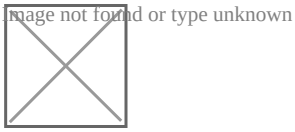
METAVERSO: ¿HACIA LA INTERFAZ TOTAL?

Por: Hipermediaciones. 23/11/2021

Desde tiempos ancestrales el Homo sapiens ha desarrollado tecnologías que promueven a la **construcción de mundos virtuales,** desde el mismo lenguaje –que permitió la creación de **mundos narrativos** a través de los mitos y la literatura – hasta las **drogas psicodélicas**. Un hilo no tan invisible une la caverna de Platón con las febriles lecturas de **Alonso Quijano**, las producciones pioneras de **Georges Méliès** y los experimentos psicotrópicos de **Albert Hofmann**. Las tecnologías digitales, desde su mismo origen, no pudieron quedar al margen de esta necesidad tan humana. Repasemos algunos de esos momentos.



MUD

Según la Wikipedia

Un **MUD** (originalmente **Multi-User Dungeon**, con variantes posteriores **Multi-User Dimension** y **Multi-User Domain**) es un juego multijugador en tiempo real en un mundo virtual, por lo general en modo texto. Los MUDs combinan elementos de videojuego de rol, hack and slash, jugador contra jugador, ficción interactiva, y chat. Los Jugadores pueden leer, ver u oír (en algunos casos están adaptados para invidentes) las descripciones de las salas, objetos, otros jugadores, NPCs, y acciones realizadas en el mundo virtual. Los Jugadores generalmente interactúan entre ellos en el mundo escribiendo comandos similares al lenguaje natural.

Este tipo de experiencia inmersiva se puso muy de moda en los *colleges* estadounidenses en los años 1980, cuando los ordenadores personales y las redes digitales comenzaron a difundirse de manera capilar por empresas, oficinas públicas y universidades. Investigadoras muy reconocidas como **Sherry Turkle** (MIT) fueron pioneras en el estudio de los MUD. En *The Second Self* (1984) Turkle entrevistó a

decenas de jóvenes, estudiantes, ingenieros, hackers y usuarios para comprender cómo veían a las máquinas digitales; estas entrevistas revelaron que **los humanos experimentamos a las computadoras como dispositivos situados en la frontera entre lo inanimado y lo animado, una especie de «extensión del yo» que forma parte del mundo exterior.** Turkle citaba a un usuario de PDA: «Cuando mi Palm se estrelló, fue como la muerte. Pensé que había perdido la cabeza».

Una década más tarde Turkle volvería a la carga con otro clásico de la psicología de la vida digital, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet* (1997) (ver mi reseña). En este volumen la investigadora entraba de lleno en la **construcción de las identidades en las redes** y describía tres formas de comprender a las máquinas digitales: las computadoras entendidas como *«tools», «mirrors», y «gateways»* hacia un mundo más allá de la pantalla. En ese momento **Turkle tenía una visión optimista e incluso festiva de la «vida en la pantalla»**. Esta visión se iría torciendo con el correr de los años, sobre todo a partir de la publicación de *Alone Together. Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (2012) (ver mi reseña).

Regresando a los MUD, fueron una experiencia inmersiva basada en una **interfaz alfanumérica** que involucró a miles de usuarios, sobre todo jóvenes, durante muchas horas al día. En los MUD -que podían estar ambientados en el *Far West*, en la Roma Antigua o en la nave *Enterprise* de *Star Trek*– la gente se divertía y compartía buenos momentos encarnando otros *self* que no necesariamente coincidían con el que se encontraba de este lado de la pantalla. **Un gris empleado bancario podría convertirse en un MUD en una sensual princesa hambrienta de sexo proveniente de** una galaxia muy lejana. En los MUD había matrimonios entre avatares pero también separaciones, violaciones y todo tipo de formas de *bullying*. Como en el mundo real, pero a golpes de teclado.

Image not found or type unknown

Videojuegos

Myst (1993) fue quizás el primer videojuego inmersivo de alta resolución (para esa

época) que nos permitió **recorrer e interactuar en un mundo virtual** sin la urgente necesidad de tener que matar nazis (*Wolfenstein 3D*, 1992) o bichos raros (*Doom*, 1993). *Myst* dio lugar a una **larga saga** (el último, *Myst V: End of Ages*, es de 2005) e influenció a decenas de producciones. Cada nuevo juego de la saga *Myst* fue mejorando la gráfica y los efectos de sonido hasta construir mundos virtuales donde **el jugador se podía pasar horas y horas resolviendo enigmas y disfrutando con los oníricos paisajes.**

Pero el gran salto en la inmersión llegaría con otra saga, *The Sims* (2000). En esta nueva serie l**os jugadores contribuían en la construcción del mundo virtual y gestionaban sus propios personajes**. Conocidos como «*sandbox games*«, en estos juegos no existen objetivos concretos ni enemigos a vencer: son **entornos para construir y desarrollar personajes con una cierta autonomía**. Sin embargo, a estos juegos todavía les faltaba algo: la **interacción entre usuarios**. Si bien *The Sims* permitía cierto tipo de intercambio (por ejemplo, los usuarios podían compartir solares o familias de personajes), las **interacciones entre usuarios** explotarían con las versiones *online* de **juegos bélicos** como *Fortnite* o *Call of Duty* -donde una aguerrida escuadra de jugadores se enfrenta a otro equipo no menos sediento de sangre- y en el más popular de los **juegos «constructivos»** de última generación: *Minecraft*. **El sueño de construir y vivir en un mundo virtual interactivo se acercaba cada vez más.**

En una entrevista realizada en 2008 el creador de *The Sims*, el mítico **Will Wright**, ya apostaba por un tipo de experiencia donde los sujetos interactúan en un entorno digital cada vez más *frictionless*:

*Any human institutional system that draws on the intelligence of all its members is a **metabrain**. Up to now, we have had high friction between the neurons of the metabrain; technology is lowering that friction tremendously. Computers are allowing us to aggregate our intelligence in ways that were never possible before. If you look at Spore, people are making this stuff, and computers collect it, then decide who to send it to. **The computer is the broker.** What they are really exploring is the collective creativity of millions of people. They are aggregating human intelligence into a system that is more powerful than we thought artificial intelligence was going to be.*

Hoy, la frase *«the computer is the broker»* produce escalofríos.

Image not found or type unknown

Second Life

La aparición de *Second Life* (2003) parecía **unir lo mejor de dos mundos**: la construcción de un **universo virtual inmersivo** abierto a la **participación y las interacciones de cualquier usuario**. **El viejo sueño de un MUD en 3D**. En su momento de mayor expansión *Second Life* parecía una **Matrix democrática** donde había que estar sí o sí: infinidad de empresas montaron sus negocios ahí dentro, mientras que unas cuantas universidades organizaron cursos en este novedoso entorno. Algunos países abrieron embajadas, las performances artísticas eran moneda común y hasta las iglesias se vieron obligadas a abrir una sucursal.

Second Life, una plataforma que **llegó a tener casi un millón de usuarios en 2013**, fue progresivamente perdiendo gente debido a una serie de problemas, desde cuestiones tecnológicas vinculadas a la conectividad o la estabilidad del sistema hasta fraudes, pérdidas de objetos virtuales y congestión en algunas áreas. **Problemas del mundo real, pero en 3D.** A pesar de todo, *Second Life* cuenta todavía con una comunidad muy activa de varios cientos de miles de usuarios que pasan buena parte de su vida en esta «*alternate reality platform*» gestionada por la empresa Linden Lab. Se calcula que unas 200 mil personas entran a diario y el sistema procesa 345 millones de transacciones anuales en la moneda virtual de la comunidad: los Linden dollar (L$). Según **Brad Oberwager**, director ejecutivo de Linden Lab,

“If you look at Second Life, what it did 18 years ago and what it’s doing now, the world has kind of come back to Second Life (…) ***Everybody is trying to be Second Life.*** *And it’s a pretty interesting time. When you think of creators in the creator economy, Second Life is still the leader and people are getting direct payments from each other. We’re a true economy.”*

No sabemos si «*todos quieren ser Second Life*«, pero está claro que **alguien quiere llevar ese modelo hasta sus últimas consecuencias.**
https://www.youtube.com/embed/b9vWShsmE20?version=3&rel=1&showsearch=0&showinf

Metaverso

Facebook no tiene un problema: tiene varios. Y no se pueden solucionar: su mismo ADN, basado en la extracción y explotación masiva de datos personales, hace imposible que desmonten lo que han construido en los últimos 15 años. La única salida es **escapar hacia el futuro**. Y aquí entra en juego el Metaverso, **quizás el proyecto más ambicioso desde que Tim Berners-Lee decidió apostar todas sus fichas a la World Wide Web**. El Metaverso -acompañado por una **estrategia de *rebranding* empresarial** (a partir de ahora la corporación Facebook se llamará **Meta**)- es el golpe de timón de un gigante herido, un *Titanic* agrietado bajo la línea de flotación que debía sí o sí transformarse para convertirse en otra cosa. **Facebook está en proceso de mutación**: debe imaginar un nuevo horizonte, seducir a sus 3.000 millones de usuarios, convencer a sus empleados para que **dejen de airear trapos sucios después de enriquecerse trabajando varios años en la empresa** y, sobre todo, persuadir a sus accionistas de que puede seguir **generando ganancias brutales a partir de los datos personales**. Los que me siguen en las redes o leen este blog saben que **no comulgo con los discursos apocalípticos, pero escuchar a Mark Zuckerberg hablando de «*privacy*» y « *safety*» me produce arcadas.**

Todo esto huele mal. Muy mal. Me encantaría **participar y explorar el Metaverso si fuera un proyecto abierto como lo fue en sus orígenes (y en parte todavía lo sigue siendo) la World Wide Web**, un espacio donde ninguna corporación domina a los demás actores y en el cual los estándares surgen de negociaciones y acuerdos interpares. **El Metaverso es desde el vamos un *walled-garden*** de una de las **corporaciones menos transparentes y más poderosas del capitalismo de datos.** Con esta iniciativa **Mark Zuckerberg** intenta patear la pelota hacia adelante, huir de las acusaciones y relanzar una imagen corporativa que se cae a pedazos. Por otro lado, si las viejas corporaciones del capitalismo industrial (Ford, GM, Kodak, etc.) podían controlar un mercado durante un siglo, ahora todo es mucho más efímero y deben reinventarse para poder sobrevivir. **Mutar o morir.**

Image not found or type unknown

Toda esta **estrategia de supervivencia corporativa** debe ser empaquetada y vendida de la mejor manera posible. En su vídeo de presentación durante el Facebook Connect 2021 **Mark Zuckerger** recuperó buena parte de los **mitos digitales,** desde la utopía de la interfaz transparente hasta la «*information at your fingertips*» del **Bill Gates** de los años 1990. El Metaverso se ubica en la **genealogía** que rápidamente he repasado en esta entrada: **el sueño de un mundo virtual, inmersivo e interactivo de alcance global** donde pasar buena parte de nuestra existencia en un régimen donde, como decía **Will Wright**, los **algoritmos y las computadoras son los *brokers***. En otras palabras, estamos hablando de una **interfaz total** diseñada y gestionada por una megacorporación tan poco fiable como su fundador.

Pero **Zuckerberg** no es **Steve Jobs** y ni siquiera se acerca al mejor **Bill Gates** de hace 25 años, cuando todavía sonaba creíble y los escándalos no lo tenían contra las cuerdas. **Zuckerberg** es más bien un personaje soso, casi un avatar de sí mismo **incapaz de venderle un coche usado a nadie… pero casi un tercio de la humanidad está (estamos) en sus plataformas.** Sin embargo, no hay que perder la esperanza. Como siempre digo, **las redes digitales no son (nunca fueron) el paraíso soñado en los años 1990 ni el infierno que imaginamos en estos años 2020**. Además del avatar de **Zuckerberg**, en el ecosistema digital hay **infinidad de actores creando tecnologías y generando experiencias que contribuyen a mejorar nuestra vida y la del planeta**. No nos olvidemos de las palabras de don **Alfonso Quijano**, «aún entre los demonios hay unos peores que otros, y entre muchos malos hombres suele haber alguno bueno».

LEER EL ARTICULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ

Fotografía: Hipermediaciones

Fecha de creación
2021/11/23