, académicos y divulgativos como en sus patrones de uso. Dicha actitud parte de una interpretación maximalista de determinadas características de la realidad virtual y está motivada por la reticencia al dolor y a la frustración que provoca en muchos seres humanos su indigencia ontológica, social y epistémica.

En el plano ontológico, esta actitud interpreta la intensidad de la experiencia estética en la realidad virtual y la sensación de control y poder sobre el espacio y el tiempo virtuales como síntomas de superioridad ontológica del Metaverso. Además, se cree que la posibilidad de introducir a voluntad características sobrehumanas en el *Avatar*, fundamentalmente la inmortalidad, le otorga superioridad existencial respecto al cuerpo físico. En el plano ético, la actitud descrita niega tanto las limitaciones subjetivas como intersubjetivas del ser humano. A nivel individual, esta negación toma la forma de un narcisismo en el que el usuario encuentra satisfacción por la incorporación de una parte de sí mismo, sus datos, en el entorno virtual y la concomitante objetivación de su subjetividad. Ello produce una sensación de omnipotencia y autosuficiencia que se interpreta como una diferencia cualitativa respecto al mundo empírico. A nivel grupal, la idealización del Metaverso niega a los demás a partir de la capacidad de homogeneizarlos digitalmente, de interactuar con ellos anónimamente y de minimizar los espacios de confrontación y debate. En el plano epistemológico, se pretende evadir la imposibilidad de lograr un conocimiento pleno y acabado. En particular, se postula al dinero virtual como un medio de aprehensión conceptual universal y omniabarcante. En general, se entiende que la posibilidad de que todos los objetos virtuales tengan una estructura lógico-matemática plenamente transparente y accesible al intelecto representa el fin de la incertidumbre y la ignorancia que siempre nos han acompañado.

La excesiva negación del dolor que subyace a esta actitud existencial tiene el efecto paradójico de exagerar el dolor al tiempo que promueve la idiotización del usuario. En

primer lugar, la configuración del espacio virtual como terreno fértil para la percepción de omnipotencia atrofia la capacidad de tolerar la frustración, principalmente fuera del Metaverso, pero también dentro de él. Además, la mecanización de la interacción con los objetos virtuales agrega dosis de aburrimiento a la frustración, una vez disipada la fascinación inicial. En segundo lugar, el allanamiento del espacio virtual a la propia voluntad y la exageración del yo respecto a los demás hace del Metaverso un espacio estacionario que inhibe la habilidad de transigir con las constricciones que impone la realidad, tanto la empírica como la misma realidad virtual. A diferencia de los espacios transicionales que permiten el libre despliegue de la imaginación mientras nos van acostumbrando a las restricciones externas, el Metaverso es un espacio algorítmicamente previsible que satisface casi ininterrumpidamente nuestros impulsos consumistas. Es más, la dinámica de satisfacción narcisista continua que se interrumpe bruscamente por motivos técnicos es particularmente propicia para el desarrollo de conductas adictivas y un apego tóxico al entorno virtual. En tercer lugar, la adscripción del Metaverso a la lógica neoliberal, economicista y mercantil, acelera la devaluación de todo valor no-monetario y drena a la vida de sentido. Al subordinar su operación a la reproducción y acumulación de capital, el Metaverso tiende a profundizar la fragmentación del deseo propia de las sociedades de consumo capitalistas y a destruir la conciencia de sus usuarios para dar lugar a modos de vida automáticos y a la estupidez generalizada.

Sin embargo, algunos espacios del Metaverso usan esta infraestructura empapada de toxicidad para alejarnos de la actitud existencial que causa la toxicidad en primer lugar. Estos espacios se valen de juegos metarrepresentacionales para promover, por un lado, un redireccionamiento de la conciencia hacia sí misma, en particular, hacia su propio deseo y al estado calamitoso en el que el Metaverso lo coloca. El carácter efímero de la simulación y su propia banalidad sirven aquí para poner al usuario frente a su ridiculez dentro del espectáculo de la realidad virtual tal como está configurada actualmente. Por otro lado, algunas experiencias estimulan la capacidad de imaginar una realidad alternativa que no pase por la huida de las restricciones físicas o biológicas, sino por la superación de las limitaciones sociales y sus motivaciones ideológico-psicológicas. En todos los casos anteriores, se trata de experiencias eminentemente prefigurativas que, de todas formas, indican una trayectoria que pasa de la utopía ingenua a la distopía dolorosa y deviene en el atisbo de una utopía posible, ya no más allá de la realidad, sino como una trascendencia en la inmanencia o una evolución plausible de la realidad.

Finalmente, creo que el presente trabajo da pistas para que investigaciones posteriores exploren la brecha curativa que se ha encontrado en la toxicidad del Metaverso. Dado que la intención de evadir la realidad determina esta toxicidad, es necesario indagar las posibilidades y los caminos hacia una reapropiación de la realidad virtual y de otras tecnologías digitales, de modo que se abandone el escapismo para reorientarlas hacia el beneficio de la humanidad. Por supuesto, se trata de caminos intrincados que exigen la revisión de premisas de las que muchos ni siquiera son conscientes. Dicha revisión incluiría, por ejemplo, reconocer la viabilidad de una agencia colectiva masiva, pensar la posibilidad de crear sistemas de propiedad alternativos para los medios tecnológicos y admitir que el capitalismo no tiene nada de inevitable. Es claro que mientras la fuerza motriz de la utopía del Metaverso sean los delirios febriles de un puñado de señores millonarios anclados en una tosca amalgama de neoliberalismo, tecno-optimismo y arrogancia prometeica, sus posibilidades de contribuir a la especie son casi inexistentes. Sin embargo, si entendemos la lección filosófica de que negar la realidad es solo un autoengaño temporal que, al final, la vuelve mucho más dura y cruel, quizás logremos disponernos a aceptar nuestra indigencia y a reinventar esta y otras tecnologías para transformar lo único que podemos y debemos transformar: la realidad social.

Referencias bibliográficas

- Abrain, G. (7 de Febrero de 2024). *Locos por las Apple Vision PRO: ¿entretenerse hasta morir?* Recuperado el 12 de Febrero de 2024, de Retina: <https://retinatendencias.com/opinion/locos-por-las-apple-vision-pro-entretenerse-hasta-morir/>
- Apple. (2024). *Apple Vision Pro*. Recuperado el 20 de Febrero de 2024, de Apple: <https://www.apple.com/apple-vision-pro/>
- Arendt, H. (2003). *La condición humana*. (R. Gil Novales, Trad.) Buenos Aires: Paidós.
- Arroyo, D. (8 de Noviembre de 2022). *El fundador de Oculus inventa un casco de realidad virtual que te mata si mueres en el juego*. Recuperado el 13 de Noviembre de 2022, de Meristation: https://as.com/meristation/2022/11/08/noticias/1667912703_833960.html
- Ball, M. (2022). *El Metaverso: Y cómo lo revolucionará todo*. (A. Gonzáles Sanz, Trad.) Ciudad de México: Paidós.
- Barbrook, R., & Cameron, A. (1996). The Californian ideology. *Science as Culture*, 6(1), 44-72. doi:10.1080/09505439609526455
- Baudrillard, J. (1990). *Seduction*. (B. Singer, Trad.) Montréal: New World Perspectives.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. (S. Faria Glaser, Trad.) Ann Arbor: The University of Michigan.
- Belk, R., Humayun, M., & Brouard, M. (2022). Money, possessions, and ownership in the Metaverse: NFTs, cryptocurrencies, Web3 and Wild Markets. *Journal of Business Research*, 153, 198-205. doi:10.1016/j.jbusres.2022.08.031
- Benjamin, W. (2008). *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. (J. Edmund, R. Livingstone, & H. Eiland, Trans.) London: Teh Belknap Press of Harvard University Press.
- Berlin, S. (23 de Marzo de 2022). *Out of the Metaverse: Company Aims to Bring Real-Life Pain to the VR World*. Recuperado el 13 de Junio de 2022, de Newsweek: <https://www.newsweek.com/metaverse-company-aims-bring-real-life-pain-virtual-reality-1691099>
- Bernstein, R. (1998). *Beyond objectivism and relativism : science, hermeneutics, and praxis*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Bigscreen. (2022). *Bigscreen*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2022, de Bigscreen: <https://www.bigscreenvr.com/>
- Bion, W. (1967). A Theory of Thinking. En W. Bion, *Second Thoughts: Selected Papers on Psycho-Analysis* (págs. 110-119). London: William Heinemann Medical Books Limited.
- Bojic, L. (2022). Metaverse through the prism of power and addiction: what will happen when the virtual world becomes more attractive than reality? *European Journal of Futures Research*, 10(22). doi:10.1186/s40309-022-00208-4

- Bostrom, N., & Sandberg, A. (2009). Cognitive Enhancement: Methods, Ethics, Regulatory Challenges. *Science and Engineering Ethics*, 15(3), 311-341.
- Brown, W. (2019). *In the Ruins of Neoliberalism: The Rise of Antidemocratic Politics in the West*. New York: Columbia University Press.
- Brown, W. (2023). *Nihilistic Times: Thinking with Max Weber*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Bunge, M. (2015). *Evaluando Filosofías*. Barcelona: Gedisa.
- Chalmers, D. (Noviembre de 2017). The Virtual and the Real. *Disputatio*, IX(46), 309-352.
- Clegg, N. (18 de Mayo de 2022). *Making the metaverse: What it is, how it will be built, and why it matters*. Recuperado el 4 de Junio de 2022, de Medium: <https://nickclegg.medium.com/making-the-metaverse-what-it-is-how-it-will-be-built-and-why-it-matters-3710f7570b04>
- CryptoAvatars. (2022a). *Scribble - CryptoAvatars*. Recuperado el 11 de Septiembre de 2022, de OpenSea: <https://opensea.io/assets/ethereum/0xc1def47cf1e15ee8c2a92f4e0e968372880d18d1/539>
- CryptoAvatars. (2022b). *The Alien Next Door - CryptoAvatars*. Recuperado el 11 de Septiembre de 2022, de OpenSea: <https://opensea.io/assets/matic/0xd047666daea0b7275e8d4f51fcff755aa05c3f0a/702>
- Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo*. (R. Vicuña Navarro, Trad.) Santiago de Chile: Ediciones Naufragio.
- Decentraland. (2022a). *Decentraland DAO*. Recuperado el 17 de Septiembre de 2022, de Decentraland DAO: <https://dao.decentraland.org/en/>
- Decentraland. (2022b). *Welcome to Decentraland*. Recuperado el 9 de Noviembre de 2022, de Decentraland: <https://decentraland.org/>
- Derrida, J. (1975). La farmacia de Platón. En J. Derrida, *La diseminación* (págs. 91-261). Madrid: Editorial Fundamentos.
- Descartes, R. (1977). *Meditaciones metafísicas con objeciones y respuestas*. (V. Peña, Trad.) Madrid: Ediciones Alfaguara.
- Descartes, R. (1984). *Relgas para la dirección del espíritu*. (J. M. Navarro Cordón, Trad.) Madrid: Alianza Editorial.
- Ducheneaut, N., Ming-Hui, D. W., Yee, N., & Wadley, G. (Abril de 2009). Body and mind: A study of avatar personalization in three virtual worlds. *Proceedings of the 27th International Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1151-1160.
- Duffey, C. (2023). *Decoding the Metaverse: Expand Your Business Using Web3*. London: Kogan Page.

- Egkolfopoulou, M., & Gardner, A. (6 de Diciembre de 2021). *Why Do Some CryptoPunk NFTs Cost More? Prices Show Metaverse Diversity Problem*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2022, de Bloomberg: <https://www.bloomberg.com/news/features/2021-12-06/cryptopunk-nft-prices-suggest-a-diversity-problem-in-the-metaverse>
- Eizio Services Limited. (2022). *XOXO - Chat & Make New Friends on the App Store*. Recuperado el 11 de Septiembre de 2022, de App Store: <https://apps.apple.com/us/app/xoxo-chat-make-new-friends/id1213870707>
- Ethereum. (15 de Septiembre de 2022). *Decentralized autonomous organizations (DAOs)*. Recuperado el 17 de Septiembre de 2022, de ethereum.org: <https://ethereum.org/en/dao/>
- Facebook Technologies. (23 de Abril de 2021). *New Day, New You: Avatars are More Expressive and Customizable Starting Today*. Recuperado el 11 de Junio de 2022, de Oculus Blog: <https://www.oculus.com/blog/new-day-new-you-avatars-are-more-expressive-and-customizable-starting-today/>
- Facebook Technologies. (2022). *Horizon Worlds | Virtual Reality Worlds and Communities*. Recuperado el 4 de Junio de 2022, de MetaQuest: <https://www.oculus.com/horizon-worlds/>
- Fareed, A., Stout, S., Casarella, S., Vayalapalli, Cox, J., & Drexler, K. (2011). Illicit Opioid Intoxication: Diagnosis and Treatment. *Substance Abuse: Research and Treatment*, 5, 17-25. doi:10.4137/SART.S7090
- Firmansyah, E. A., & Umar, U. H. (2023). Metaverse in business research: a systematic literature review. *Cogent Business & Management*, 10. doi:10.1080/23311975.2023.2222499
- Fisher, M. (26 de Abril de 2015). *Limbo is over*. Recuperado el 22 de Febrero de 2024, de K-punk: <https://k-punk.org/limbo-is-over/>
- Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* (C. Iglesias, Trad.) Buenos Aires: Caja Negra.
- Fisher, M. (2021). Comunismo ácido. Introducción inconclusa. En D. Ambrose (Ed.), *K-punk - volumen 3. Escritos reunidos e inéditos (Reflexiones, comunismo ácido y entrevistas)* (P. Orellana, Trad., págs. 123-154). Buenos Aires: Caja Negra.
- Flusser, V. (2011). *Into the Universe of Technical Images*. (N. A. Roth, Trad.) London: University of Minnesota Press.
- Frankel, R., & Krebs, V. (2022). *Human Virtuality and Digital Life: Philosophical and Psychoanalytical Investigations*. London: Routledge.
- Freud, S. (1957). On Narcissism. En J. Strachey, *Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XIV (1914-1916): On the History of the Psycho-Analytic Movement, Papers on Metapsychology and Other Works* (J. Strachey, Trad., págs. 67-102). London: Hogarth Press and the Institute of Psycho-Analysis.

- Freud, S. (1992). El malestar en la cultura. En S. Freud, *Obras completas Sigmund Freud* (J. L. Etcheverry, Trad., Vol. XXI, págs. 57-140). Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Fromm, E. (1960). Psychoanalysis and Zen Buddhism. En D. T. Suzuki, E. Fromm, & R. De Martino, *Zen Buddhism and Psychoanalysis* (págs. 77-141). London: George Allen and Unwind.
- Fukuyama, F. (1992). *El fin de la historia y el último hombre*. (P. Elías, Trad.) Barcelona: Planeta.
- Genies. (2022). *Avatar Ecosystem Tool*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2022, de Genies: <https://genies.com/>
- Germain, T. (13 de Octubre de 2022). *Meta's New Headset Will Track Your Eyes for Targeted Ads*. Recuperado el 21 de Noviembre de 2022, de Gizmodo: <https://gizmodo.com/meta-quest-pro-vr-headset-track-eyes-ads-facebook-1849654424>
- Glasauer, S. (2011). Thinking the impossible: Syntetic physics. *Metaverse Creativity*, 2(1), 33-44.
- Guadagno, R., Muscanell, N., Okdie, B., Burk, N., & Ward, T. (2011). Even in virtual environments women shop and men build: A social roleperspective on Second Life. *Computers in Human Behavior*(27), 304-308.
- Gupta, M., Shalender, K., Singla, B., & Singh, N. (2023). *Applications of Neuromarketing in the Metaverse*. Hershey: IGI Global.
- Hackl, C. (2022). *Into the Metaverse: The Essential Guide to Business Oportunities of the Web3 Era*. London: Bloomsbury Publishing.
- Han, B.-C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. (R. Gabás, Trad.) Barcelona: Herder.
- Han, B.-C. (2014). *Psicopolítica*. (A. Bergés, Trad.) Barcelona: Herder.
- Han, B.-C. (2021). *La sociedad paliativa*. Barcelona: Herder.
- Han, B.-C. (2022). *No-cosas. Quiebres del mundo de hoy*. (J. Chamorro Mielke, Trad.) Buenos Aires: Taurus.
- Han, S., & Shi, Z. (2024). Unmasking Inequality in the Metaverse: A Study of Skin-Tone Bias in the CryptoPunks Market. *Proceedings of the 57th Hawaii International Conference on System Sciences*, (págs. 4901-4910). Obtenido de <https://hdl.handle.net/10125/106972>
- Harburg, & Yip, A. H. (1939). Somewhere Over the Rainbow [Grabado por J. Garland]. Decca Records.
- Harvey, A. (2017). *Hyperface*. Recuperado el 21 de Febrero de 2024, de Adam Harvey Studio: <https://adam.harvey.studio/hyperface/>
- Harvey, D. (2003). *The New Imperialism*. Oxford: Oxford University Press.

- Harvey, D. (2007). *Breve historia del neoliberalismo*. (A. Varela Mateos, Trad.) Madrid: Akal.
- Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press.
- Heynen, N., McCarthy, J., Prudham, S., & Paul, R. (Edits.). (2007). *Neoliberal Environments: False promises and unnatural consequences*. London: Routledge.
- HTC Corporation. (2022a). *VIVE Pro 2 Headset - The Best VR Headset in the Metaverse*. Recuperado el 4 de Junio de 2022, de Vive: <https://www.vive.com/us/product/vive-pro2/overview/>
- HTC Corporation. (2022b). *VIVERSE - Open, Secure Metaverse for any Device User*. Recuperado el 4 de Junio de 2022, de VIVERSE: <https://www.vive.com/us/viverse/>
- HTC Corporation. (2022c). *VIVE Facial Tracker*. Recuperado el 17 de Septiembre de 2022, de VIVE United States: <https://www.vive.com/us/accessory/facial-tracker/>
- Hypen-labs. (2024a). *NeuroSpeculative AfroFeminism*. Recuperado el 20 de Febrero de 2024, de Hypen-labs: <https://hyphen-labs.com/NSAF>
- Hypen-labs. (2024b). *Who is Hypen Labs*. Recuperado el 21 de Febrero de 2024, de Hypen-labs: <https://hyphen-labs.com/who-is-hyphen-labs>
- HyperNation. (2022a). *HyperNation*. Recuperado el 16 de Septiembre de 2022, de HyperNation: <https://www.hypernation.io/>
- HyperNation. (2022b). *FAQS*. Recuperado el 16 de Septiembre de 2022, de HyperNation: <https://www.hypernation.io/faq>
- Hypervers. (2021). *Hypervers*. Recuperado el 6 de Junio de 2022, de Hypervers: <https://www.thehypervers.net/>
- Kim, S. (2022). *El Metaverso: un viaje hacia la tierra digital*. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia.
- Kimmerly, W. (2023). *Enterprise Transformation to Artificial Intelligence and the Metaverse: Strategies for the Technology Revolution*. Boston: Mercury Learning and Information.
- Korpijaakko, M. L. (2015). *Cracking Facebook: The Importance of Understanding Technology-Based Communication*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Krüger, O. (2021). *Virtual Immortality: God, Evolution, and the Singularity in Post- and Transhumanism*. (A. Jones, & P. Knight, Trads.) Bielefeld: Transcript.
- Kurzweil, R. (2012). *La singularidad está cerca*. (C. García Hernández, Trad.) Berlin: Lola Books GbR.
- Lanier, J. (2019). *El futuro es ahora. Un viaje a través de la realidad virtual*. (M. Pérez Sánchez, Trad.) Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.

- Lévy, P. (2007). *Cibercultura*. (B. Campillo, I. Chacón, & F. Martorana, Trads.)
Barcelona: Anthropos Editorial.
- Linden Research. (2022a). *Second Life*. Recuperado el 29 de Mayo de 2022, de <https://secondlife.com/>
- Linden Research. (2022b). *Community*. Recuperado el 16 de Septiembre de 2022, de Second Life: <https://secondlife.com/community>
- Linden, D. (14 de Julio de 2011). *The Singularity is Far: A Neuroscientist's View*.
Obtenido de Boingboing: <https://boingboing.net/2011/07/14/far.html>
- Lockwood Publishing. (2022a). *Community Guidelines*. Recuperado el 14 de Septiembre de 2022, de Avakin: <https://avakin.com/community-guidelines-2/>
- Lockwood Publishing. (2022b). *Home*. Recuperado el 5 de Noviembre de 2022, de Avakin: <https://avakin.com/>
- Marcinkowski, D. (4 de Febrero de 2021). *Finding the right balance between realistic and abstract 3D avatars*. Recuperado el 13 de Junio de 2022, de Ready Player Me: <https://blog.readyplayer.me/abstract-realistic-3d-avatars-balance/>
- Marx, K. (1976). *Capital. A Critique of Political Economy. Volume One*. (B. Fowkes, Trad.) London: Penguin Books.
- Marx, K., & Engels, F. (2010). *Manifesto of the Communist Party and its Genesis*.
Pacifica: Marxist Internet Archive.
- McLuhan. (1994). *Understanding Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Meta. (10 de Septiembre de 2021). *What Is Virtual Reality All About?* Recuperado el 3 de Junio de 2022, de Oculus Blog: <https://www.oculus.com/blog/what-is-virtual-reality-all-about/>
- Meta. (2022a). *Create in Horizon Worlds*. Recuperado el 5 de Junio de 2022, de Meta Store Help Center: <https://store.facebook.com/help/quest/articles/horizon/create-in-horizon-worlds/>
- Meta. (2022b). *Te damos la bienvenida a Meta*. Recuperado el 28 de Agosto de 2022, de Meta: <https://about.facebook.com/ltam/meta/>
- Meta. (2022c). *Block or unblock someone in Meta Horizon Worlds*. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022, de Meta Store: <https://www.meta.com/help/quest/articles/horizon/safety-and-privacy-in-horizon-worlds/block-or-unblock-horizon/>
- Metahero. (2022). *The Gateway Into the Metaverse*. Recuperado el 7 de Junio de 2022, de Metahero: <https://metahero.io/>
- Microsoft. (2022a). *Acerca de Minecraft*. Obtenido de Minecraft: <https://www.minecraft.net/es-es/about-minecraft>
- Microsoft. (2022b). *Get Your Bearings*. Recuperado el 15 de Junio de 2022, de AltspaceVR: <https://altvr.com/guide-section/your-bearings/>

- Microsoft. (2022c). *Get Social*. Recuperado el 28 de Agosto de 2022, de AltspaceVR: <https://altvr.com/guide-section/get-social/>
- Microsoft. (21 de Enero de 2022d). *Community Standards - AltSpaceVR*. Recuperado el 16 de Septiembre de 2022, de Microsoft Docs: <https://docs.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/alt-space-vr/community/community-standards>
- Mills, H. L. (2018). Avatar Creation: The Social Construction of “Beauty” in Second Life. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 95(3), 607-624. doi:10.1177/1077699017722105
- Moayeri, L. (6 de Agosto de 2015). *This Guy Created the 5-Minute Mind-Altering, Virtual-Reality World for Squarepusher*. Recuperado el 20 de Febrero de 2024, de Insomniac Magazine: <https://www.insomniac.com/magazine/this-guy-created-the-5-minute-mind-altering-virtual-reality-world-for-squarepusher/>
- Moravec, H. (1988). *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge: Harvard University Press.
- NAVER Z Corp. (2022). *ZEPETO - Make Yours*. Recuperado el 26 de Noviembre de 2022, de ZEPETO: <https://app.zepeto.me/en>
- Noble, S. U., & Roberts, S. (2019). Technological Elites, the Meritocracy, and Postracial Myths in Silicon Valley. En R. Mukherjee, S. Banet-Weiser, & H. Gray (Edits.), *Racism Postrace* (págs. 113-130). New York: Duke University Press.
- Non Fungible Labs. (2022). *Home*. Recuperado el 11 de Septiembre de 2022, de Fluf World: <https://www.fluf.world/>
- Oh, S., & Glasauer, S. (2014). Leave your trace - the virtual time machine. *Metaverse Creativity*, 4(2), 195-206.
- Ovidio. (2008). *Metamorfosis. Libros I-V*. (J. C. Fernández Corte, Trad.) Madrid: Gredos.
- OVR Technology. (2022). *OVR Technology*. Recuperado el 27 de Mayo de 2022, de Scent Technology for Virtual Reality: <https://ovrtechnology.com/>
- Pabón, J. (1997). *Diccionario manual griego. Griego clásico-español*. VOX.
- Panikkar, R. (2005). *Espiritualidad hindú: Sanātana dharma*. Barcelona: Kairós.
- Peña, Ó. (2022). *Metaversos: la gran revolución inmersiva*. Madrid: Anaya.
- Platón. (1986). *Dialogos III: Fedón, Banquete, Fedro*. (M. Martínez Hernández, Trad.) Madrid: Gredos.
- Platón. (1988). *Diálogos IV República*. (C. Eggers Lan, Trad.) Madrid: Gredos.
- Polyviou, A., & Pappas, I. (2023). Chasing Metaverses: Reflecting on Existing Literature to Understand the Business Value of Metaverses. *Information Systems Frontiers*, 23, 2417–2438. doi:10.1007/s10796-022-10364-4

- Ready Player Me. (24 de Septiembre de 2020). *The Past, The Present And The Future of Online Identities*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2022, de Ready Player Me: <https://blog.readyplayer.me/the-past-the-present-and-the-future-of-online-identities/>
- Rec Room. (2022a). *Rec Room*. Recuperado el 16 de Septiembre de 2022, de Rec Room: <https://recroom.com/>
- Rec Room. (2022b). *Comfort Options*. Recuperado el 16 de Septiembre de 2022, de Rec Room: <https://recroom.com/comfortandsafety>
- Roblox Corporation. (2022). *Safety and Civility*. Recuperado el 28 de Agosto de 2022, de Roblox: <https://corp.roblox.com/safety-civility-resources/>
- Rubin, P. (2020). *Future Presence. How Virtual Reality is Changing Human Connection, Intimacy, and the Limits of Ordinary Life*. New York: Harper One.
- Saad-Filho, A., & Ayers, A. (2015). Democracy Against Neoliberalism: Paradoxes, Limitations, Transcendence. *Critical Sociology*, 41(4-5), 597-618. doi:10.1177/0896920513507789
- Santiago, I. (2023). *NFT y METAVERSO. La economía intangible en 100 preguntas*. Madrid: Nowtilus.
- Scheler, M. (2001). *Ética: nuevo ensayo de fundamentación de un personalismo ético*. (H. Rodríguez Sanz, Trad.) Madrid: Caparrós editores.
- Schulenberg, K., Freeman, G., Li, L., & Barwulor, C. (2023). "Creepy Towards My Avatar Body, Creepy Towards My Body": How Women Experience and Manage Harassment Risks in Social Virtual Reality. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 7(CSCW2), 1–29. doi:10.1145/3610027
- Sharma, V. (4 de Febrero de 2022). *Introducing a Personal Boundary for Horizon Worlds and Venues*. Recuperado el 12 de Junio de 2022, de Meta: <https://about.fb.com/news/2022/02/personal-boundary-horizon/>
- Shin, M., Kim, S. J., & Bioccab, F. (2019). The uncanny valley: No need for any further judgments when an avatar looks eerie. *Computers in Human Behavior*, 94, 100-109.
- Somnium Space. (2022). *Somnium Space*. Recuperado el 12 de Junio de 2022, de Somnium Space: <https://www.somniumspace.com/>
- Spatial Systems. (2022). *Create Your Avatar: Build Your Metaverse Presence*. Recuperado el 10 de Junio de 2022, de Spatial: <https://spatial.io/create-an-avatar>
- Springer, S. (2016a). The Violence of Neoliberalism. En S. Springer, K. Birch, & J. MacLeavy (Edits.), *The Handbook of Neoliberalism* (págs. 153-163). New York. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/266970282_The_violence_of_neoliberalism

- Springer, S. (2016b). *The Discourse of Neoliberalism: An Anatomy of a Powerful Idea*. New York: Rowman & Littlefield International.
- Stageverse. (2022). *Mission*. Recuperado el 16 de Septiembre de 2022, de Stageverse Docs: <https://docs.stageverse.com/about-stageverse/mission>
- Stelarc. (1998). From Psycho-Body to Cyber-Systems: Images as Post-human Entities. En J. B. Dixon, & E. Cassidy, *Virtual Futures: Cyberotics, Technology and Post-human Pragmatism* (págs. 153-163). London: Routledge.
- Stenger, N. (1991). Mind is a Leaking Rainbow. En M. Benedikt, *Cyberspace: First Steps* (págs. 49-58). Massachusetts: The MIT Press.
- Stephoe, W., Steed, A., & Slater, M. (Abril de 2013). Human Tails: Ownership and Control of Extended Humanoid Avatars. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 19(4), 583-590.
- Stevenson Won, A., Bailenson, J., & Lanier, J. (2015). Homuncular Flexibility: The Human Ability to Inhabit Nonhuman Avatars. En R. Scott, & S. Kosslyn, *Emerging Trends in the Social and Behavioral Sciences* (págs. 1-16). John Wiley & Sons.
- Stiegler, B. (2013). *What Makes Life Worth Living: On Pharmacology*. (D. Ross, Trad.) Cambridge: Polity Press.
- Stiegler, B. (2014). *The Re-Enchantment of the World: The Value of Spirit against Industrial Populism*. (T. Arthur, Trad.) London: Bloomsbury.
- Stone, L. (10 de Enero de 2022). *The Founder of Zyva Studio Talks Trans-Design and the Metaverse*. Recuperado el 6 de Junio de 2022, de Metropolis: <https://metropolismag.com/profiles/qa-zyva-studio/>
- Strachan, M. (13 de Abril de 2022). *Metaverse Company to Offer Immortality Through 'Live Forever' Mode*. Recuperado el 12 de Junio de 2022, de Vice: <https://www.vice.com/en/article/pkp47y/metaverse-company-to-offer-immortality-through-live-forever-mode>
- Takahashi, D. (20 de Octubre de 2020). *Genies will let consumers create their own 3D avatars with Giphy and Gucci*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2022, de VentureBeat: <https://venturebeat.com/business/genies-will-let-consumers-create-their-own-3d-avatars-with-giphy-and-gucci/>
- Tribeca Fillm Festival. (4 de Febrero de 2019). Rewire your Brain in VR | NeuroSpeculative AfroFeminism. Recuperado el 21 de Febrero de 2024, de <https://youtu.be/43GUtyKPRm0>
- Turkle, S. (2011). *Alone Togheter: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- Uhive. (2022a). *Moderation*. Recuperado el 16 de Septiembre de 2022, de Uhive the World's First Social Metaverse: <https://uhive.com/moderation>

- Uhive. (2022b). *Home*. Recuperado el 6 de Noviembre de 2022, de Uhive the World's First Social Metaverse: <https://uhive.com/>
- Uhive. (2022c). *The Five Laws of the Metaverse*. Recuperado el 6 de Noviembre de 2022, de Uhive the World's First Social Metaverse: <https://uhive.com/the-five-laws-of-the-metaverse>
- Upland. (2022). *Upland - Rebuild the World*. Recuperado el 9 de Noviembre de 2022, de Upland: <https://www.upland.me/>
- Van Rijmenam, M. (2022). *Step into the Metaverse How the Immersive Internet Will Unlock a Trillion-Dollar Social Economy*. Hoboken: Wiley.
- Vasalou, A., & Joinson, A. (2009). Me, myself and I: The role of interactional context on self-presentation through avatars. *Computers in Human Behavior*, 510-520.
- Vita-More. (2010). Epoch of plasticity: The metaverse as a vehicle for cognitive enhancement. *Metaverse Creativity*, 1(1), 69-80.
- Winnicott, D. (2005). *Playing and Reality*. London: Routledge.
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271-290.
- Yee, N., & Bailenson, J. (2009). The Proteus Effect: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior. *Communication Research*, 36(2), 285-312.
- Yildirim, C. (2020). Don't make me sick: investigating the incidence of cybersickness in commercial virtual reality headsets. *Virtual Reality*, 24, 231–239.
- Zuboff, S. (2022). *La era del capitalismo de la vigilancia. La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras de poder*. (A. Santos, Trad.) Barcelona: Paidós.
- Zuckerberg, M. (28 de Octubre de 2021). *Founder's Letter, 2021*. Recuperado el 6 de Junio de 2022, de Meta: <https://about.fb.com/news/2021/10/founders-letter/>