

Metaverso, identidad virtual y mundos paralelos *

Metaverso, identidade virtual e mundos paralelos

Metaverse, Virtual Identity and Parallel Worlds

Carlos Germán Juliao Vargas  y Fabian Andrey Zarta Rojas  **

Este artículo presenta un análisis sobre la relevancia de lo virtual en la realidad contemporánea, pero también sobre su impacto en la producción de identidades digitales, y a su vez sobre cómo éstas se desarrollan en esos mundos que podemos llamar “paralelos” o metaversos. El texto se presenta en tres partes: primero se aborda la cuestión de la identidad, luego una diferenciación entre lo real y lo virtual, y finalmente los mundos paralelos. El enfoque utilizado para la reflexión se enraíza en el pensamiento complejo, no lineal y rizomático. La principal conclusión a la cual se llega es que se requiere una posición ética, incluyente y responsable ante estas demandas. Cuando ella se haya construido, se podrá pensar en una realidad-mundo aumentado cuya interfaz sería la base de navegación.

37

Palabras clave: metaversos; digitalidad; complejidad; identidad; virtualidad

* Recepción del artículo: 23/01/2023. Entrega del dictamen: 06/03/2023. Recepción del artículo final: 17/04/2023.

** *Carlos Germán Juliao Vargas*: magister en estudios sociales, políticos y económicos. Licenciado en filosofía y teología, Pontificia Universidad Javeriana, Colombia. Pedagogo e investigador independiente. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2006-6360>. Correo electrónico: cgjuliao@gmail.com. *Fabian Andrey Zarta Rojas*: doctorando en pensamiento complejo, Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, México. Magister en estudios sociales y culturales. Especialista en literatura, producción de textos e hipertextos. Docente e investigador de la Corporación Universitaria Minuto de Dios (UNIMINUTO), Colombia. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5536-3712>. Correo electrónico: fazaro-10@hotmail.com.



Este artigo apresenta uma análise da relevância do virtual na realidade contemporânea, mas também do seu impacto na produção de identidades digitais, e por sua vez de como elas se desenvolvem naqueles mundos que podemos chamar de “paralelos” ou metaversos. O texto é apresentado em três partes: primeiro aborda-se a questão da identidade, depois uma diferenciação entre o real e o virtual e, finalmente, os mundos paralelos. A abordagem utilizada para a reflexão está enraizada no pensamento complexo, não linear e rizomático. A principal conclusão a que se chega é que é necessária uma posição ética, inclusiva e responsável face a estas exigências. Quando ele foi construído, você pode pensar em um mundo-realidade aumentada cuja interface seria a base de navegação.

Palavras-chave: metaversos; digitalidade; complexidade; identidade; virtualidade

This article presents an analysis of the relevance of virtuality in contemporary reality, but also on its impact on the production of digital identities, and, in turn, on how they are developed in those worlds that we call “parallel” or metaverses. The article is presented in three sections: firstly, the question of identity; secondly, a differentiation between the real and the virtual; and thirdly, parallel worlds. The approach used is rooted in complex, non-linear and rhizomatic thinking. The main conclusion reached is that an ethical, inclusive, and responsible position is required in the face of these demands. Once it has been built, it will be possible to think of an augmented world-reality with an interface that could work as a navigation base.

Keywords: metaverse; digitality; complexity; identity; virtuality

“La transformación digital no conoce fronteras ni sectores.”

Emérito Martínez

Introducción

Las nuevas tecnologías han invadido nuestras vidas a gran velocidad, estableciéndose como necesidades reales. El número de usuarios de Internet en el mundo se estima en casi 5000 millones, con usos muy diversos.¹ Internet hoy cumple cinco funciones principales: consulta de correos electrónicos, búsqueda de servicios (clima, tráfico, banco, compras en línea, etc.), seguimiento de la actualidad (blogs, noticias, *fake news*), comunicación (mensajería instantánea, intercambio de archivos, participación en foros y blogs, juegos en red en vivo, etc.) y ocio (descarga de películas y música, videojuegos).

En el contexto de los diversos medios de comunicación en Internet, los individuos son llevados a crear una identidad virtual (avatar) que puede tomar varias formas: un seudónimo en un foro, una imagen o foto en una mensajería instantánea (IM) o incluso una forma humanoide que se puede modelar en tres dimensiones (3D) en un metaverso.² Internet y -en particular- las comunidades virtuales agrupan así a individuos identificados y representados de modo virtual, definidos por ciertos rasgos que, lejos de ser dejados al azar, parecen ser elegidos con sumo cuidado. Los usuarios experimentan con diferentes representaciones de sí mismos en línea, sobre todo dentro de los metaversos. Los metaversos son universos virtuales en 3D que han surgido en los últimos años. Los más conocidos han sido *World of Warcraft*, un juego de rol online multijugador masivo; *Second Life*, que se puede definir como un mundo virtual a medio camino entre un juego y una red social; y *The Sims Online*, una “simulación de vida” que consiste en ir cambiando la vida de personajes virtuales llamados “Sims”.

39

Con motivo de la feria Vivattech 2021, Mark Zuckerberg recordó que su empresa Facebook estaba invirtiendo “miles y miles de millones de dólares” en tecnologías 5G,³ para construir “un futuro extraordinario dentro de 5 a 10 años”. Desde la adquisición de

1. Informe Digital 2022 *April Global Statshot*. Disponible en: <https://wwearesocial.com/uk/blog/2022/04/more-than-5-billion-people-now-use-the-internet/>.

2. El término, una contracción de “meta” y “universo”, significa “más allá del universo”. Aparece por primera vez en la novela de Neal Stephenson, *Snow Crash*, publicada en 1992. El metaverso es un mundo paralelo virtual, donde se puede llevar una vida digital en tercera o cuarta dimensión, mediante un avatar o representación del usuario. En 2003 se había lanzado lo que podría considerarse su antepasado, la plataforma *Second Life*, juego aún en línea y en dos dimensiones. En el metaverso, el grado de inmersión será mucho mayor gracias al uso de unas gafas de realidad virtual conectadas vía wifi a Internet.

3. De modo sencillo se puede decir que la tecnología 3G ha permitido generalizar la mensajería instantánea en Internet y las interacciones en formato textual. 4G permite compartir contenido multimedia: fotos, videos, en particular con Messenger, Instagram, Tiktok. 5G trae una nueva ambición tecnológica: al combinar una red de Internet más poderosa y tecnologías de realidad virtual, se pretende crear un universo en el que los usuarios, presentes en forma de avatares, puedan interactuar social y económicamente. Este es el concepto de metaverso.

Oculus VR en 2014, uno de los principales actores de la industria de la realidad virtual, Facebook tiene como objetivo tomar la delantera en el mercado dominando el *software* y el *hardware* a través de la creación de una nueva red social reconceptualizada donde los usuarios de Internet puedan interactuar en un mundo virtual. Este metaverso que podemos por ahora considerar “fallido”, en palabras del propio Zuckerberg, jugaría con las posibilidades digitales que los videojuegos ya permiten, buscando la interoperabilidad entre metaversos (llevar avatares y propiedades de un lugar a otro) y amplificando la inmersión sensorial, al recibir estímulos diversos mediante dispositivos electrónicos.

No obstante, subsisten una serie de limitaciones. Los soportes actuales son un freno a la inmersión total. La calidad de las representaciones, dependientes de las herramientas de captura de imágenes, aún está lejos de la realidad. La interactividad también es un tema que requiere desarrollo tecnológico. En este punto, *Quest Pro*, un dispositivo (gafas de realidad mixta de gama alta) que podría incluir nuevos sensores (seguimiento facial y ocular, incluso *fitness*) en un sistema independiente, está allanando el camino para resolverlas.

En este marco, dos cuestiones y sus efectos éticos merecen reflexión: las identidades virtuales y las formas de coexistencia en los mundos paralelos. Somos conscientes de la parcialidad del enfoque elegido, que estará centrado en la cuestión de la identidad, para tratar la problemática ética del metaverso. La gran pregunta es cuál o quién será la “autoridad ética” en este nuevo mundo digital lo que supone la cuestión sobre lo axiológico de la tecnología. Claro que muchas otras cuestiones pueden surgir -y esperamos que este texto lo genere- para llegar a una evaluación global de esta tecnología (que no es nuestro propósito) más allá del problema de la identidad, como aquellas de lo epistémico y lo político en lo virtual, o de las relaciones entre capitalismo y mundos virtuales, así como los efectos sociales del falseamiento de la realidad que la virtualidad genera, entre muchas otras preguntas que podríamos hacernos. Como se ha ido observando, el análisis de este tipo de temáticas requiere de una visión alternativa que permita romper esos muros epistémicos entre las ciencias con el fin de abrirnos a formas de pensamiento nuevas sobre lo digital, lo virtual, la inteligencia artificial y desde luego los metaversos.

Para abordar lo anterior será importante apropiarse de un pensamiento no lineal y complejo, como propone Morin (2005). Esta forma de pensar la realidad contemporánea desde la complejidad requiere además apoyarse en un pensamiento rizomático (Deleuze y Guattari, 2002; Zarta, 2022) que permita hallar, describir o desentrañar aquellas cuestiones sobre la virtualidad, la identidad y el metaverso que podrían pasar inadvertidas. Para el lector, erudito o neófito, este texto quiere ser una oportunidad para hacerse nuevas preguntas, en contexto, sobre los conceptos de virtualidad y metaverso, así como de su impacto en la vida diaria, donde estamos conectados, relacionados y enredados. Lo rizomático sugiere una construcción colectiva; es decir, que el texto sea rechazado por unos y bordeado por otros, como una de las tantas posibilidades en el proceso investigativo.

1. La cuestión de la identidad

Una cuestión filosófica de alto alcance es qué es una identidad. Desde una perspectiva constructivista podemos decir que el individuo se nutre del entorno que conoce, compuesto por imágenes, símbolos o incluso acciones. La identidad se afirma según la forma en que uno se representa el mundo que lo rodea. Estas representaciones no pueden ser pensadas como réplicas exactas de la realidad, sino como representación de algo construido con anterioridad. El individuo se apoya en lo que puede reconocer: al usar su memoria, clasifica y estructura subjetivamente para comprender mejor en el futuro. Sus acciones y pensamientos están entonces ligados a su experiencia y sus percepciones. El individuo construye su identidad de acuerdo con sus conocimientos, y estos, dado que evolucionan en el tiempo, provocan un cambio perpetuo en esta identidad.

En el marco del interaccionismo simbólico estructural, Kaufmann (2005) califica la identidad como un proceso, no como una entidad: es algo en constante construcción. Si la identidad es subjetiva, “no puede, sin embargo, ignorar lo dado, lo objetivo, lo natural, que constituyen una cesión ineludible” (Kaufmann, 2005, p. 89). Así, el individuo se construye a través de elementos subjetivos y objetivos: “La identidad se inscribe como una invención permanente que se forja con materia no inventada” (Kaufmann, 2005, p. 102). La identidad se construye, entonces, mucho más en función de la implicación del individuo en dar sentido a sus percepciones que de las características de los soportes colectivos. En otras palabras, la identidad individual se expresa en la forma en que el individuo se apropia de los elementos resultantes de la identidad colectiva. Taylor (1996, 2006) también enfoca su análisis, reflexión y discusión sobre la identidad en términos de una construcción social desde los vínculos con los otros y la narración que hacemos de lo que somos. Además, esta teoría de la identidad personal sustenta que el sujeto no decide ni elige las fuentes de su identidad, sino que la construye desde la relación sociopolítica con los otros significantes.

Además, conviene tener en cuenta cómo lo anterior adquiere un particular sentido cuando se trata de los jóvenes y su particular forma de vivir y expresarse:

“Por otra parte, se da también una ampliación del concepto de juventud (fin de las clases de edad y de los cambios generacionales) y, al mismo tiempo, una exterminación de los jóvenes en tanto sujetos (fin del trabajo, fin del cuerpo). Los resultados son “*culturas fragmentarias, híbridas y transculturales*” (Canevacci, 2000: 29). La idea de subcultura ha cedido el lugar a lo que el antropólogo Canevacci llama cultura *eXtrema*, donde la noción de identidad se sustituye por el concepto de *multivudalidad*. El individuo múltiple que participa de una pluralidad de grupos, experimenta diversas formas de ser y pensar, y transita por la *desterritorialidad* urbana, pasando de la experiencia en la web a la vivencia nómada de la calle... Los grupos que antes utilizaban signos estéticos específicos, consensualmente adoptados para marcar su identidad y demarcar territorio, hoy transitan por un universo de signos y significados siempre mutantes. La identidad consolidada se vuelve fluida” (Julio Vargas, 2012, p. 151).

Ahora bien, las identidades individual y colectiva son de distinta naturaleza, por lo que conviene disociar sus características. La identidad individual está en perpetua transformación, pues el individuo atiende muchas cuestiones de identidad codeándose con los otros, sin quienes no existiría. La identidad colectiva se refiere a los recursos que permiten al individuo realizar sus cambios. No se limita a acciones individuales, sino que se basa en socializaciones, perpetuadas como reclamos de pertenencia. Este tipo de identificación trae “referencias tanto éticas como cognitivas, energía de acción y autoestima” (Kaufmann, 2005, p. 148). De esta forma, el individuo da sentido a su vida compartiendo valores comunes con los demás; se trata entonces de “un sistema abierto”. La identidad colectiva sirve como soporte para el desarrollo del individuo; de él extrae los elementos que desea restaurar a través de su identidad individual, en forma “biográfica” o inmediata.

Mientras la identidad biográfica tiende a la autounificación en un uso narrativo, las identidades inmediatas y puntuales hacen parte de un impulso contrario de fragmentaciones y discrepancias. El proceso identitario surge de estas discrepancias, como retoques a partir de fragmentos seleccionados, aunque “jugar inteligentemente con las propias lógicas identitarias es un arte difícil” (Kaufmann, 2005, p. 161), pues es algo inmediato, contextualizado y operativo:

“La identidad se deduce, antes que nada, de una subjetividad que actúa con vistas a producir un sentido que ya no está dado por el lugar social ocupado, y no solo para responder a la gran pregunta existencial “¿quién soy?”. Pero esto ocurre a cada momento, en el momento de cada decisión, incluso las más minúsculas, que comprometen más o menos explícita o implícitamente una ética y una visión del mundo” (Kaufmann, 2015, p. 25).

42

La inmediatez es una noción clave en Internet, cuyo contenido cambia de modo constante. Las personas deben marcar su presencia con signos, a través de un seudónimo o una imagen. La identidad virtual o “avatar”⁴ debe ser sintética e identificable con rapidez por otros usuarios al referirse a una identidad colectiva. El individuo recurre a una autoexposición selectiva, a una identidad inmediata, que modifica según el contexto. Esta exposición fragmentada del yo resulta de elecciones cuidadosas. Y como todo proceso identitario implica emociones porque incluye una necesidad de reconocimiento y una búsqueda de autoestima, hay que resaltar las facetas positivas de la personalidad y presentarse a los demás con una imagen gratificante. En toda interacción, uno se atribuye una imagen de sí mismo y también se la atribuye al otro. Cada imagen está asociada a una dinámica emocional dentro de la cual hay que encontrar un equilibrio satisfactorio respecto a la propia autoestima: “La estima de sí se sitúa en la encrucijada de una liberación psíquica y de una inseguridad

4. La identidad virtual se llama “avatar”, una palabra de origen sánscrito. En la mitología hindú, un avatar era la encarnación del dios Vishnu u otras deidades. En esta perspectiva, el avatar simboliza el descenso a la tierra de un dios, que ahora puede entrar en comunicación con los humanos. Etimológicamente, el término “avatar” hace referencia a tres significados diferentes: una acción (descender y tomar forma), un fenómeno (manifestarse voluntariamente) y una relación (intermedio).

identitaria que progresan paralelamente” (Ehrenberg, 2000, p. 163).⁵ Las imágenes y emociones de los individuos están directamente ligadas a los contextos sociales en los que se desenvuelven los individuos, por lo que no hay nada aleatorio en el proceso identitario: inventarse a uno mismo no es algo que se improvisa, pues se haya en “una encrucijada de la cual pueden salir todas las enfermedades posibles” (Ehrenberg, 2000, p. 57).

En resumen, desde el punto de vista complejo, rizomático y constructivista aquí asumido se induce el hecho de que la identidad se configura a partir de los saberes adquiridos, en la experiencia cotidiana. En permanente evolución, constituye un proceso en mutación. La identidad individual se construye desde la identidad colectiva. Puede expresarse de diversas formas, en particular a través de una imagen inmediata como podemos observar en Internet. Esta identidad fragmentada es escenificada por el individuo para transmitir una imagen positiva de sí mismo y reforzar así su autoestima. Sería interesante, en un trabajo posterior, plantear cómo la modificación de las identidades tiene que ver con el debate entre humanismo, antihumanismo y poshumanismo, que tanta importancia posee para la interpretación del mundo actual y sus múltiples derivas.

2. Entre lo real y lo virtual

En aras de un pensamiento no lineal, complejo y rizomático es indispensable fragmentar la ruta de jerarquización tradicional al abordar una problemática, y minimizar las “usadas” estrategias de aprendizaje, enseñanza y evaluación habituales en los procesos investigativos. Como señalan Deleuze y Guattari, “no es fácil percibir las cosas por el medio, ni por arriba ni por abajo, o viceversa, ni de izquierda a derecha, o viceversa: intentadlo y veréis como todo cambia” (Deleuze y Guattari, 2002, p. 27). Se trata, entonces, de “moverse entre las cosas, instaurar una lógica del Y, derribar la ontología, destituir el fundamento” (Deleuze y Guattari, 2002, p. 29). Solemos pensar que, al investigar o al aprender en general, la concentración es algo bastante difícil como necesario, pero olvidamos que a veces se requiere “desconcentrarnos”, para sentir más y no solo una cosa, para acercarnos, en tanto sea posible, a la experiencia como choque indispensable para abordar cuestiones complejas. Es lo que aquí pretendemos.

El uso actual de las tecnologías tiende a banalizar el concepto de lo “virtual” como calificativo de cualquier cosa inmaterial y digital, oponiendo lo real a lo virtual. Ahora bien, Proulx y Latkzo-Toth (2000) distinguen tres enfoques en la relación entre lo real y lo virtual. La virtualidad puede ser percibida como un sustituto de la realidad, sin restaurar todas sus cualidades, pues está subordinada; este primer enfoque reduce lo virtual a una “representación”, una copia degradada o simulación, en favor de una valorización de lo real y, en particular, del intercambio cara a cara. En el otro

5. Rimbaud ya lo había formulado de modo intuitivo: el Yo, en tanto que Yo, es continuamente Otro, afirmando su especificidad subjetiva mediante los desvíos con respecto a los considerandos de la socialización.

extremo, lo virtual es aprehendido como una posibilidad de auscultar y mejorar lo real; la virtualidad es así una “resolución”, en cuanto liberadora de ir más allá de “las limitaciones de la materia, el espacio y el tiempo” (Proulx y Latkzo-Toth, 2000, pp. 103-104). Como tal, el progreso tecnológico generaría la esperanza de enriquecer siempre la realidad. El tercer enfoque se refiere a la oposición que hizo Deleuze (1996) entre lo virtual y lo actual: lo virtual es una anticipación de lo real; es decir, una proyección de lo real antes de que se actualice. Contrario a los enfoques citados antes, virtualidad y realidad no forman parte de una dicotomía, sino que por el contrario conforman una “hibridación”. Lo virtual y lo actual constituyen lo real en el marco de una constante “creación y experimentación”. Este enfoque en términos de hibridación, más matizado que las visiones dicotómicas en términos de representación o resolución, permite centrarse en el entrelazamiento y desdibujamiento de los límites entre realidad y virtualidad.

La parodia de la identidad hace parte de las prácticas usuales en Internet. El anonimato, utilizado al principio para proteger datos personales, se usa ahora, de modo táctico, para experimentar con nuevos yoes. Las identidades virtuales están muy marcadas por comportamientos travestistas, modelados según las fantasías de los internautas. En adelante, “saber si el otro es realmente un hombre o una mujer se ha convertido en una forma de arte” (Turkle, 1997, p. 211). En su estudio sobre mensajería instantánea, Jauréguiberry (2000) observó que los internautas realizaban muy a menudo manipulaciones, superponiendo una identidad virtual a su identidad real. Se trata, para el internauta, de pretender ser “realmente” lo que dice ser; la regla “no es el juego sino la realidad” (Jauréguiberry, 2000, p. 137). Por eso, como la verosimilitud es importante, el objetivo se logra cuando otros consideran que dicha identidad virtual es similar a la identidad real.

Las identidades virtuales adoptadas son muy a menudo identidades inalcanzables en la vida real. Están investidas de fantasías y deseos y pueden cobrar vida fuera de las convenciones sociales. En este contexto, Internet sería como una droga, al manipular la propia realidad, en la búsqueda de algo “otro que uno mismo” (Jauréguiberry, 2000, p. 143). El individuo se mete en la piel de quien le gustaría ser, sabiendo que se distancia de lo que realmente es. Entonces la voluntad adictiva de ponerse el “yo fantaseado” se manifiesta cada vez con más frecuencia y por períodos de tiempo más largos. Es por compulsión que el usuario de Internet actúa: “[por] la tensión entre el impulso y la moderación, entre el deseo y la culpa” (Jauréguiberry, 2000, p. 144). Los yoes virtuales serían una alternativa a una identidad no asumida en lo real, una distracción de lo real que se siente demasiado pesado.

Los yoes son los roles definidos y reconocidos por los demás, que corresponden a una determinada actitud (por ejemplo: mamá, cajero de banco, etc.): “el otro generalizado es conocido y esperado por el conjunto de los protagonistas” (Jauréguiberry, 2000, p. 138). Corresponde al individuo jugar con sus diversas facetas, sus múltiples yoes constituidos por sus relaciones sociales. El yo se construye así probando diferentes yoes. Pero es posible que el yo se ahogue en un deseo de pertenecer a una comunidad virtual: busca fusionarse con un grupo, y sentirse reconocido y útil entre sus pares; compartir una identidad lo tranquiliza, el sentimiento de exclusividad le otorga un estatus privilegiado y una aparente importancia. Las identidades virtuales

también permiten preguntarse sobre la realidad, y conocerse mejor a sí mismo. Es en un proceso de creación que el individuo se lanza en lo virtual, buscando los límites de su yo, dándole un lugar privilegiado. Esto puede ser considerado como una búsqueda de autonomía entre las “etiquetas” que se le pueden atribuir, también puede ser un deseo de aparecer diferente de lo que es. Además, “no sería el reflejo de sí mismo lo que el internauta Narciso esperaría de los chats, sino el de otros sujetos en busca de sí mismos” (Jauréguiberry, 2000, p. 147).

La mensajería instantánea también es una oportunidad para acercarse a lo sexual y aprender tácticas de seducción. Las mentiras pueden ser numerosas, sobre todo en lo que respecta a la apariencia, donde los rasgos físicos se eligen con cuidado para presentarse de la manera más hermosa posible. Entre los adolescentes, las relaciones románticas virtuales rara vez encuentran salidas reales y siguen siendo pruebas de seducción, amores platónicos que idealizan desde su imaginación erótica. El chat se convierte así en espacio privilegiado de intimidad donde uno puede exponerse sin consecuencias y liberarse. Travestirse aquí consiste en hacerse pasar por otra persona. La parodia de la identidad tiene como objetivo espiar lo sexual, descifrar los juegos de la gramática amorosa. Algunos no dudan en buscar chats reservados para adultos, con el fin de observar sus reacciones y tomarlos como modelos.

2.1. El *performance* (puesta en escena) del yo, o “autoficción”

La investigación sobre esta temática, en páginas web personales, anticipó los estudios sobre el metaverso. La página personal está compuesta por collages y montajes donde cada internauta puede jugar con su identidad. Allard y Vandenberghe (2003, p. 78) la describen como “estética del *patchwork*”, esa cultura hecha a la medida, cuyo contenido todos pueden reclamar. Hablan de un “individualismo expresivo” donde el yo se afirma de modo plural.⁶ Estas identidades plurales se muestran de forma fragmentada, mucho más estilizadas que analizadas en profundidad. Son personalidades superficiales que se exponen en la web, una mera puesta en escena del yo. Pero detrás de este “hágalo usted mismo” se articula una búsqueda de autenticidad, un deseo de exhibir una autoimagen coherente.

Con el desarrollo de las actividades artísticas en línea, Allard y Vandenberghe también observan el surgimiento de un “actor público” (2003, p. 201), en busca de nuevas formas de autoexpresión performativa y un cierto grado de autenticidad. Estas nuevas prácticas corresponden a la “modernidad reflexiva” (Allard y Vandenberghe, 2003, p. 214) donde las elecciones individuales ahora tienen prioridad sobre las tradiciones. En cambio, nos enfocamos en la forma, la puesta en escena del yo, tal como lo haríamos con una creación artística: tratamos al yo como una obra de arte. El hecho, recordado por Taylor (1996), de que, para expresar algo, hay que hacerlo manifiesto en un medio dado, empuja a los individuos a apropiarse de los espacios

6. Taylor (2006) considera el expresivismo, junto con la interioridad y la afirmación de la vida ordinaria, como una de las fuentes de la identidad moderna. Surgido en el siglo XVIII entre teóricos románticos de la naturaleza como Rousseau, Herder y Goethe, el expresivismo se ha radicalizado, democratizado y generalizado hasta convertirse en el horizonte insuperable de la hermenéutica contemporánea del yo.

virtuales y, por tanto, a expresarse mediante el desarrollo de contenidos creativos. Pero las estructuras técnicas usadas para la “autofiguración” provocan una estandarización expresiva de la subjetividad: los estilos gráficos impuestos por las interfaces limitan la libertad de los internautas.

La subjetividad contenida en la exitosa página personal convierte al autor en un artista admirado, escondido detrás de su obra. Se trata de una valorización indirecta del individuo, reconocido “en su singularidad como identidad ejemplar” (Taylor, 1996, p. 214). La búsqueda del yo es aquí una cuestión de “invención y creación”. La difusión de una imagen personalizada aspira a expresar la autenticidad del individuo, en su diferencia con el otro. El deseo se realiza en el hecho de que el arte ya no concierne solo a los objetos, sino a los individuos, a la vida. El fenómeno de la puesta en escena de sí mismo nos remite a la novela *Hijos* de Serge Doubrovski, quien califica esta puesta en escena como una “autoficción” literaria.⁷ La autoficción puede definirse como aquella historia que mezcla ficción y realidad autobiográfica combinando la experiencia real y la narración imaginaria.

Pues bien, la noción de personaje-juego (avatar) está muy cerca de la autoficción, donde se mezcla la realidad y la imaginación del autor. La autoficción es, según Lecarme, una “narrativa en la que autor, narrador y protagonista comparten una misma identidad nominal y cuyo título genérico indica que se trata de una novela” (1993, p. 227). El multiverso se presenta como un mundo donde cada uno puede escribir su historia, bajo el impulso de su propia imaginación, permitiendo así una autoficcionalización, que, como explica Colonna, es “el enfoque que consiste en hacerse sujeto imaginario, en contar una historia contribuyendo directamente, colaborando en la fábula, convirtiéndose en elemento de su invención” (Colonna, 2004, p. 9) El avatar (personaje principal del multiverso), y el individuo (el narrador) se fusionan, siendo muy difícil distinguir los elementos reales e imaginarios. Al usuario le gusta adoptar una identidad más o menos imaginada, que recuerde o no a su vida real. En el mundo virtual, el individuo, por un lado, encarna esta identidad virtual proyectando sobre ella su personalidad; por otro lado, observa a su avatar como una creación, sin poder integrarse físicamente al metaverso. El avatar actúa como un héroe en esta segunda vida, el individuo se dice a sí mismo en tercera persona entre la encarnación y la observación. Se constituye una autonarrativa donde se confunden elementos reales e imaginarios.

2.2. Múltiples identidades

Como parte de un trabajo fotográfico, el artista Robbie Cooper (2007) buscó resaltar la relación entre un internauta, en concreto un usuario de un juego de rol *online*

7. “Autoficción” es un neologismo creado en 1977 por Serge Doubrovsky, crítico literario y novelista francés, para designar su novela *Fils*. Se define por cierto “pacto oximorónico” que asocia dos tipos de narraciones opuestas: un relato fundado (como la autobiografía) sobre el principio de las tres identidades (el autor es también el narrador y el personaje principal) que, no obstante, es ficción narrativa, también en los paratextos (título, solapa, contratapa, etc.). Algunos la llaman también “novela personal”, pues es un cruce entre un relato real de la vida del autor y el relato de una experiencia ficticia experimentada por este.

multijugador masivo, y su identidad virtual. Su serie de retratos, que fueron luego publicados en un libro, que yuxtapone la fotografía del jugador y la de su avatar en el metaverso, ha planteado muchas preguntas sobre las motivaciones de los jugadores, su forma de interactuar *online*, su elección de identidad virtual, etc. La obra de Cooper -con instantáneas dobles que permiten comprobar que hay personas que buscan un avatar que de alguna forma los “copie”, mientras que otros escogen formas y personalidades distintas e incluso opuestas a las que tienen en carne y hueso- ilustra que la idea de una única identidad no es adecuada. Por el contrario, los individuos serían el producto de la coexistencia de varias identidades. Desde esta perspectiva, la identidad virtual no se opone a la identidad real, porque son ambas más o menos construidas, todas ellas más o menos virtuales.

Según Turkle, los individuos tienen la oportunidad de explorar la multiplicidad de su estar en línea: “llegan a ver y experimentar muchos aspectos de sí mismos, y experimentan esta multiplicidad de manera intensa” (citado en Casalegno, 2000, pp. 2-3). Internet parece así fomentar la práctica de varias identidades entre los internautas, al mismo tiempo que contribuye a su banalización. Auray (2005) confirma esta visión de identidades múltiples o “fragmentadas” al distinguir dos tipos de identidad virtual: el avatar y el “ser escritor” en un blog bajo seudónimo. Para él, los elementos biográficos se comunican de forma cada vez más fragmentada en las prácticas en línea, revelando así la necesidad de expresarse a través de múltiples identidades. Además, los avatares (o varias apariciones del mismo avatar) pueden interpretarse de forma análoga a las máscaras del teatro antiguo y, en la medida en que son la expresión de sentimientos, ejercen una función catártica y liberadora (Auray, 2005, p. 107). El individuo explora nuevas identidades a través del avatar y revela facetas de su personalidad.

47

Para Tisseron, el multiverso exagera las facultades de multicomunicación apprehendidas en la vida real, con una “intensidad adicional”:

“Con las ficciones, el hombre explora la posibilidad de experimentar emociones verdaderas en situaciones que sabe que son falsas, por ejemplo, cuando lee una novela o va al cine. Con lo virtual, está en proceso de descubrir eso de experimentar también sensaciones físicas reales a distancia. Por supuesto, a todos nos puede pasar sentir en nuestro cuerpo, como si nos prodigarán directamente, una caricia o una agresión contra un objeto que amamos, como una prenda de vestir o una baratija. Pero con los avatares, ya no se trata solo de experimentar sensaciones corporales reales cuando se tocan, manipulan o agreden objetos reales. Se trata de experimentar estas mismas sensaciones en relación con los objetos virtuales” (Tisseron, 2008, p. 223).

En otras palabras, el individuo experimenta sensaciones físicas a través de su avatar, como si fuera su cuerpo real. El mundo virtual crea una amplificación de sensaciones, lo que le da al individuo la impresión de encarnar el cuerpo virtual y sentir a través de él. El avatar es, pues, extensión de la personalidad del individuo en su búsqueda de autenticidad.

En síntesis, si el avatar puede interpretarse como un doble, como una obra específica del individuo, también es la extensión de una personalidad real. De hecho, el usuario se entrega a representaciones personales de sí mismo, cuyos detalles visuales son elegidos con cuidado porque aspiran a reflejar su interioridad; experimenta y prioriza sus intereses, y busca hacer visibles sus gustos personales a los otros: “esta búsqueda del yo en Internet encuentra su sentido y origen en un intento de configuración narrativa de un yo coherente en lugar de fragmentado o dispersivo y que, sean cuales sean los resultados, puede ser interpretado como una búsqueda mediada de autenticidad” (Allard y Vandenberghe, 2003, p. 198). Es la coherencia entre la vida real y la vida virtual, más o menos fácilmente detectable según la parte de la imaginación que el individuo desarrolle en el metaverso.

3. Los mundos paralelos

Gracias a internet, al ciberespacio y al entretenimiento digital para masas, los mundos virtuales son fruto del encuentro entre los ordenadores, las imágenes y el mito secular de reproducir un mundo idéntico. Por eso, desde la década de 1990, el cine, la informática y los videojuegos se inspiraron mutuamente. En el cine, el hombre entró por primera vez en un universo digital en 1982, en la película *Tron*, dirigida por Steven Lisberger para Walt Disney. El cine de Hollywood sentará entonces las bases de una mitología de los mundos virtuales y los videojuegos:

48

“Emerge la promesa de una realidad alternativa que se supone que curará al mundo, reemplazará al mundo, suplantará al mundo y, además, perturbará la frontera entre lo real y lo imaginario. Un retorno de esos viejos demonios que desde la Antigüedad han cuestionado los límites a veces borrosos entre el sueño y la realidad, el más allá y lo vivo, el espacio y lo terrestre, la imagen producida por la tecnología y la conciencia” (Bearcat, 2008, p. 16).

El cuestionamiento de estos límites entre el mundo real y la realidad virtual es el pretexto de dos películas estrenadas en 1999: *eXistenZ* y *The Matrix*. En *eXistenZ*, de David Cronenberg, una diseñadora de videojuegos genial es perseguida por fanáticos antitecnología, tanto en el mundo real como en su realidad alternativa (el videojuego *eXistenZ*), hasta el punto en que el espectador ya no sabe en qué universo se encuentra; evoluciona con los personajes. *The Matrix*, escrita y dirigida por los hermanos Andy y Larry Wachowski, nos cuenta la historia de un programador tímido y retraído, Thomas Anderson, alias Neo al otro lado de la pantalla, uno de los hackers más buscados del ciberespacio. Convencido de atravesar el misterio de la Matrix, se da cuenta de que éste es un universo digital y que el ser humano es solo una fuente de energía que sirve para alimentar este sistema. Neo tendrá por tanto la misión de liberar al hombre del programa informático del que es prisionero.

Por otra parte, muchos juegos de rol en línea y otros metaversos creados en la década de 1990 se benefician de la literatura *cyberpunk*⁸ y de los códigos cinematográficos de la fantasía heroica y la ciencia ficción. Así, la epopeya de *Star Wars* de George Lucas o *El Señor de los Anillos* de Peter Jackson (basada en el universo de Tolkien) han influido en universos tan dispares como *Meridian 59*, *EverQuest*, *World of Warcraft*, *Star Wars Galaxies*, *RuneScape*, *EVE Online*, *Second Life*, entre otros. Frecuentados por millones de personas en todo el mundo, estos entornos gráficos están diseñados como nuevos “mundos virtuales” o como “universos persistentes” donde es posible, en particular, tener amigos, disfrutar de actividades culturales, trabajar y hacer una fortuna. Son lugares de prácticas sociales no muy diferentes a los que encontramos en redes sociales como Facebook o Twitter.

Una película que, en nuestra opinión, refleja a la perfección estos metaversos, tanto como sistemas de comunicación que como entretenimientos de nuevo tipo es la cinta animada *Summer Wars* de Mamoru Hosoda (Japón, 2009), que narra el accidentado verano de Kenji, un joven japonés estudiante de secundaria apasionado por las matemáticas.⁹ Mientras Kenji trabaja en el departamento de tecnología informática de OZ, una comunidad virtual global en la que varias empresas e instituciones tienen insignias, este joven tímido es invitado por Natsuki, la chica con la que sueña en secreto, para ir a celebrar el cumpleaños de su abuela en la casa de la familia Jinnouchi. El mundo de OZ, ya sea un juego para algunos de sus miembros, una red social para otros o incluso para compras en línea, también ofrece una interfaz compartida entre individuos e instituciones, permitiendo que estas últimas ofrezcan posibilidades de contraataque en línea (tipo e-gobierno). En *Summer Wars*, el sistema de seguridad será pirateado por una inteligencia artificial durante las vacaciones del joven Kenji en el clan Jinnouchi, llegando a amenazar la vida pacífica de la abuela de Natsuki. Sin embargo, a diferencia de *Tron*, *eXistenZ* o *The Matrix*, donde los seres humanos, genios de la programación informática, están físicamente aprisionados en un mundo digital, los héroes de *Summer Wars* viven en el mundo real mientras frecuentan, en simultánea, el mundo virtual de OZ. Unos pocos ejemplos tomados de esta película animada pueden explicar los principios y riesgos de un mundo virtual y su interacción con el mundo real.

A diferencia de Alicia, que de repente se halla al otro lado del espejo, o de Neo, que sigue al Conejo Blanco para entrar en un mundo paralelo (de hecho, para salir de la Matrix donde estaba prisionero), el internauta de hoy vive en dos mundos paralelos, a cada lado de la pantalla de su computadora. El paso a un mundo virtual se cruza gracias a la creación de una clave (una contraseña) y de su doble digital (es decir, un apodo o nombre de usuario, a menudo representado por un avatar). El avatar o “títere de píxeles”, como lo llama Tisseron (2012, p. 123), encarna jugadores en mundos

8. Este subgénero de la ciencia ficción refleja visiones distópicas del futuro donde se combinan la tecnología avanzada con un bajo nivel de vida o, mejor, donde la ciencia (en especial la informática y la cibernética) generan o interactúan con algún cambio de paradigma social o cultural. Los filmes más influyentes del género han sido *Blade Runner*, *Terminator*, *Ghost in the Shell*, *RoboCop*, *Total Recall*, *The Matrix*, *Metrópolis* o *Akira*; todos ellos muestran lo esencial: un futuro imperfecto.

9. Más información en: <https://animexworldia-on.blogspot.com/2019/01/summer-wars-castellano.html>.

virtuales. El anonimato, la invisibilidad y la asincronía que ofrece el computador favorecen la desinhibición del internauta. Además, la realidad virtual puede transmitir fantasías, en ocasiones reforzando el sentimiento de omnipotencia del usuario de Internet: múltiples identidades, poderes cuasi mágicos, inmortalidad o universos artificiales, por ejemplo. Idealizado, el avatar refleja los valores que el participante desea encarnar y lo libera de las limitaciones del mundo real. Muchos se inventan vidas digitales muy diferentes de sus vidas terrestres. A medida que se eliminan las fronteras físicas, todos pueden ser héroes o estrellas. En la película *Summer Wars*, el joven *geek* que ayuda a Kenji es tanto Kazuma, un adolescente tímido y retraído en su habitación, como King Kazuma, el superhéroe del mundo de OZ en forma de conejo blanco que lucha contra el terrible antagonista Love Machine.

Por lo general creados a imagen del mundo real (sociedad, economía, política), los metaversos son mundos paralelos idealizados donde no hay enfermedad, contaminación, lluvia, muerte, etc. El viaje es por teletransportación y allí es fácil construir una nueva vida. Por eso, si ante todo son espacios recreativos donde es posible jugar otro papel, son también, y sobre todo, como las redes sociales, lugares de encuentro donde las personas comparten sus pasiones o intercambian experiencias. Las personas que los frecuentan han desarrollado así una cultura propia donde comparten saberes, escenarios, lugares, ritos, códigos sociales, personajes, lo que refuerza el sentimiento de pertenencia a una comunidad.¹⁰

En *Summer Wars*, el clan Jinnouchi es una familia japonesa tradicional unida en torno a sus mitos e historias. Sin embargo, cuando el mundo de OZ es pirateado por una inteligencia artificial, es la comunidad de avatares del mundo de OZ la que se une alrededor de Kenji para finalmente luchar contra Love Machine usando un juego de cartas tradicional. Los propios juegos se han convertido en una sociedad virtual, como el mundo de OZ, donde es posible hacer de todo: jugar (por supuesto) pero también comunicarse, relajarse, aprender, comprar, trabajar y realizar trámites administrativos. La construcción de estos territorios virtuales ha dado lugar, por tanto, a oleadas de e-inmigrantes que han venido a conquistar nuevos mundos y participar en su fiebre del oro virtual, cosechando así los inicios de una economía paralela. Tanto en la película *Summer Wars* como en *Second Life* o Facebook, empresas e instituciones se instalan allí con un objetivo de marketing, utilizando estos espacios virtuales como estantes del mundo real; algunas comercian u ofrecen servicios en línea, otros simplemente aparecen en este nuevo mundo. Pero hay empresas, en cambio, que han desarrollado una economía directamente por y para el mundo virtual: ofrecen en sus espacios virtuales monedas virtuales convertibles en dinero real (dólares *Linden de Second Life*, monedas de oro de *World of Warcraft*, por ejemplo). La economía de los videojuegos, una industria cuyo volumen de negocios supera al del cine, se permite así contrarrestar lo que siempre ha sido privilegio del Estado; a saber, el derecho a acuñar moneda. Pero estas interacciones entre la vida real y la

10. Incluso han conducido a la creación de comunidades en el mundo real, como los partidos piratas que defienden los derechos civiles y sociales, la democracia directa (líquida y participativa), reformas al *copyright* y leyes de patentes, el acceso libre al conocimiento (contenidos), la privacidad en la información, y la protección y fomento de Internet, con acceso igualitario, incluida la ruralidad. Hoy existen casi 60 partidos piratas.

vida virtual, con la posibilidad de aumentar su potencia real o virtual, también implican riesgos o peligros para el usuario.

Como en el mundo real, los delincuentes han invadido estos espacios: robo de datos personales, malversación o blanqueo de capitales, estafas *online*, acceso a contenidos ilícitos (pornografía infantil), incitación al terrorismo o al odio racial, etc. Por ejemplo, la suplantación de varios avatares (vía *phishing*) en la película *Summer Wars* permite a Love Machine apoderarse del mundo de OZ y controlar casi todas las transacciones que allí se realizan. Como dichas transacciones virtuales están vinculadas a actividades del mundo real, la malvada inteligencia artificial consigue trastornar servicios reales como la gestión del tráfico, la organización de hospitales o el acceso a la información, ¡hasta programar la caída de un satélite en la Tierra! Y junto a estos peligros delictivos, el usuario de mundos virtuales puede enfrentarse a otros riesgos más psicológicos. Para algunos internautas acostumbrados a la omnipotencia de su avatar en los mundos virtuales, el cuerpo real puede convertirse en un peso y una coacción, hasta el punto de desembocar en una ciberadicción. El jugador de la película *Avalon*, de Mamoru Oshii (Japón/Polonia, 2001), cuya vida cotidiana es desoladora, ejemplifica esta factible adicción a los videojuegos: los *nolife* son personas que pueden pasar varias horas y días frente a su pantalla, hasta el punto -caso extremo- de morir por agotamiento. En su escena final, la película *Demonlover*, de Olivier Assayas (Francia, 2002), muestra otro aspecto de la posible confusión entre lo real y lo virtual en ciertas personas: al participar en juegos violentos, un internauta adolescente olvida el sentido de la realidad y el valor de lo humano; en su caso, la mujer que ve en línea no es más que una marioneta pixelada con la que puede hacer lo que quiera. Pero, dicho esto, es claro que la mayoría de los usuarios y jugadores de Internet sabe distinguir entre su vida real y su existencia virtual y solo utiliza los espacios virtuales como un escape de su vida cotidiana.

51

En un mundo virtual idealizado, puede surgir el deseo de construir una “Jerusalén celestial digital” (Sussan, 2009, p. 11), un mundo superior libre de los límites de la materia. Partiendo de la ciencia ficción, la tecnología de la imaginación y las visiones del futuro actúan como un poderoso motor que suscita las más descabelladas esperanzas en términos de avances científicos benéficos para la humanidad. El uso de criaturas automatizadas (como robots o inteligencias artificiales) permite modelar comportamientos y comprender fenómenos:

“Un nuevo medio que, mucho más que una simple tecnología, va camino de convertirse en la herramienta filosófica por excelencia. De una simple reproducción de la realidad, se convierte en una forma de cuestionarla, planteando en nuevos términos las eternas preguntas sobre nuestra identidad, nuestra muerte, la relación entre verdad e ilusión, y la naturaleza del cosmos mismo” (Sussan, 2009, p. 78).

Pero, ¿es realmente esto exclusivo de los mundos virtuales? ¿No nos cuestionan del mismo modo los recuerdos de los héroes de *La Jetée* de Chris Marker (Francia, 1962) o *Total Recall* de Paul Verhoeven (Estados Unidos, 1990) tanto como nuestros sueños? ¿Películas como *Videodrome*, *The Purple Rose of Cairo*, *Last Action Hero*

o *Pleasantville* no nos cuestionan ya sobre los límites entre ficción y realidad? Invencibles o vulnerables según el lado de la pantalla en el que se encuentren, ¿no son estos héroes versiones tecnológicas de Alicia en el País de las Maravillas, el Mago de Oz o incluso Mary Poppins? Un lector o un espectador que se sumerge en la historia de un libro, de una película, de un narrador, hasta hacerse uno con la historia contada, vive una experiencia comparable a la del internauta que juega *online* con su avatar: existe tanto en su existencia carnal como en una vida onírica o fantasiosa. Más que un sentimiento de inmortalidad o de eternidad, es el compartir e intercambiar, la interconexión planetaria, lo que otorga a los usuarios de mundos virtuales la fuerza de pueblos elegidos capaces de mover montañas.

Conclusiones

Si los multiversos se han extendido al cine y la ficción, el metaverso se tiende a imponer en el mundo real. ¿Cuáles podrían ser las implicaciones éticas de todo este panorama? En realidad, el metaverso aún no ha llegado, pero ya varias megacorporaciones (Facebook, Microsoft y Roblox, sobre todo) están buscando cómo usar las identidades digitales, la inteligencia artificial y la realidad virtual para gestionar mejor nuestras existencias cotidianas: desde el trabajo y los servicios médicos hasta el mercado y el entretenimiento. En todo caso, siempre que se ha experimentado con “entornos digitales inmersivos”, estos han venido acompañados de amenazas, acosos, ataques sexuales y muchos otros abusos. Además, “el ciberespacio, para la educación, no es solo una revolución tecnológica sino un cambio en la manera de comunicarse y de relacionarse socialmente... El aprendizaje es así el resultado de pertenecer a comunidades en las que se puede construir, participativamente, una identidad y un sentido” (Juliao Vargas, 2014, pp. 23-24). La ética de las nuevas tecnologías siempre ha ido en atraso frente a las innovaciones propiamente dichas. ¿Cómo incorporar los valores deseables en el diseño de estas nuevas tecnologías?

Es claro que no basta con establecer comités de ética cuando se sabe que implementar restricciones (regular la gobernanza) disminuirá las ganancias. Por eso, instituir una ética consistente para el metaverso requiere que nos anticipemos a la autorregulación del sector, antes de que esta sea la norma, como ya ha ocurrido muchas veces con la inteligencia artificial, y mucho más dado que el metaverso va a estar centralizado en el usuario consumidor. La experiencia subestimada de las redes sociales que remueven las raíces de la comunicación humana y la cohesión social (al reemplazar redes sociales reales por artificiales) tiene que enseñarnos algo al respecto. Tampoco podemos olvidar que lo que nos distingue de otros animales es nuestra capacidad de aprender observando a otros, del contexto social y de la interacción.

¿Qué ocurrirá cuando el cercano metaverso transforme y manipule lo que observamos y percibimos como nuestra red social real? Nadie aún lo sabe. Pero si podemos aventurar que será semejante a lo que Postman anticipó ya hace cuatro décadas: “[...] ya no hablan entre sí, sino que se entretienen. No intercambian ideas, sino imágenes. No argumentan con proposiciones, sino que lo hacen mediante cosas agradables, celebridades y anuncios” (1991, p. 96). Y comparando *1984* y *Un mundo*

feliz, dictamina: “A diferencia de Orwell, Huxley se dio cuenta de que no es necesario ocultar nada a un público insensible a la contradicción y narcotizado por la desviación tecnológica” (Postman, 1991, pp. 114-115). Pero más grave aún que esta diferencia es el hecho de que las redes sociales afianzan ambas realidades (la de Orwell y la de Huxley) al unísono. Y muchísimo más lo que nos advirtió Arendt (citado por Acemoglu, 2022) sobre el final de este camino incierto: “Si todos siempre te mienten, la consecuencia no es que creas las mentiras, sino más bien que ya nadie crea nada”, lo que haría imposible cualquier posibilidad de vida social y política.

El metaverso es muy atractivo (vivir lo que deseamos sin límites), tiene un gran potencial educativo (ambientes de aprendizaje más personalizados, significativos y asincrónicos), así como nos puede facilitar el simular experiencias sociales y políticas, pero sobre todo es clave su capacidad para estimular la creatividad y la innovación. Sin embargo, sus límites, más allá de lo evidente que es el estar pensado desde una óptica comercial, son un reflejo de aquellos de la gamificación: simplifica la compleja realidad. Confiar en la autorregulación, como podríamos deducir de Hobbes, es una ilusión o falacia pues el contrato social no funciona en la anarquía ni en una sociedad acéfala. ¿Cómo marcharán los fenómenos sociales dentro de un espacio digital? ¿Cuáles serán los efectos psicológicos en las personas sumergidas en el metaverso? ¿Cómo impedir que las personas se pierdan en realidades inexistentes? ¿Qué hacer con el avatar cuando la persona a la que pertenecía muera? ¿Se ampliarán las brechas de la desigualdad? ¿Cómo se solucionarán los altercados en dicho mundo virtual? ¿Cómo vamos a resolver los problemas éticos que se generen?

Pese a que somos conscientes de la parcialidad de nuestro texto, centrado en la cuestión de las identidades, para tratar la problemática ética que implica el metaverso, creemos que su base ha de ser ética, incluyente y responsable. Aunque no podamos confiar solo en ella, la autorregulación es fundamental cuando se trata de una nueva tecnología, y se cuenta con poca experiencia real de su impacto social; pero también hay que asumir las recomendaciones ya existentes para la inteligencia artificial, tanto de la OCDE¹¹ como de la UNESCO,¹² y algunos usos de dicha tecnología deberán estar regulados adecuadamente por leyes pertinentes. Algunas cuestiones que dicha regulación no podrá obviar son: el respeto, protección y promoción de los derechos humanos, las libertades básicas y la dignidad de las personas; el cuidado del medio ambiente y del ecosistema; las garantías para la diversidad y la inclusión; y el poder vivir en sociedades pacíficas, justas e interconectadas. Cuando hayamos construido dicha base, podremos pensar en el mundo aumentado donde la interfaz de la realidad sería la base de navegación. Pocos ponen en tela de juicio que el metaverso, aún más una promesa que una realidad, generará fuertes impactos en nuestras vidas, sociedades y economías. Desde esta expectativa, hay que pensar (y actuar) con antelación en los eventuales retos sociales y éticos, y trazar estrategias apropiadas para atenuarlos.

11. Más información en: <https://oecd.ai/assets/files/OECD-LEGAL-0449-en.pdf>.

12. Más información en: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>.

Bibliografía

Acemoglu, D. (2022). El fin de las redes sociales reales. Project Syndicate, 7 de septiembre. Recuperado de: <https://www.project-syndicate.org/commentary/social-media-destroying-human-communication-by-daron-acemoglu-2022-09/spanish>.

Allard, L. & Vandenberghe, F. (2003). Express yourself! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer. *Réseaux*, 21(117), 191-218. Recuperado de: https://culturesexpressives.fr/lib/exe/fetch.php?media=pages_perso.pdf.

Auray, N. (2005). Sosies et avatars dans les jeux: entre écriture et image. En *L'image sosie. L'original et son double: Actes du 1er colloque international Icône-Image (Sens, 8 au 10 juillet 2004) (95-108)*. Sens: Editions Obsidiane. Recuperado de: <https://biblio.ludocorpus.org/sites/default/files/Auray%20-%202004%20-%20Sosies%20et%20avatars%20dans%20les%20jeux%20entre%20%C3%A9criture%20et.pdf>.

Bearcat, I. (2008). Les trois âges du virtuel dans la société numérique. En F. Beau (Dir.), *Culture d'univers: jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Limoges: FYP Editions.

Casalegno, F. (2000). Aux frontières du virtuel et du réel, entrevista con Sherry Turkle sobre el impacto social de las nuevas formas de comunicación en línea. *Sociétés*, 68, pp. 9-18.

Colonna, V. (2004). *Autofiction et autres mythomanies littéraires*. Auch: Editions Tristam.

Cooper, R. (2007) *Alter Ego: Avatars and their creators*. Chris Boot.

Deleuze, G. (1996). *L'actuel et le virtual*. Dialogues (177-185). París: Flammarion.

Deleuze, G. & Guattari, F. (2002). *Mil mesetas*. Valencia: Pre-textos.

Ehrenberg, A. (2000). *La fatiga de ser uno mismo. Depresión y sociedad*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Jauréguiberry, F. (2000). Le moi, le soi et Internet. *Sociologie et sociétés*, 32(2), 136-152. DOI: <https://doi.org/10.7202/001364ar>.

Juliao Vargas, C. G. (2012). Culturas juveniles y tribus urbanas: ¿homogeneización o diferenciación? *Praxis Pedagógica*, 13, 144-164. DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.12.13.2012.144-164>.

Juliao Vargas, C. G. (2014). Entre la apropiación de la pedagogía praxeológica y la fascinación por la educación virtual: una cuestión didáctica. *Inventum*, 9(16), 17-25. DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto.inventum.9.16.2014.17-25>.

Kaufmann, J-C. (2005). *L'invention de soi. Une théorie de l'identité*. Paris: Armand Colin.

Kaufmann, J-C. (2015). *Identidades. Una bomba de relojería*. Barcelona: Ariel. https://www.elboomeran.com/upload/ficheros/obras/z02_identidades.pdf.

Lecarme, J. (1993). *L 'autofiction: un mauvais genre?*. En S. Doubrovsky, J. Lecarme & Ph. Lejeune (Dir.), *Autofictions & Cie (227/249)*. Nanterre: Centre de recherches interdisciplinaires sur les textes modernes/Université de Paris X.

Morin, E. & Ruiz, J. L. S. (2005). *Con Edgar Morin, por un pensamiento complejo (Vol. 22)*. Buenos Aires: Ediciones AKAL.

Postman, N. (1991). *Divertirse hasta morir. El discurso público en la era del "show bussines"*. Ediciones de la Tempestad.

Proulx, S. & Latzko-Toth, G. (2000). *La virtualité comme catégorie pour penser le social: l'usage de la notion de communauté virtuelle*. *Sociologie et sociétés*, 32(2), 99-122. DOI: <https://doi.org/10.7202/001598ar>.

Sussan, R. (2009). *Demain, les mondes virtuels*. Limoges: FYP Editions.

Taylor, C. (1996). *Identidad y reconocimiento*. *Revista de Investigaciones Filosóficas y Políticas*, 7, 10-19. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2704736>.

55

Taylor, C. (2006). *Las fuentes del yo*. Buenos Aires: Paidós.

Tisseron, S. (2008). *Virtuel, mon amour. Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*. Paris: Albin Michel.

Tisseron, S. (2012). *Rêver, fantasmer, virtualiser. Du virtuel psychique au virtuel numérique*. Paris: Dunod.

Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Buenos Aires: Paidós.

Zarta Rojas, F. (2022). *El rizoma literario: lo performativo del sujeto*. *Enunciación*, 27(1), 45-55. DOI: <https://doi.org/10.14483/22486798.18218>.