

METAVERSO
LO REAL EN LO VIRTUAL

COLECCIÓN JANO COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES

4

DIRECCIÓN – COORDINACIÓN EDITOR-IN-CHIEF

José Ángel Agejas Esteban. Universidad Francisco de Vitoria. España

Francisco García García. Universidad Complutense de Madrid. España

COMITÉ ACADÉMICO ASESOR – ACADEMIC ADVISORY BOARD

Susana Herrera Damas. Universidad Carlos III. España

Jorge Martínez Lucena. Universidad Abat Oliva-CEU. España

Marie-Laure Ryan. Investigadora independiente. Estados Unidos de Norteamérica

Álvaro Abellán-García Barrio. Universidad Francisco de Vitoria. España

Ignacio Blanco Alfonso. Universidad San Pablo-CEU. España

Carmen Marta Lázaro. Universidad de Zaragoza. España

Rogelio del Prado Flores. Universidad Anáhuac. México

Ana María del Valle. Universidad Francisco de Vitoria. España

Guadalupe Arbona Abascal. Universidad Complutense de Madrid. España

Alberto Nahum García. Universidad de Navarra. España

Humberto Martínez-Fresneda Osorio. Universidad Francisco de Vitoria. España

Catalina Martín Lloris. Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir. España

Diego Botas Leal. Universidad Francisco de Vitoria. España

VICTORIA HERNÁNDEZ RUIZ
(coord.)

METAVERSO
LO REAL EN LO VIRTUAL

EDITORIAL SINDÉRESIS
2022

1ª edición, 2022

© Victoria Hernández Ruiz

© 2022, editorial Sindéresis

Venancio Martín, 45 – 28038 Madrid, España

Rua Diogo Botelho, 1327 – 4169-004 Porto, Portugal

info@editorialsinderesis.com

www.editorialsinderesis.com

ISBN: 978-84-19199-40-9

Depósito legal: M-26902-2022

Produce: Óscar Alba Ramos

Imagen portada: Otras vidas. Autor: Marta Estero Viejo (Martha Min).

Impreso en España / Printed in Spain

Reservado todos los derechos. De acuerdo con lo dispuesto en el código Penal, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes, sin la preceptiva autorización, reproduzcan o plagien, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo de soporte.

ÍNDICE

Prólogo, *Universos metarreales*, Victoria Hernández Ruiz..... 7-13

Metaversos: riesgos y oportunidades para el desarrollo humano

1. *El metaverso os hará libres. Libertad, necesidad y promesas de los entornos virtuales.* Víctor Navarro Remesal 17-31
2. *La prospectiva del espacio litúrgico cristiano en el metaverso.* Emilio Delgado-Martos y Carola Díaz de Lope-Díaz Molins 33-50
3. *Metacity: la ciudad digital como habilitador social del metaverso.* José Antonio Ondiviela 51-73
4. *Ciberimperio o Ciudad de Dios: ¿qué opción fundamental para la construcción del Metaverso.* Sophie Grimaldi d’Esdra? 75-86

Metaversos y realidad virtual a la luz de la ficción

5. *Metaverso y mundos alternativos. El durmiente despierto como espectador, «gamer» o cliente.* Antonio Sánchez-Escalonilla 89-99
6. *Los mundos posibles del metaverso: de la resistencia ciberpunk a la cooptación lúdica.* Antonio José Planells de la Maza..... 101-112
7. *Metaverso y pretensión de inmortalidad en Paul Verhoeven.* Pedro Javier Gómez Martínez 113-130
8. *La representación del metaverso en la ficción cinematográfica y televisiva: Ready Player One, Matrix Resurrections, Belle y Black Mirror.* Juan Orellana Gutiérrez de Terán y Javier Figuro Espadas 131-147

9. *El valor especulativo y práctico de la ciencia ficción: la holocubierta en Star Trek: The Next Generation*. Monique Villen y Álvaro Abellán-García Barrio 149-170
10. *¿Metavidas? Diálogos entre realidad y metaverso en Black Mirror*. Ana Isabel Galván García de las Bayonas..... 171-192

Imagen y reconocimiento

11. *Recognising Human Religiousness in Filmic Representations of Martyrdom: A Close-reading of Terrence Malick's A Hidden Life through the Kantian Sublime*. Jerónimo Ayesta López 195-216
12. *A Brief Exploration of Filmic Space: Recognising the Image as Reality from Ophüls to Duras*. Pablo G. Álvarez..... 217-227
13. *La visión de la generación Zeta en el arte y la cultura visual*. Teresa Gómez López. Videoensayo 229-30
14. *Los mundos propios imaginarios de Stanley Kubrick en Eyes Wide Shut*. Ramiro Soler Paricio. Videoensayo..... 231-232

PRÓLOGO. *UNIVERSOS METARREALES*

VICTORIA HERNÁNDEZ RUIZ*
UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA

Es una práctica común el percibirse a uno mismo y la realidad en la que se está inmerso de manera natural, coherente y conforme a lo establecido, a lo debido. Es más, en la mayoría de las ocasiones consideramos nuestra cotidianidad como algo habitual, consistente y necesario; por no decir que distinguimos los objetos que nos rodean —y los procesos acometidos con ellos a diario— como útiles, sofisticados, confortables, incluso “a la última”. Y esta percepción es la misma con ocho años y con cuarenta y ocho. Sin embargo, no se repara tan a menudo en que entre una y otra percepción han transcurrido cuarenta años y que, por tanto, ni uno mismo, ni la realidad en la que se está inmerso, ni nuestra cotidianidad ni, mucho menos, los objetos, los procesos o las situaciones diarias tienen que ver con lo que fueron entonces. Ahora, lo de antes se antoja a menudo menos sofisticado, poco confortable, inútil y en absoluto a la moda.

La percepción de lo real es, de este modo, acomodaticia; normaliza lo cambiante; se habitúa con rapidez a lo novedoso; interpreta lo extraño y lo traduce y le busca sitio en la disposición natural de lo cotidiano. Esta capacidad humana de adecuar la concepción del mundo a los tiempos y a los espacios, esta maleabilidad de la apreciación de la realidad según la circunstancia es subsidiaria de la paradigmática cualidad de adaptación del hombre al entorno y, de manera análoga, también favorece la supervivencia. Pero nos hace perder los matices cuando irreflexivamente damos por hecho, por común, lo que no lo es, cuando la fuerza de la costumbre nos nubla el aprecio por lo extraordinario o cuando lo que se convierte en habitual nos opaca el asombro.

* Premio extraordinario de Doctorado en Humanidades, Máster en Profesorado y Máster en Humanidades. Estudió Filología Alemana y tras una dilatada experiencia docente, en la actualidad coordina el Grado en Humanidades de la Universidad Francisco de Vitoria donde es profesora de Estilo, Literatura Antigua y Medieval y Literatura Moderna, así como de Grandes Libros en el Máster de Humanidades. Perteneció al Grupo de Investigación “Imaginación y mundos posibles” desde el que desarrolla el Proyecto de Investigación *Mundos posibles poéticos: fundamentos filosóficos, teoría y prácticas hermenéuticas*, de la convocatoria 2022 en el que se enmarca esta publicación.

Es bien sabido que esta normalización perceptiva de la actualidad temporal solo funciona en el sentido contrario de la marcha, que aunque vemos con claridad la linealidad del progreso en nuestro breve suceder, nos cuesta sobremedida atisbar lo que nos deparan los días venideros, más allá de simples retazos de un prototipo aventurado. Y aquí entra al rescate la loca de la casa, la imaginación, que se enseñoorea en los dominios de la ficción de cualquier advenimiento futuro, de lo que está por llegar.

Nos encontramos hoy —de forma similar a otras culturas en otros momentos frontera de la historia— en una coyuntura de porvenir: los anuncios de los grandes actores tecnológicos proponen realidades aún incomunicables, pues no existen palabras para nombrar los efectos de una era digital que configurarán nuestro mañana. Solo vislumbramos un reflejo desvaído de lo que nos depara esa nueva era. El metaverso es todavía un término hueco, una potencialidad, un mundo posible. Y como las palabras no tienen aún realidad que nombrar, la imaginamos en la literatura, en el cine, en la televisión, en los videojuegos, en los cómics o a través de cualquier código que la soporte.

Es esta una trayectoria atípica del conocimiento, pues de este modo lo virtual, lo posible, se actualiza y se realiza a través de los procesos *poiéticos* y retóricos de la *inventio*, la *dispositio* y la *elocutio*. Gracias a la creación artística nos asomamos a lo que puede llegar a ser, a lo que parece que va a ocurrir. El objeto mental que es palabra antes que imagen se constituye gracias a la ficción, se desvirtualiza en la representación y adquiere una autonomía que anticipa lo que los tecnólogos no saben o no quieren contar.

De este modo, el propósito del IV Congreso Internacional “Imagen y Reconocimiento”: *Metaverso. Lo real en lo virtual*, fue convocar a todos aquellos que se interesan por esta operación epistemológica atípica que opera la ficción. Muchos son los que siguen asombrándose ante lo extraordinario y lo interpretan; y así, del seno de este congreso, celebrado en marzo del 2022 en la Universidad Francisco de Vitoria, en Pozuelo de Alarcón (Madrid), surge este volumen con el desarrollo de las aportaciones más significativas de los ponentes que allí se dieron cita.

Los autores y sus textos

Hemos optado por dividir los capítulos en tres bloques. El resultado han sido doce capítulos de autores de diversas universidades españolas e inglesas y dos videoensayos. Sirvan las siguientes páginas para introducir el notable trabajo de mis colegas.

El primero de los tres bloques lleva como título **Metaversos: riesgos y oportunidades para el desarrollo humano** y arranca con un jugoso análisis de Víctor Navarro Remesal titulado «El metaverso os hará libres. Libertad, necesidad y promesas de los entornos virtuales». Este capítulo analiza el metaverso no como un tipo de plataforma definido y cerrado sino como una serie de promesas que pretenden explotar y ampliar los mundos virtuales ya existentes. En particular, se centra en las promesas de libertad que este concepto utiliza como pilares centrales. La primera hipótesis presentada aquí es que el metaverso hereda esta idea de libertad del videojuego, para después modificarla. El videojuego le proporciona sus cimientos. La segunda hipótesis interroga esa diferencia: mientras que la libertad del videojuego se vincula a un escapismo separado de la vida cotidiana, la libertad que promete el metaverso apunta a una redefinición de la vida cotidiana. No se trata de un espacio de satisfacción de necesidades lúdicas sino de un espacio ludificado de satisfacción de todas nuestras necesidades. Para desplegar este cuestionamiento, el autor presenta tres niveles de la libertad: una idea general desde la Filosofía, la libertad del videojuego y la libertad prometida del metaverso.

Emilio Delgado-Martos y Carola Díaz de Lope-Díaz Molins, en «La prospectiva del espacio litúrgico cristiano en el metaverso», reflexionan sobre de qué modo, en los últimos 50 años, el espacio litúrgico cristiano se ha puesto en crisis debido especialmente a la irrupción de nuevos escenarios en los que la liturgia se presenta de formas diversas. Como factores más novedosos en esta crisis, la pandemia de 2020 y el metaverso han introducido la virtualización del rito como una posibilidad, acrecentando el volumen de la polémica y requiriendo de respuestas para construir un ámbito de exploración coherente con el fundamento de la liturgia. La esperanza depositada en el progreso tecnológico hace pensar que escenarios como el metaverso se debatirán entre la prospectiva y la distopía.

En «MetaCity: La ciudad digital como habilitador social del metaverso», José Antonio Ondiviela explora las posibilidades del metaverso como una oportunidad para entender el futuro, pues los espacios virtuales compartidos permiten que cualquiera se sume a una economía sin fronteras con una creatividad ilimitada. La naturaleza del metaverso es virtual, pero nace de la convergencia de realidad analógica, digital e Internet. Debido a su esencia humana y social, asociada a un mundo posible o lugar virtual, se establece un paralelismo obvio con el concepto de ciudad (lugar humano y social) al que llamamos MetaCity, como reflejo digital del concepto de ciudad física. Dichos espacios, junto a sus análogos metropolitanos realizan un esfuerzo constante por atraer y retener talento.

Y para cerrar este bloque, Sophie Grimaldi D'Esdra, en «Ciberimperio o Ciudad de Dios: ¿qué opción fundamental para la construcción del Metaverso?», plantea de manera renovada la dicotomía entre los dos modelos de ciudad propuestos por San Agustín. El metaverso es una nueva construcción de la civilización digital, que como cualquier cultura tiene una cosmovisión y una opción fundamental y la autora indaga las principales consecuencias de su desarrollo en nuestra cultura actual. El Ciberimperio representa un metaverso cerrado sobre sí mismo que se enraíza en una dimensión tecno-materialista. La Ciudad de Dios, a imagen del modelo de San Agustín, utiliza a la tecnología como un medio y se abre a la dimensión transcendental del ser humano.

El segundo bloque temático lleva por título **Metaversos y realidad virtual a la luz de la ficción** y presenta una serie de prácticas hermenéuticas sobre algunos artefactos artísticos que aventuran lo que esta nueva realidad nos puede deparar. En «Metaverso y mundos alternativos. El durmiente despierto como espectador, “*gamer*” o cliente», Antonio Sánchez-Escalonilla analiza cómo la figura del *durmiente despierto* en las fábulas tradicionales se encuentran en el vértice de la controversia entre realidad y ficción, pues suele tratarse de un personaje peligrosamente instalado en ambos mundos: real y soñado. Actualmente, la creación de modernos escenarios digitales en metaversos y ludomundos ofrecen al usuario, jugador o espectador una experiencia virtual más sofisticada en entornos tridimensionales y en tiempo real. A partir de este planteamiento, el autor ofrece una reflexión, mediante ejemplos cinematográficos, acerca de los conflictos internos que pueden implicar al explorador de multiversos, no muy diferentes de los que aparecen en estos personajes clásicos del cine y de la literatura.

En el ámbito videolúdico, Antonio José Planells de la Maza, con «Los mundos posibles del metaverso: de la resistencia ciberpunk a la cooptación lúdica», repara en que el determinismo tecnológico y el entusiasmo mediático han visto en el metaverso un brillante futuro, aunque resulte complejo consensuar algún tipo de definición operativa que sea realmente útil. El autor se aleja de esta exaltación empresarial para analizar la evolución del concepto como un mundo posible cuya sustantividad intensional se construye a partir de una proyección extensional social, cultural, económica e ideológica. Y para ello, parte de la génesis del metaverso contestatario ciberpunk y su tránsito hasta el actual modelo ludificado del capitalismo de la seducción, pasando por un estadio intermedio centrado en la utilidad empresarial y el entusiasmo fundacional del mito digital. De este modo, el metaverso se concibe como un mundo cooptado que pierde su origen rebelde para convertirse en un claro reflejo de nuestra realidad capitalista contemporánea.

Volvemos al género ficcional que más creaciones ha proporcionado sobre la materia, el cinematográfico. Así, Pedro Javier Gómez Martínez nos acerca en «Metaverso y pretensión de inmortalidad en Paul Verhoeven» al tratamiento del tiempo otorgado por la ficción en la gran pantalla. Esta variable, constituyente de la narrativa, no ha recibido la suficiente atención en la literatura académica que estudia el *sci-fy*, mientras que la realidad virtual inmersiva sí constituye un tema recurrente en las películas postmodernas del género. El autor recuerda que así como la manipulación del espacio en el discurso es posible, también lo es la manipulación del tiempo y, de este modo, interpela al lector con los siguientes interrogantes *quasi* paradójicos: ¿qué pasaría si en esas tecnologías la sensación de tiempo también resultara aumentada o reconstruida? ¿Podría simularse una vida en apenas unos minutos? ¿Y experimentar una simulación de una vida dentro de una simulación de una vida y así sucesivamente, casi como prolongación indefinida de la propia existencia? Dicha cuestión conecta con el concepto literario de *relato en abismo*, a la sazón, un indicio más de la ansiada inmortalidad del alma humana que se introduce en la película *Desafío total* como elemento recurrente. Es llamativa la anticipación de la película a la realidad de su tiempo, ya que especula con la transfusión de datos al cerebro humano, años antes de que el premio Nobel Roger Penrose o el neurocirujano Hameroff publicaran sus investigaciones sobre el efecto cuántico de la muerte, que expresa en términos parecidos dicha transfusión.

Asimismo, con «La representación del metaverso en la ficción cinematográfica y televisiva: *Ready Player One*, *Matrix Resurrections*, *Belle* y *Black Mirror*», Juan Orellana Gutiérrez de Terán y Javier Figuro Espadas analizan cómo se ha representado el metaverso, concretamente en cuatro producciones recientes: *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018), *Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021), *Belle* (Mamoru Hosoda, 2021) y el episodio *Striking Vipers* (Owen Harris, 2019), de la quinta temporada de *Black Mirror*, con guion del creador de la serie, Charlie Brooker. A partir de una definición antropológica del metaverso, los autores indagan en cómo los perfiles antropológicos identificados se reflejan en la relación con el humano digital (el avatar) y las consecuencias que surgen de la inmersión virtual.

Continuando con las prácticas hermenéuticas, Monique Villen y Álvaro Abellán-García Barrio exploran en «El valor especulativo y práctico de la ciencia ficción: la holocubierta en *Star Trek: The Next Generation*» la hipótesis contraria a la consideración del género de ciencia ficción como producto de escasa calidad estética y nulo valor teórico y práctico. Los autores eligen como objeto de estudio la holocubierta, una innovación tecnológica aparecida en el universo ficcional de *Star Trek*, y el uso que los personajes hacen de este

novum, pues ejemplifica algunas de las posibilidades, límites y riesgos de la realidad virtual y, más concretamente, de los llamados metaversos. Esta exploración se enmarca en la Narratología de los Mundos Posibles de Marie-Laure Ryan y en la Antropología filosófica de Julián Marías, en cuyo pensamiento ocupan un lugar central las nociones de virtualidad, posibilidad, ilusión y ficción. Los autores examinan de forma detallada el episodio *Booby Trap* y concluyen que lo conocido como realidad virtual no parece algo llamado a sustituir lo real sino más bien a potenciar nuestra natural capacidad virtualizadora, ayudándonos a interpretar la realidad, simulando cauces de acción o experimentos científicos, reconstruyendo lugares alejados en el espacio y el tiempo o mundos ficticios en los que aprender, renovarnos, descansar, recibir consuelo o evadirnos provisionalmente de la dura vida cotidiana.

Cierra este bloque Ana Isabel Galván García de las Bayonas, y lo hace revisitando una de las creaciones televisivas más impactantes de la última década con «¿*Metavidas? Diálogos entre realidad y metaverso en Black Mirror*». Es este capítulo se arroja luz sobre los ambiguos límites entre la vida real y la naturaleza virtual del metaverso. La universalización de Internet ha propiciado que, en las últimas décadas, se hayan desarrollado y extendido nuevas formas de experimentar la cotidianidad a través de dispositivos como *smartphones*, ordenadores o cámaras. Ahora, estos dispositivos son el eje que vertebra nuestra experiencia de vida, la gestión de nuestras relaciones personales y la configuración y narración de nuestra identidad. La ficción audiovisual ha dado lugar a obras en las que se han problematizado estas situaciones. La autora se acerca a la representación de lo que denomina «metavida» (grados de existencia en los que confluyen lo real y lo virtual, lo humano y lo tecnológico), a partir de la serie *Black Mirror* (2011-2019), de Charlie Brooker.

El último de los tres bloques, se dedica a las propuestas de varios autores que examinan desde distintos puntos de vista el leitmotiv del Congreso, la noción de **Imagen y reconocimiento**, que busca ofrecer una mirada humanística sobre las diversas formas de producción audiovisual que exploran la potencia expresiva de la imagen como camino del reconocimiento de lo humano.

Abre el bloque el capítulo «Recognising Human Religiousness in Filmic Representations of Martyrdom: A Close-reading of Terrence Malick's *A Hidden Life* through the Kantian Sublime» en el que Jerónimo Ayesta López plantea la cuestión de cómo las representaciones cinematográficas del martirio pueden ser un vehículo para el reconocimiento de la religiosidad humana. Y lo hace a través del estudio de la película del año 2019 de Terrence Malick en torno a la categoría de *lo sublime* kantiano, con un *close reading* de la escena en la que el protagonista se encuentra con su esposa antes de su ejecución y el

uso de los primeros planos faciales, así como la construcción de la estructura punto-objeto. El autor indaga a través de la narrativa cinematográfica en la experiencia estética de lo sublime constitutiva del reconocimiento de la religiosidad humana.

El último capítulo del volumen, «A Brief Exploration of Filmic Space: Recognising the Image as Reality from Ophüls to Duras», de Pablo G. Álvarez, explora las posibilidades narrativas y expresivas de la imagen a través de los espacios diegéticos, y en qué medida el reconocimiento de la realidad filmica está determinado por las decisiones sobre disposición y filmación del espacio cinematográfico. El autor se cuestiona el modo en el que sin salir del (auto)restringido marco del cine clásico, Max Ophüls logra expandir las posibilidades expresivas de la imagen a través del espacio narrativo, y de qué forma estas innovaciones persisten en las producciones filmicas actuales.

Dejamos para el final las propuestas vídeo-ensayísticas. La primera de ellas, «Del arte a la cultura visual en la generación Zeta», de Teresa Gómez López, resuelve cuestiones sobre cómo hoy los jóvenes interpretan el arte y la cultura visual y repasa las últimas tendencias del arte contemporáneo en la cultura visual.

El segundo videoensayo, y broche de esta edición, es «Los mundos propios imaginarios de Stanley Kubrick en *Eyes Wide Shut*», donde Ramiro Soler Paricio aprovecha el plano de metáfora de la realidad y la ausencia de límites físicos, morales o económicos para realizar una analogía entre la experiencia inmersiva del metaverso y la que nos brinda Kubrick a lo largo de su filmografía.

Esperamos, querido lector, que el volumen que tienes entre las manos te ayude a vislumbrar una realidad aún intangible gracias a las investigaciones de esta docena de estudiosos y expertos. Ellos han conseguido ver más allá de la sonrisa congelada con la que se nos anuncia el advenimiento de esta nueva era y nos han desvelado (en el sentido etimológico de la expresión) lo que hay de real en lo potencialmente virtual de este nuevo mundo.

**METaversos: Riesgos y Oportunidades
para el Desarrollo Humano**

EL METAVERSO OS HARÁ LIBRES. LIBERTAD, NECESIDAD Y PROMESAS DE LOS ENTORNOS VIRTUALES

Víctor Navarro Remesal¹

Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra

vnavarro@tecnocampus.cat

<https://orcid.org/0000-0001-5425-854X>

Introducción: El País Virtual de los Juguetes

En el País de los Juguetes no hay escuelas, ni maestros, ni libros. No hace falta estudiar, todos los días son festivos y las vacaciones van del primer día de enero al último de diciembre. Sus habitantes son todos niños que se dedican a tiempo completo a jugar. En ese lugar imaginario (que en el original italiano se llama *Paese dei balocchi* y los anglosajones tradujeron como *Pleasure Island*), Carlo Collodi nos presenta un mundo de puro ocio en el que Pinocho es libre para fumar, jugar, perder el tiempo y campar por un parque de atracciones gigante, sin obligaciones ni supervisión. Creo que es un lugar perfecto para entender el metaverso. Pese a que solemos ilustrar el concepto con ficciones como *Snow Crash* (Neal Stephenson 1992), *Ready Player One* (Ernest Cline 2011) o *Serial Experiments Lain* (Triangle Staff 1998), el País de los Juguetes nos ofrece una clave analítica muy relevante:

¹ Víctor Navarro Remesal es doctor en Comunicación, especializado en Game Studies. También ha cursado estudios sobre Asia Oriental y guion de humor. Enseña Historia e Industria del Videojuego y Guión Interactivo en Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra, en Mataró. Forma parte del grupo de investigación Cultura y Tecnología Lúdica (CTL). Es autor de 'Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos' (Shangrila, 2016) y editor de 'Pensar el juego. 25 caminos para los game studies' (Shangrila, 2020) y 'Perspectives on the European Videogame' (Amsterdam University Press, 2021). Es miembro fundador de DiGRA España y director de la colección Ludografías, de la editorial Shangrila. Sus principales intereses de investigación son la libertad del jugador, el *gêmu* o videojuego japonés y la preservación. Colabora como crítico con medios como Onda Cero o Rockdelux. Actualmente es uno de los IP del proyecto 'Ludomitológias: Mitos e ideología en el videojuego contemporáneo'.

no nos presenta una ontología de los mundos virtuales sino un *por qué* fantaseamos con ellos y, sobre todo, una advertencia sobre sus promotores y prometedores.

El metaverso es una promesa. La propia indefinición del concepto ya apunta a que es algo a lo que aspiramos, una suerte de revelación tecnológica más que un modelo con una implementación clara. Lo importante del metaverso es que *aún no ha llegado* y que, sin embargo, está claro que *va a llegar*. Así lo entendieron los editores del Baltic Screen Media Review, que en marzo de 2022 publicaron una llamada a artículos con el siguiente texto:

Now that ‘cyberspace’ has been conquered and with ‘Web 2.0’ in our rearview mirror, the ‘metaverse’ is currently being rapidly adopted by the consultant class and industry professionals as the next big thing. Once again the future of the Internet is captured in a buzzword that is equally revered and critiqued as it is misunderstood (van Dijck & Nieborg, 2009). Because of the large capital reserves of investors and big tech companies, there is a widespread sense of urgency not to miss the boat. Microsoft’s acquisition of Activision Blizzard and Facebook’s rebranding to Meta show that platform companies are deeply committed and the stakes are increasing.

El metaverso es urgente porque forma parte de una lógica de constante relevo tecnológico, de superación de lo actual, de novolatría y solucionismo tecnológico. No sólo va a llegar sino que *debe* llegar. El pensamiento que urge a no perder el tren del metaverso ve en la tecnología un asidero salvífico. Si fraccionamos su propuesta en sus componentes básicos, veremos que están entre nosotros desde hace tiempo: ¿no cumplen *Second Life* (Linden Lab 2003), *Habbo Hotel* (Sulake 2000), *Animal Crossing* (Nintendo 2001-actualidad) o *Fornite* (Epic Games 2017) las funciones que este mundo virtual nos ha de traer? Pero a los discursos que nos venden el metaverso no les interesa lo que ya existe. Su producto es la disrupción, el cambio de paradigma, la constante revolución. Ningún metaverso que podamos usar es todavía *suficientemente* metaverso. Ahí radica el verdadero interés del concepto para las Humanidades: no en describir un campo sino en entender por qué aspiramos, o nos quieren hacer aspirar, a habitarlo.

Por eso, en este capítulo me propongo explorar el metaverso como promesa, entendiendo esta como el anuncio de la satisfacción de (algo que percibimos como) una necesidad, de un estado de las cosas posible que nos resulta apetecible y que alcanzaremos mediante las herramientas que se nos ofrecen. Aplicaré, de manera poco ortodoxa, una mirada constante a las lógicas del marketing y la publicidad, el gran campo de las promesas de nuestro

tiempo. Que la publicidad articula las promesas y los deseos de nuestras sociedades es algo observable, aunque siempre está por ver si recoge tendencias o intenta crearlas. ¿Y qué nos promete el metaverso? Mi hipótesis es que, siguiendo los cauces principales de la cultura digital, el metaverso nos promete *libertad*. Y, en concreto, un tipo de libertad que combina ciertos postulados libertarios de internet con una libertad heredada de, y mutada desde, el videojuego. La idea de metaverso, apuntaré aquí, parece tomar los espacios virtuales del videojuego y extirparles *el juego*, romper la barrera entre juego y mundo real para transformar el segundo.

Volvamos al País de los Juguetes. Una vez que los niños se asaltan allí, descubren con horror que se han transformado en burros. El paraíso ha resultado ser una trampa. A primera vista, parece una fábula moralista sobre los peligros del ocio y la falta de control. No obstante, como decía, la aportación del cuento de Collodi no es tanto advertir contra el hedonismo sin límites como hacer énfasis en los beneficiarios de ese falso paraíso. Para ir al País de los Juguetes Pinocho habrá de tomar un carruaje conducido por el Cochero, un villano que regenta el lugar y vende los burros como animales de circo y bestias de carga.

Sería fácil utilizar el Cochero como metáfora de las empresas Big Tech y convertirlas en explotadores que se aprovecharán de nosotros cuando bajemos la guardia sedados por los placeres que nos ofrecen. No es esa mi intención. No sé si el carro que nos quiere llevar al metaverso lo conduce el Cochero de Collodi o un arquitecto benigno, ni si en ese metaverso nos convertiremos en burros o en personas mejores. Mi premisa es mucho más sencilla: dado que no sabemos esto, es bueno no perderlo de vista. Al mando del carro va *alguien* y ese alguien, como el Cochero, es el dueño de la parada final. Lo que pretendo hacer aquí es un ejercicio de sospecha epistémica: si el metaverso es una promesa y no una realidad, lo que sabemos de la promesa es lo que los explotadores de ese nuevo espacio nos hacen saber. No son espacios naturales, ni públicos, ni neutros, sino diseñados. La libertad de todo espacio virtual es una libertad diseñada o *libertad dirigida*. ¿Qué libertades ha diseñado para nosotros el metaverso? ¿Libertades para qué y de qué? ¿De qué modo pretende satisfacer nuestra necesidad de libertad y cómo puede sacarle partido?

No pretendo aquí resolver estas preguntas sino algo más modesto: afinar mejor, desde un pensamiento humanístico, el análisis de esta nueva promesa tecnológica. Para ello, hablaré primero de libertad y necesidad en un contexto general, pasaré después a describir la libertad en el videojuego y me centraré

al final en cómo el metaverso modifica esa libertad videolúdica para construir ese horizonte hacia el que se dirige su carro.

1. La libertad

La libertad es uno de los temas principales de la Filosofía y una de las bases de la experiencia humana. Y, sin embargo, es un concepto esquivo, difícil de delimitar, quizá por su amplia función constituyente. Está en todas partes pero cuesta señalarla. «La piedra de toque de toda filosofía», escribe Miquel Seguró Mendlewicz, «es la libertad» (2021, 142). Y desde los clásicos hasta nuestros días, la libertad ha sido condición de necesidad de la ética: «Sin libertad no hay acción ni reflexión, y es condición *sine quan non* para la responsabilidad» (Seguró Medlewicz 2021, 124). Fundamenta nuestro ser en el mundo y nuestra propia capacidad de cuestionarlo y cuestionarnos, pero sólo solemos reparar en ella cuando percibimos que nos falta. Así, se nos presenta como una de las abstracciones más concretas y necesarias. Es una estructura, pero una estructura que siempre hemos de dotar de contenido. Quizá por eso gusta tanto a la publicidad, que se aferra a ella cuando busca pasar del producto al valor de marca: en 1998, Amena anunciaba, a ritmo de una versión de ‘Libre’, de Nino Bravo, «Nace la nueva telefonía móvil. Hoy eres un poco más libre»; Aquarius nos dijo que estamos «Programados para ser libres» y la cerveza El Águila nos exhorta «Saborea tu libertad».

No es mi objetivo aquí problematizar la libertad ni enfrentar perspectivas sino presentar un sustrato común que sirva para darnos una idea operativa de cómo pensamos la libertad en nuestro tiempo. De ese sustrato saldrán las libertades del videojuego y el metaverso. Para identificarlo, repasaré debajo algunos hitos filosóficos que nos orienten y presentaré un modelo de libertad basado en el triángulo entre necesidad, acción y sentido.

La Filosofía se ha ocupado tanto de definir la libertad como de taxonomizarla y de discutir sus usos. El mundo grecolatino clásico la interrogó a menudo: Aristóteles la vinculó a la virtud y a la perfección en el cumplimiento de los fines naturales, atándola a la *frónesis* o prudencia que ayuda a usarla racionalmente; los estoicos exploraron la libertad interior frente al deseo y a las condiciones que escapan a nuestro control; y es famosa la máxima de Cicerón, recogida en el año 64 en *Las paradojas de los estoicos* (2016), «Libertas est potestas vivendi ut velis», «La libertad es el poder de vivir como uno desea». Para el mundo clásico (no sólo grecolatino, también, por ejemplo, el chino), la libertad estaba íntimamente relacionada con la decisión y la actuación moral en un contexto comunitario.