

¿CÓMO CAMBIARÁ LAS RELACIONES HUMANAS EN EL METAVERSO?

La promesa de Mark Zuckerberg es que en un futuro no muy lejano tendremos una mejor vida en internet. Gracias a la realidad virtual, nuestros avatares podrán trabajar, viajar, comprar o hasta enamorarse en el mundo virtual. ¿El metaverso acabará con nuestro actual estilo de vida?



**Jaime Bailón
Maxi**
Docente Com.
U. de Lima



Jesús Bellido
Director C. de
la Computación
UTEC



**Eduardo
Villanueva**
Profesor Com.
PUCP

«ESTA VIRTUALIDAD SERÁ CONTROLADA POR UNA CORPORACIÓN»

El problema no son las relaciones sociales virtuales, por el contrario, la virtualidad es una potencia del ser, la virtualidad no se opone a lo real sino a lo actual (el aquí y ahora). En la virtualidad podemos adoptar múltiples identidades, el problema se produce cuando esta virtualidad es diseñada y controlada por una corporación tipo Facebook ahora transformada en Meta. Esta corporación es la que va a reglamentar las formas de sociabilización de los sujetos y sus maneras de interactuar con el mundo. Esto de alguna forma ya está sucediendo con las redes sociales tipo Tinder o Grindr, que construyen los perfiles de sujetos con los cuales uno podría tener más afinidad para relacionarse y a su vez establecen los protocolos para que dos individuos puedan hacer "match" (conocerse o tener un encuentro íntimo). Y en el caso de los chicos gamers, estos cuando juegan un videojuego tienen que seguir las reglas estipuladas por la compañía que produce el juego, inclusive si quieren ganar más puntos tienen que pagar para conseguir armaduras o skins que les permitan pasar al siguiente nivel.

«LA REALIDAD VIRTUAL PODRÍA TRAERNOS BENEFICIOS»

El metaverso es un espacio virtual en 3D que propone que las personas ya no solo seamos espectadores, sino parte del contenido. La tecnología detrás del metaverso que propone Zuckerberg es la realidad virtual, que crea un mundo nuevo, totalmente inmersivo. Tomará entre 10 a 15 años crear este espacio virtual y para ello se necesitarán desarrolladores y creadores de tecnología. La pregunta es ¿estamos preparados para hacerlo? Creo que sí, pero poniendo más énfasis que nunca en la formación integral de estos futuros profesionales, que deben estar listos para enfrentar los desafíos de un futuro al estilo *Black Mirror*. Si bien muchos miedos nacen con la llegada de nuevas tecnologías, la realidad virtual podría traernos beneficios. Por ejemplo, las experiencias de realidad virtual con patrimonio cultural o natural han demostrado un inmenso potencial para aliviar la presión turística que sufren algunos sitios en el mundo. La proliferación de realidades virtuales puede ser beneficiosa en términos de entretenimiento, universalización del conocimiento, búsqueda de identidades, incluso como espacio de sociabilización.

«ES OTRA VARIANTE DEL HABITUAL ETHOS CAPITALISTA»

En 1982, el novelista J. G. Ballard predijo que la realidad ya no sería lo que existe afuera, sino aquello que está en tu cabeza, y lo hizo el mismo año que *Blade Runner* propuso un mundo aplastado por la contaminación y dominado por corporaciones malignas incluso a costa de vidas esclavizadas. El metaverso de Facebook llega cuarenta años después, y resulta ni muy novedoso, ni muy interesante. Se presenta como una suerte de extensión de los placeres de una tarde de sábado, donde todos podemos hacer lo de siempre sin tener que dejar la comodidad de la conexión. Sin embargo, el resultado será más intenso y mucho menos agradable: Facebook comenzó siendo blandito y terminó facilitando que asesinos en serie transmitieran sus matanzas. Lo que importa es el negocio: Facebook tiene los recursos para construir esa variante irreal de la realidad, porque a lo largo de su existencia ha desbaratado cualquier competencia con su abundancia de algoritmos y su falta de escrúpulos. Habrá otra variante del habitual ethos capitalista: dinero sin fin. Si para ello hay que sacrificar la realidad, qué importa.