



El metaverso
y las nuevas
fronteras de
la experiencia
humana

LA
SOCIEDAD
VIRTUAL

HERMAN NARULA
CEO de Improbable

Traducción de Aurora González

DEUSTO

La sociedad virtual

El metaverso y las nuevas fronteras
de la experiencia humana

HERMAN NARULA

Traducción de Aurora González Sanz



EDICIONES DEUSTO

Título original: *Virtual Society: The Metaverse and the New Frontiers of Human Experience*

© 2022 by Herman Narula

Published in the United States by Currency, an imprint of Random House, a division of Penguin Random House LLC, New York.

© de la traducción: Aurora González, 2023

© Centro de Libros PAPF, SLU., 2023

Deusto es un sello editorial de Centro de Libros PAPF, SLU.

Av. Diagonal, 662-664

08034 Barcelona

www.planetadelibros.com

Primera edición: marzo de 2023

Depósito legal: B. 2049-2023

ISBN: 978-84-234-3535-7

Preimpresión: Realización Planeta

Impreso por Black Print CPI

Impreso en España - *Printed in Spain*

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como **papel ecológico** y procede de bosques gestionados de manera **sostenible**.

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor.

La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías.

Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor.

Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Sumario

Introducción	9
1. Metaversos antiguos	21
2. Trabajo, juego y el propósito del tiempo libre	47
3. Experiencias mejores para vivir mejor.....	71
4. Un marco para la complejidad en los mundos virtuales.	97
5. Una red de significado	121
6. Construyendo un metaverso valioso: el Intercambio ..	145
7. Los trabajos virtuales y la economía de la satisfacción .	169
8. Los tiranos y los bienes comunes	197
9. Sobre la especiación	223
Agradecimientos	245
Nota sobre la bibliografía	247

Metaversos antiguos

En medio de las llanuras rocosas del sureste de Anatolia, en la actual Turquía, destaca un monumento que tiene treinta metros de diámetro y muchísimos años de antigüedad. Las estructuras de piedra caliza en forma de T que salpican esta antigua ladera, algunas de las cuales llegan a medir hasta cinco metros y medio, están dispuestas alrededor de recintos y han sido meticulosamente talladas con representaciones de animales. Los arqueólogos han excavado sólo un pequeño porcentaje de todo el yacimiento de Göbekli Tepe y, en el momento de escribir este libro, ya han descubierto más de doscientas cuarenta de estas estructuras. Tomados en conjunto o por separado, hoy en día los megalitos nos mandan un mensaje desde el Neolítico, y nos dan una visión apenas descifrable de nuestro pasado que sigue ofreciéndonos una importante lección para el futuro.

Cuando este monumento se erigió hace más de diez mil años, el lugar desde el que escribo, en el suroeste de Inglaterra, acababa de liberarse de las capas de hielo que cubrían el continente. Los mamuts lanudos aún se aferraban a la existencia, y la agricultura todavía no se había adoptado de forma extensiva. Sin embargo, en este extraño mundo cercano a la prehistoria, al menos seis mil años antes de la construcción de Stonehenge, los humanos primitivos construyeron una serie de extraordinarios megalitos de piedra y los decoraron con elaborados relieves.

¿Y por qué se construyeron estas estructuras? Fijádonos en el contexto de su época, no había razón alguna para que existieran. Por lo tanto, no sería descabellado plantearse que tal vez su construcción no estuviera motivada por razones terrenales y que quizá fuese producto de la creencia en algún otro mundo.

Hasta donde sabemos, el mundo espiritual o cualquier otra realidad a la que pretendieran dirigirse (si es que su propósito era religioso) realmente no existe. Sin embargo, la creación del universo figurativo que alberga Göbekli Tepe, este primitivo «mundo virtual», conllevó el traslado de enormes masas de piedra a lo largo de mil años, lo que seguramente supuso un coste importante para los cazadores-recolectores que lo construyeron. Una tarea de tal magnitud nunca se emprende por capricho, pero menos aún en el duro entorno de la Anatolia del Neolítico, una época y un lugar que resultaban inadecuados para llevar a cabo pasatiempos arquitectónicos sin mayor trascendencia. Para estos constructores nómadas y su sociedad de hace más de diez mil años, el mundo que estos megalitos evocaban debía importar tanto o más que el mundo físico en el que vivían.

Puede que los megalitos de Göbekli Tepe parezcan producto de un pasado lejano y extraño, pero yo creo que representan un impulso humano fundamental, un poder que hoy en día seguimos manifestando. La materia prima con la que se construyeron los primeros monumentos que erigieron los seres humanos no fue la piedra, sino el ingenio. Fueron ideas vívidas que se materializaron gracias al acuerdo colectivo, fuerzas imaginarias que estaban impregnadas del poder de la vida y la muerte, mundos virtuales creados por la fuerza de la imaginación colectiva de toda una sociedad. Durante diez mil años, los seres humanos han encontrado formas de hacer real lo irreal gracias al mero hecho de, simplemente, querer hacerlo.

Siempre hemos sido una especie de constructores de mundos. Desde la aparición de la humanidad, hemos venido utilizando medios ingeniosos para existir simultáneamente en múltiples realidades: la realidad animal de nuestras vidas terrestres y otra más elevada, la que se ubica en los mundos que creamos con nuestras mentes. Llevamos milenios diseñando estas otras reali-

dades con algo tan sencillo como las herramientas del lenguaje y la imaginación. Aunque a veces construimos monumentos de piedra que representen nuestra creencia en otros mundos, éstos existen con independencia de las estructuras que levantamos para conmemorarlos. Hacemos realidad los mundos virtuales a través de las palabras y los mantenemos gracias a la fuerza de nuestra creencia colectiva.

A simple vista, las piedras llenas de polvo que hay en Göbekli Tepe podrían parecer toscos monumentos pertenecientes a un mundo extraño y ya olvidado. Sin embargo, al examinar los relieves en detalle descubrimos todo un universo de imágenes y significados: escorpiones y bestias gruñendo, patrones geométricos, buitres de gesto expresivo y hombres sin cabeza. Imagina qué significado tendrían para ellos estas mitologías para que pudieran llevar a cabo unas obras tan complejas en la piedra, y cómo de estrechamente relacionado con su vida cotidiana debía de estar todo su sistema de creencias.

Al igual que los megalitos de Göbekli Tepe sugieren una interacción dinámica entre el mundo virtual y la vida cotidiana, los mundos virtuales que analizaremos en este libro no se basan en historias estáticas que estén desconectadas de nuestra vida diaria. Se trata de mundos que nuestra sociedad considera reales y que pueden llegar a convertirse en fuentes de riqueza, poder e identidad en el mundo físico. Si hoy en día construimos y habitamos estos otros mundos lo hacemos por las mismas razones que nuestros antepasados los construyeron hace siglos: para generar satisfacción y valor, y para mejorar sustancialmente nuestras vidas en la Tierra. Sólo que, en lugar de señalar las puertas a estas otras realidades con monumentos de piedra, nosotros creamos portales digitales que nos permitan pasar de un mundo a otro.

Aunque no siempre seamos conscientes de que estamos construyendo estos mundos, nuestra habilidad para hacerlo afecta y dirige todo lo que hacemos como especie. Este libro trata, en parte, de cómo ese talento humano fundamental para construir mundos dará forma a nuestro futuro, y de cómo la próxima era de la sociedad virtual no representará un fenómeno nuevo y extraño, sino que será la continuación de antiguas tradiciones que

atenderán a necesidades intrínsecamente humanas. Pero, antes de avanzar hacia el futuro, dejemos que nuestra mirada se detenga un poco más en el pasado y examinemos de cerca lo que entendemos por mundos virtuales y por el concepto de construcción de mundos.

Cuando las palabras se convierten en mundos

La creación de modelos de la realidad constituye una parte esencial del pensamiento complejo. Para sobrevivir y operar eficazmente en el mundo, a la hora de planificar o tomar decisiones debemos ser capaces de simplificar y experimentar con los resultados. Al hacerlo, creamos y hacemos evolucionar mundos de ideas que existen aparte y en conversación con el mundo encarnado. Este proceso es tan fundamental para nuestro lenguaje y nuestro conocimiento que rara vez nos detenemos a valorar su importancia en nuestra vida cotidiana.

«Los límites de mi lenguaje son los límites de mi mundo», escribió Ludwig Wittgenstein en el *Tractatus Logico-Philosophicus*. Cuando verbalizamos estos mundos de ideas, empezamos a crear modelos sociales a los que pueden acceder y que pueden utilizar otras personas. Así, nuestras palabras crean nuestros mundos. La frase hecha «imaginar un mundo mejor» —por ejemplo, uno en el que la paz mundial sea lo normal— significa imaginar un mundo virtual, uno en el que ese resultado idealizado ya se haya hecho realidad, y luego utilizar la verdad de ese mundo para crear un valor equivalente aquí en la Tierra.

Esta capacidad individual para construir mundos puede precipitar la creación de valiosos mundos repletos de detalles y que afecten a varias generaciones que puedan inspirarnos para llevar a cabo grandes y, en ocasiones, terribles logros; fue el caso, por ejemplo, de la aparición de las grandes religiones, muchas de las cuales llegaron a tener una tremenda utilidad para la sociedad, pero que a la vez constituyeron una fuente constante de sufrimiento. A menudo construimos estas realidades sociales para satisfacer una necesidad en concreto, como explicar acontecimientos

tos que de otro modo serían incomprensibles, justificar acciones, añadir emoción a nuestras vidas o simplemente para poner orden en medio del caos y los peligros a los que nos enfrentamos. A medida que la gente cree en estos otros mundos, su fe amplía los parámetros que los conforman y esos reinos pueden llegar a, efectivamente, cobrar vida.

Hacemos todo ese esfuerzo no sólo porque disfrutemos del acto de construir y creer en estos mundos —cosa que puede ser muy agradable—, sino porque sirven a propósitos individuales y sociales sin los cuales nuestras sociedades no podrían funcionar. La sociedad utiliza los mundos encarnados de la cultura y la imaginación para crear un propósito común y gestionar los problemas que van surgiendo en las dinámicas interpersonales, así como para regular la avaricia y la ambición —mal entendida—, y dirigir la energía humana hacia fines más honrados. Un mundo sin cultura compartida, sin estructuras en las que sacar provecho del ingenio y compartir experiencias, daría lugar a una realidad cruel en la que la vida se reduciría a cuestiones de sustento y supervivencia.

«El mito es lenguaje —escribió el antropólogo Claude Lévi-Strauss— que opera en un nivel muy elevado y cuyo sentido logra “despegar” del fundamento lingüístico sobre el cual había comenzado a deslizarse.» Estos mundos míticos «despegan» y se convierten en realidades socialmente construidas: otros mundos que dependen de que los participantes en todo el espectro se pongan de acuerdo para creer que existen y que tienen relevancia. Así, en un sentido significativo, estos mundos virtuales cobran vida gracias a ese acuerdo mutuo.

Estos otros mundos no son realidades alternativas a las que elegimos escapar, sino que constituyen una realidad *mayor*. Son espacios concretos en los que podemos ampliar, hacer evolucionar y mejorar nuestras estructuras sociales. Incluso hoy en día, el hecho de poder habitar estos otros mundos y los acontecimientos que ocurren en ellos pueden enriquecer, ampliar y afectar a nuestra economía, nuestra cultura y nuestra vida cotidiana. Pensemos, por ejemplo, en el arte y la cultura que se crearon a raíz de que las sociedades creyeran en otros mundos. El techo de la Capi-

lla Sixtina es una obra de valor incalculable en nuestro mundo y también, en cierto sentido, una puerta de entrada al mundo virtual que lo inspiró, al igual que los megalitos de Göbekli Tepe eran una puerta de entrada a ese mundo que dio pie a su creación.

Los mercados financieros actuales son también otros mundos en los que se crea valor para el nuestro. En estos mercados se ponen en juego las fortunas y las reputaciones de muchas personas al acordar las sociedades que se les atribuya un gran valor y relevancia a unos activos que de por sí a menudo no valen mucho más de lo que la parte interesada había estipulado. Los deportes profesionales también constituyen mundos repletos de significado, capaces de generar emociones. No hay más que ver hasta dónde son capaces de llegar los más fanáticos para manifestar su devoción por sus equipos. Estos hinchas sufren y disfrutan —según sea la suerte que corra— con el club de su ciudad, aunque los resultados de los partidos que con tanta intensidad viven no se diferencien mucho de su vida cotidiana. Las competiciones deportivas pueden convertirse en lugares en los que durante un tiempo logramos modificar la realidad para así resolver u olvidarnos de los problemas sociales. Por ejemplo, cuando un país con escasos recursos derrota a una nación rica en un partido de la Copa del Mundo, la nación más pequeña vive esa victoria con muchísima intensidad. Ese hito puede servir para sanar las heridas, despertar el orgullo, infundir confianza y transmitir buenos sentimientos en la gente. Esos partidos actúan como mecanismos de cohesión social.

Tal es el poder de los mundos de significado que construimos: el devenir de un mundo en el que la gente ha elegido activamente creer que puede ser más importante que el devenir del mundo en el que ha nacido. Estos resultados virtuales crean un valor que puede transferirse a la Tierra. Un claro ejemplo de esta transferencia puede verse en el precio de las cosas que no tienen valor tangible, pero que se consideran raras o especiales por otras razones. La Sábana Santa, por ejemplo, tiene un valor incalculable, pero no por lo que vale la tela en sí, sino porque la sociedad la ha considerado valiosa. Ese valor es una expresión de

la creencia en otro mundo que ha adquirido mucha importancia en el nuestro. Es un *objeto virtual* que, en realidad, no es tan diferente de las actuales obras de arte digitales que a tanta gente le cuesta entender: un objeto insustituible y específico cargado de valor dentro de un mundo de significado que hemos construido.

Puede parecer exagerado comparar la Sábana Santa con un token no fungible (NFT), pero las diferencias entre las reliquias del pasado y los objetos virtuales del presente y el futuro, y entre los mundos virtuales hacia los que nos abrimos paso mediante rituales y los mundos a los que se accede conectándose al wifi, no son tan grandes como podría pensarse en un principio.

Las realidades socialmente construidas, que considero una forma de protometaverso, han existido en todos los continentes habitados y en todas las sociedades a lo largo de la historia. Suelen estar compuestas por unos pocos elementos distintivos: una sociedad o grupo de seres humanos; otro mundo o realidad que incluya una serie de acontecimientos, identidades, reglas y cosas que se consideren de algún modo reales; y una transferencia continua de valor entre ambos, que haga crecer la satisfacción individual y grupal, la riqueza y el significado.

Y estos mundos no se basan sólo en las buenas historias. Para quienes creen en ellos, son lugares reales donde las causas provocan efectos y las cosas ocurren de verdad. Con el tiempo, van tomando forma en las mentes de las personas que los han construido, y se vuelven tan significativos y están tan presentes en sus vidas que pueden llegar a parecer igual de reales y significativos que los nuestros. A partir de ellos, el valor se transfiere a nuestro mundo en forma de estructuras y cohesión sociales, nociones de identidad, experiencias transformadoras, prácticas rituales, etcétera. Estos mundos se convierten en ideas vívidas y útiles que exigen y recompensan la inversión intelectual y emocional que llevan a cabo sus adeptos.

La historia está llena de ejemplos relevantes. Pensemos, por ejemplo, en los miles de millones de personas de todos los continentes y épocas, incluida la nuestra, que han creído en la existencia de mundos habitados por seres mágicos, como genios, elfos, brujas y fantasmas, y han estructurado sus vidas —y hasta cierto

punto sus sociedades— en torno a esa creencia. Pensemos en los antiguos romanos, que examinaban las entrañas de los animales o escuchaban a los augures para adivinar la voluntad de los dioses, y les ofrecían sacrificios y levantaban estatuas para honrarlos y apaciguarlos. Los romanos solían negarse a entrar en guerra si antes no se realizaban los rituales adecuados. Si tenían malos augurios, hacían las maletas y se marchaban a casa hasta que las cosas cambiaran. Incluso el comercio se detenía cuando recibían malas señales.

En su libro *El espejo eterno: mitos paralelos en la historia del hombre*, que examina las similitudes de los mitos atribuidos a diversas civilizaciones en todo el mundo y a lo largo de la historia de la humanidad, J. F. Bierlein señaló que el mito «ha sido una constante entre los seres humanos a lo largo de todos los tiempos. Los patrones, las historias e incluso los detalles contenidos en el mito se encuentran en todas partes y entre todos nosotros». Las similitudes entre muchas facetas de estos metaversos modernos y antiguos, mundos a menudo creados aproximadamente en los mismos períodos por sociedades y grupos que no habrían tenido medios para comunicarse entre sí, sugieren que la habilidad para crear mundos es una capacidad humana fundamental. En la década de 1970, el antropólogo Charles Laughlin y el psiquiatra Eugene d'Aquili plantearon que nuestros cerebros demostraban un «imperativo cognitivo» a la hora de utilizar los mitos y los rituales para unir grupos, enseñar lecciones y resolver dilemas. Más recientemente, d'Aquili y el neurocientífico Andrew Newberg utilizaron imágenes de resonancia magnética para demostrar que la tendencia a participar en otros mundos religiosos puede satisfacer alguna necesidad neurológica básica.

En *Myth in Primitive Psychology*, el antropólogo Bronisław Malinowski escribió sobre «una clase especial de historias [...] que no existen porque el interés en ellas sea ocioso, ni como narración ficticia o verdadera, sino que constituyen para los nativos la declaración de una realidad primitiva, mayor y más importante, a través de la cual determinan la vida, los destinos y las actividades actuales de la humanidad». Aunque Malinowski se refería específicamente a las actividades de construcción de mundos

que llevaba a cabo una tribu melanesia de las islas Trobriand, la conclusión es aplicable incluso a culturas más modernas. El impulso de comprometerse con la realidad de los mundos forjados a partir de nuestra imaginación colectiva es antiguo y universal, al igual que el instinto de hacer que estos mundos virtuales importen y creen valor en el real. Por ejemplo, la historia de otros mundos se ha utilizado durante mucho tiempo para enseñar a la gente lecciones valiosas y prácticas: no bebas de este pozo, no vayas al bosque por la noche. El valor creado por la participación en otros mundos no se limita a advertir a la gente que se aleje de los lobos y del agua contaminada, sino que construir mundos constituye algo que resulta tan importante para la humanidad como otras habilidades básicas, como son el fuego, el lenguaje, la agricultura o el uso de cualquier otra herramienta que consideremos elemental.

Los mundos virtuales no son ni han sido nunca juegos, e imaginar, crear y tener roles en ellos no es sólo una cuestión de entretenimiento. Tanto en la actualidad como en la Antigüedad, suponen y han supuesto logros humanos esenciales: son unidades de tecnología cultural que crean un valor sustancial, tanto extrínseco como intrínseco, para las sociedades que los utilizan. La nueva manifestación digital de estas realidades socialmente construidas será sólo la última de una larga secuencia de metaversos modernos y antiguos. La línea que conecta Göbekli Tepe con los mundos digitales inmersivos del futuro es más directa de lo que uno pudiera creer.

El objetivo de las pirámides

A cientos de kilómetros de Göbekli Tepe, en Giza, hay incontables toneladas de piedras, que fueron extraídas y ensambladas hace más de cuatro mil años. La IV Dinastía del antiguo Egipto llevó la capacidad innata que el ser humano poseía para vivificar una realidad imaginada hasta niveles nuevos e increíbles. Ésta era una civilización en la que los dioses eran reales y caminaban por la Tierra personificados en la figura de los faraones, donde el

mundo de los muertos era más importante que el de los vivos. Durante siglos, esclavos y artesanos trabajaron en la construcción de enormes pirámides en el desierto: tumbas lo suficientemente grandes como para albergar las almas de los monarcas que, tras exhalar su último suspiro en la Tierra, pasarían a gobernar a los muertos en la otra vida. Así, las pirámides eran palacios funcionales para seres vivos que, atendiendo a los estándares humanos, estaban muertos.

Para muchos miembros de la antigua sociedad egipcia, toda su vida en la Tierra transcurría en contacto con este otro mundo, con sus promesas y sus obligaciones. En *Death and the Afterlife in Ancient Egypt*, John H. Taylor señaló algunas de las formas en que los antiguos egipcios parecían priorizar la otra vida en detrimento de la terrenal. Por ejemplo, mientras que la mayoría de ellos, incluso los más ricos, vivían en casas construidas con materiales perecederos como la caña y la madera, sus tumbas estaban hechas de piedra: hogares eternos para el cuerpo que representaban la eternidad del otro mundo.

Hoy en día, el legado eterno que nos dejó la antigua civilización egipcia, las pirámides, es también una herencia del mundo virtual que la sostuvo y la mantuvo viva. Y, sin embargo, desde un punto de vista estrictamente racional, es difícil pensar en una forma menos útil de emplear tu tiempo, tus recursos y tu energía. Sí, desde el punto de vista geopolítico, construir un montón de pirámides descomunales y poco prácticas en medio del desierto era una muy buena forma de que los faraones exhibieran su poderío militar. Pero cada hora dedicada a la construcción de la Gran Pirámide de Giza era también una hora que no se invertía en dar con alguna otra tecnología que, de haber aplicado su ingenio, podría haber mejorado sustancialmente la calidad de vida de los antiguos egipcios.

Resulta tentador explicar que la creencia que esta sociedad tenía en un mundo evanescente era una mera práctica sagrada o supersticiosa llevada a cabo por un pueblo relativamente primitivo. También es tentador, desde el punto de vista de nuestra era centrada en la productividad, entender las pirámides como una especie de hermosa pérdida de tiempo, un proyecto que quizá

merezca la pena admirar, pero del que ciertamente no hay nada que aprender. Este punto de vista resulta limitante y a la vez ingenuo. El rendimiento de la producción no es la única ni la mejor medida del valor social. La dicotomía entre *productivo* o *improductivo* se desmorona al contemplar la creación de una realidad imaginada en la que las «cosas» no son el principal producto. Si insistes en ver el mundo exclusivamente desde el punto de vista de la utilidad productiva, no sólo no entenderás el pasado, sino que fracasarás en el intento de crear el mejor futuro imaginable.

Lo cierto es que la fijación que los antiguos egipcios tenían con el más allá puede entenderse fuera de cualquier contexto religioso o mitológico. De hecho, puede verse como una elección social totalmente racional. La creencia en otros mundos no sólo puede ayudar a cohesionar y lograr que una sociedad y sus miembros se comprometan, sino que puede generar un importante valor social, cultural y económico. Y no es difícil comprender esto. Resulta muy complicado cuestionar el valor que las pirámides, unos monumentos tan bellos y que tantas emociones provocan, siguen generando actualmente. Por eso, es inconcebible que alguien las califique de despilfarro.

El metaverso será una monumental construcción cultural y tecnológica que requerirá de enormes cantidades de energía, tiempo y atención, como las pirámides ya exigieron a los antiguos egipcios. Uno de los principales argumentos contra las realidades digitales es que pueden acabar alejándonos del mundo «real». Pero, al igual que las pirámides, creo que el metaverso generará enormes cantidades de valor que se transferirán del otro mundo al nuestro, un valor que no sólo beneficiará a los creadores y árbitros de esos otros mundos, sino a la sociedad en general.

Para entender cómo los mundos virtuales digitales superarán a sus predecesores en este sentido, debemos observar primero las diversas formas en que los mundos virtuales analógicos han sido de utilidad para los humanos durante milenios. Probablemente se te ocurran algunos ejemplos. Los mundos virtuales han ayudado a explicar nuestro propio mundo, como ocurre en el

caso de los diversos mitos de la creación de las grandes religiones del mundo. Estos mundos se han utilizado, con razón o sin ella, para justificar las acciones de los líderes sociales. Se han utilizado para incorporar valores culturales, enseñar lecciones morales o trazar los límites de la percepción. Como en el caso de los seguidores de los equipos deportivos, pueden añadir cierta emoción a la vida, aportando así animación a nuestro aburrido día a día. Un aficionado entregado querrá incrementar su experiencia en el mundo del deporte y comprará ropa de su equipo o entradas para asistir a los partidos importantes, un ejemplo de cómo los mundos virtuales también pueden crear valor económico para las sociedades que los sustentan.

El hecho de que muchos de estos mundos entretengan a sus participantes, aunque no sea su principal función social, no puede ni debe obviarse. Hubo mundos virtuales que se originaron como mitos o historias, relatos ideados para cohesionar o tranquilizar a un grupo de gente durante las largas y frías noches o algún período interminable. Pero las historias se dividen entre el narrador y el oyente, el autor y el lector, los creadores y los receptores. Un mundo virtual forjado a partir del ingenio humano hace que la diferencia entre ambas partes vaya desapareciendo y convierte a todos en participantes activos en el relato. Así, una historia en la que todos los participantes tienen la oportunidad de ser protagonistas no es realmente una historia: es un mundo.

La práctica de construir mundos tan inmersivos o atractivos que lleguen a parecer reales a sus participantes se entiende mejor si se ve como una tendencia, que en los humanos es fundamental, hacia el *ingenio*: buscamos aplicar la creatividad o resolver problemas. Una vez que se hayan creado los parámetros de un mundo, los nuevos accesos deberán funcionar dentro de ese conjunto de reglas. Todos los elementos que se sumen a ese mundo no podrán ignorar alegremente la información que ya existe. Por muy creativo que sea el contenido, tendrá que seguir las reglas para poder ser compatible.

A diferencia de un mito o una historia, un mundo virtual constituye un proceso activo, no una narración fija. Como tal, puede «reaccionar» y responder al mundo físico. En el mundo

virtual ocurren cosas que los creyentes en él consideran lo suficientemente reales como para afectar a los acontecimientos del mundo real. Mientras tanto, los creyentes y los participantes tienen el poder de establecer y hacer avanzar los límites del mundo virtual, y de crear significado y orden en él a través de sus palabras y actos. En su libro de 2012, *Legends of the Fire Spirits*, Robert Lebling escribió sobre el papel que desempeñan los *jinn*, o genios, en la cultura y civilización árabes y, por extensión, sobre las ingeniosas formas en que quienes creen en los *jinn* han establecido los parámetros de su reino mágico. «Los *jinn* tienen descendencia. Ellos también son hombres y mujeres y forman familias», escribió Lebling. «Poseen libre albedrío y toman decisiones en la vida. Aceptan o rechazan a Dios. Algunos se convierten en renegados y se los denomina demonios o espíritus malignos. Otros practican las religiones establecidas y viven lo que los humanos considerarían una vida convencional, “normal”, entre los de su especie.» Al dotar a los *jinn* de todo un abanico de rasgos humanos, quienes creen en otro mundo hacen que sea más accesible y crean más puntos de entrada para que los humanos se comprometan con él.

Los mundos virtuales arraigados en la cultura occidental no son ajenos a este tipo de construcción activa y participativa. El concepto cristiano de cielo es un mundo virtual por excelencia: un lugar real, inaccesible a través de la tecnología humana, al que los creyentes esperan ir cuando mueran. Durante siglos, la Iglesia católica romana ha mantenido una especie de lista incompleta de los habitantes del cielo, canonizando y haciendo santos a ciertos creyentes fallecidos, y verificando así que esas almas devotas viven ahora en el cielo. Además, la Iglesia ha asignado ciertos santos para que sirvan como patronos de causas específicas en la Tierra, como ya sabrá cualquiera que haya rezado a san Antonio para que le ayude a encontrar un objeto perdido.

Estos actos de ingenio humano sirven para ampliar los parámetros y la utilidad de un mundo virtual. En *El espejo eterno*, Bierlein cita la conclusión del psicólogo y filósofo Pierre Janet: «No debemos suponer que la religión hubiera podido persistir si los dioses no hubiesen hablado», lo que significa, en parte, que

otros mundos son efectivamente inútiles para nosotros si no interactúan con el nuestro. Asignar los santos como patronos de causas humanas crea nuevas oportunidades de interacción entre la Tierra y el cielo, y por tanto sirve para sostener ambos mundos. Reconoce activamente los acontecimientos reales, cambiando así la sociedad real: ésta es la transferencia de valor inherente que tiene lugar entre el cielo y nuestro mundo.

El registro de santos descrito anteriormente también funciona como una especie de registro histórico colaborativo, un conjunto compartido de acontecimientos y personajes sobre los que todos los participantes en el mundo están de acuerdo. Un mundo virtual es más importante para sus adeptos cuando persiste y sobrevive a sus creadores, cuando cuenta con una historia real sobre la que todos pueden llegar a un consenso. El resultado del Mundial de Fútbol, por ejemplo, importa en parte por el resto de los ganadores de los mundiales que ha habido anteriormente. El resultado de hoy existe en consonancia con los resultados de ayer, y esta continuidad de las consecuencias otorga profundidad a la creencia. Al crear un registro abierto y accesible de lo que ha sucedido y cuándo, este proceso también genera confianza en la fidelidad del mundo y de la información que contiene. En este sentido, no es del todo diferente del creciente universo de los libros contables descentralizados, o blockchain, que permiten a sus participantes ponerse de acuerdo sobre una secuencia de eventos o una contabilidad de propiedad. (Podrá leerse más sobre el blockchain y el metaverso en los capítulos 7 y 8.)

A estas alturas, ya hemos comprobado que la gente amplía los límites de sus mundos virtuales mediante actos de ingenio. Pero ¿por qué es importante? ¿Y a qué propósito sirven estos actos de ingenio? ¿Por qué es importante para la sociedad que algunos *jinn* lleven sombrero y otros vayan con la cabeza descubierta? ¿Por qué esta intrincada construcción de mundos es buena tanto para el mundo en sí como para sus constructores?

Al igual que ocurre con la agricultura o la construcción de refugios, la construcción de mundos es una tarea humana fundamental que las personas emprenden para sobrevivir y prosperar. Cuando una historia se convierte en un mundo que uno puede

explorar, recorrer y disfrutar a fuerza de creer en él, puede trascender el mero entretenimiento y empezar a cumplir una función psicológica en sus participantes. La participación activa en la vida de un mundo virtual requiere la aplicación del tipo de creatividad que genera un sentimiento intrínseco de satisfacción.

En este sentido, las realidades socialmente construidas son tecnologías culturales creadas por los seres humanos para ayudar a mejorar y ordenar sus vidas. Representan otro escenario en el que la sociedad lleva a cabo sus negocios. Las victorias y las derrotas que tienen lugar en el mundo del deporte repercuten en las relaciones entre países y pueden actuar como otra forma de diplomacia. Que determinadas personas alcancen la fama hace que se creen modelos a seguir para los demás. Utilizamos el «otro mundo» para magnificar el valor psicológico de nuestra vida cotidiana, dotando así de significado a las cosas y los acontecimientos que ocurren en nuestro día a día. «Jugamos» en un mundo virtual y ganamos «puntos virtuales» que tienen significado social porque algo dentro de nosotros nos lleva a hacerlo. La satisfacción de estas necesidades está relacionada con los resultados mentales y emocionales positivos que provoca. Estos resultados eran, en parte, el objetivo que perseguían las pirámides. Al invertir en la realidad de su antiguo metaverso, los egipcios encontraron formas de mejorar directamente sus vidas en la Tierra.

Los estudiosos del mito llevan mucho tiempo afirmando que éste da estructura y sentido a la vida humana, y ese sentido se amplía cuando un mito evoluciona y se convierte en un mundo. La capacidad de un mundo virtual para satisfacer las necesidades aumenta cuando mucha gente cree en él. A su vez, un mundo virtual no puede sostenerse mucho tiempo con sólo un puñado de adeptos. Consideremos la diferencia entre un deporte a nivel mundial y un juego que me haya inventado con mis nueve amigos y al que jugamos con frecuencia. Mi juego puede ser un gran juego, completamente inmersivo, que consuma todo el tiempo y la atención de mis compañeros. Sin embargo, si su alcance se limita a nosotros diez, en última instancia no es más que un pasa-

tiempo, y su función social es limitada. Para que un mundo virtual proporcione un valor duradero y amplio, sus participantes deben ser un grupo lo suficientemente grande como para ser considerado una sociedad. Cuando se alcanza ese umbral, el valor psicológico puede convertirse en un valor social de gran alcance.

El sociólogo Émile Durkheim, en su trabajo sobre el concepto de efervescencia colectiva (es decir, la sensación de elevación emocional compartida dentro de un grupo de personas que participan en la misma acción ritual) dividió la vida cotidiana entre lo sagrado y lo profano. La parte profana de la vida comprende nuestras rutinas cotidianas, las personas y los objetos con los que interactuamos habitualmente, todas las tareas y trabajos y responsabilidades que consumen las horas que estamos despiertos y ofrecen poco en términos de esa emoción o alegría capaces de obrar en nosotros una transformación. En otras palabras, lo profano es lo mundano. Lo sagrado es lo contrario, lo que se mantiene apartado y a menudo está prohibido. Cuando grandes grupos de personas se reúnen para acceder a lo sagrado en el transcurso de una celebración, conmemoración o práctica ritual, el compromiso del grupo y la creencia en el significado y la relevancia del acontecimiento pueden despertar la efervescencia colectiva: elevando, cambiando y uniendo a todos los que en ella participan. Basta con consultar Twitter durante la Super Bowl o la final del Mundial para observar cómo una comunidad se une a partir de la atención colectiva a un acontecimiento que tiene relevancia dentro de una realidad socialmente construida.

La función ritual de las realidades socialmente construidas tiene también una función práctica en la vida de las sociedades que las crean. Históricamente, a estas realidades sociales se ha accedido por vía ritual, y, según el antropólogo Victor Turner, la participación en él crea una *communitas*: un sentido de humanidad y relación que está vinculado a las estructuras jerárquicas que rigen nuestra vida cotidiana. ¿Y qué ocurre en un mundo virtual cuando esas estructuras se desmoronan? En el prólogo de *El proceso ritual: estructura y antiestructura*, libro que Turner escribió tras dos años y medio de observación de los rituales del

pueblo ndembu en Zambia, señalaba que «para vivir, respirar y generar novedad, los seres humanos han tenido que crear [...] zonas liminares de tiempo y espacio, como rituales, carnavales, obras de teatro y, más recientemente, películas, que están abiertas al pensamiento, los sentimientos y la voluntad. En ellas se generan nuevos modelos, a menudo fantásticos, algunos de los cuales pueden tener suficiente poder y verosimilitud para reemplazar en un determinado momento los modelos políticos y jurídicos que venían siendo respaldados y que controlan los centros de la vida en la que se desarrolla una sociedad».

Cuando, por ejemplo, aceptamos creer que los genios son reales, creamos una «antiestructura» que ofrece un orden alternativo de la sociedad y la realidad, y que presenta jerarquías y prioridades diferentes a las que normalmente regían nuestras vidas. Esta antiestructura favorece los modos de pensamiento y percepción que difieren de los que desplegamos en el mundo real: los procesos no lineales, oníricos, lúdicos y transgresores. Este cambio de la estructura a la antiestructura libera a los participantes del ritual para que así puedan pensar, percibir e inventar de forma diferente, y más tarde podrán transferir esos resultados al mundo real.

Göbekli Tepe es el primer ejemplo del que tengamos constancia de este tipo de cambio de fase. Aunque los estudiosos no saben muy bien por qué se construyeron las estructuras megalíticas, insinúan que podrían tener una naturaleza religiosa. Pero, al igual que en el caso de las pirámides, el valor creado por el compromiso de nuestros predecesores con esta realidad paralela también puede observarse y comprenderse fuera del contexto de la religión o la superstición. En un artículo publicado en la revista *Smithsonian* en 2008, los arqueólogos que excavaron el yacimiento megalítico postularon que el trabajo continuo y la coordinación necesarios para construir Göbekli Tepe hace aproximadamente doce mil años podrían haber precipitado la «revolución neolítica» contemporánea, cuando los cazadores-recolectores de la época pasaron a vivir en asentamientos fijos y desarrollaron sociedades complejas. En otras palabras, aunque los megalitos puede que hubieran empezado siendo un trabajo para conme-

morar o apelar a un reino espiritual indefinido, dieron lugar a una nueva era de la civilización aquí mismo, en la Tierra.

Cuando un mundo se convierte en un metaverso

La repercusión que al parecer Göbekli Tepe tuvo en la civilización durante el Neolítico ejemplifica la función social primordial y más importante que tiene un mundo virtual: el modo en que el valor se transfiere y transmuta de aquel mundo a éste. En este caso, también es útil referirse a la práctica ritual para ilustrar la cuestión. Muchos rituales sociales alcanzan la glorificación cuando los participantes consumen la carne de un animal o llevan a cabo algún otro sacrificio. Por el significado que le han asignado aquellos que pertenecen al otro mundo, el consumo de esa carne tiene un valor más allá de su contenido calórico, y, por tanto, el acto de consumirla crea un puente entre los dos mundos, a través del cual el significado y el valor se transfieren de uno a otro.

Dado que un mundo virtual no se trata sólo de una mera historia, sus creadores otorgan a las ideas vivas una cierta capacidad de acción. Los dioses y los *jinn* tienen sus propias prioridades, por así decirlo, y esas prioridades no siempre coinciden con las nuestras. Según Robert Lebling, en Irán «el miedo a sufrir la venganza de los *jinn* hace que la gente se muestre prudente cuando un niño empieza a llorar de repente o se asusta sin razón; muchos iraníes deducen que probablemente haya herido a otro bebé *jinn* y que su madre se está vengando. Si la madre del niño está presente, debe verter un poco de su leche materna en el lugar donde el niño estaba sentado. Esta generosidad hará que la madre *jinn* se sienta complacida y dejará de castigar al niño humano». A medida que un mundo y sus adeptos se incrementan, las ideas presentes en él actúan de nuevo sobre la sociedad que las originó, y el hecho de crear el mundo evoluciona hacia el de mantener una conexión con él.

En el transcurso de esa conexión continua, el valor se transfiere de ese mundo al nuestro, a menudo comenzando con las prácticas rituales o la experiencia, y se expande a partir de ahí.

En Göbekli Tepe, como hemos dicho, la conexión entre mundos inspiró inicialmente la construcción de megalitos con una presunta función ritual. Sin embargo, para construir las estructuras, los nómadas tuvieron que asentarse. Tuvieron que construir aldeas, lo que a su vez dio lugar a nuevas formas de organización social.

Los mundos virtuales cambian el mundo real de formas que no podemos predecir en el momento en que los creamos. De hecho, todo lo que podemos predecir es que esos otros mundos *cambiarán* el nuestro si se les da tiempo y calan lo suficiente. Incluso se podría afirmar que creamos esos mundos precisamente para que cambien el nuestro. Si a lo largo de la historia lo hemos hecho de forma inconsciente, en nuestro futuro digital lo haremos intencionadamente, creando mundos virtuales ricos en experiencias y significado para conectarlos con nuestro propio mundo y obtener valor de los cambios que resulten de esa interacción. Este intercambio bilateral de valores entre los mundos de un grupo de personas es lo que convierte a esos mundos en un metaverso.

Mi definición más sencilla de metaverso es la de una conexión, una estructura de múltiples mundos que permite el intercambio de valores entre ellos. (Ofreceré una definición más completa del metaverso en el Capítulo 5.) A un nivel básico, este intercambio no requiere ni de tecnología avanzada ni de simulaciones digitales para producirse. Al igual que ocurre con el consumo ritual de carne, la transferencia de valores está impulsada por el consentimiento de la comunidad y la aceptación del valor del otro mundo. Y es esa creencia la que permite al otro mundo provocar el cambio en el nuestro.

La creencia en la magia, los milagros y las criaturas espectrales es un tema persistente en la historia de la humanidad, y un ejemplo constante de la influencia de las realidades socialmente construidas, en las que la creencia generalizada en la existencia y la importancia de una cosa sirve para convertirla en real. En Islandia y en las islas Feroe, muchos ciudadanos han manifestado durante mucho tiempo su creencia en los Huldafólk o «gente oculta»: elfos humanoides que viven en un mundo paralelo que

interactúa con el nuestro. Se dice que los Huldufólk, que son visibles sólo cuando quieren ser vistos, tienen el poder de conceder fertilidad o provocar hambrunas, y también que son aficionados a dar fiestas de lo más escandalosas durante la Navidad. Su mundo está directamente relacionado con el nuestro.

Lejos de ser un vestigio de una época más simple e ignorante de la historia islandesa, el mundo de los Huldufólk sigue siendo relevante en la Islandia actual. Las encuestas muestran con claridad que un porcentaje para nada insignificante de islandeses está dispuesto a reconocer que los Huldufólk existen, y algunos periodistas creen que estas encuestas suelen subestimar el número de ciudadanos que siguen creyendo en ellos. En 2013, por ejemplo, la construcción de una carretera desde una urbanización de Reikjavik hasta la península de Álftanes se detuvo cuando un grupo de defensores de los elfos presentó una demanda para impedir su construcción, alegando que estarían atravesando su hábitat. Al escribir sobre el caso, *The Independent* señaló que los Huldufólk «afectan a los planes de construcción con tanta frecuencia que la Administración de carreteras y costas ha elaborado una respuesta estándar para atender las consultas relacionadas con los elfos».

El mundo de los Huldufólk es una realidad socialmente construida que, incluso hoy, importa lo suficiente como para afectar con frecuencia a la vida cotidiana en Islandia. Es lo suficientemente real como para impedir la construcción de una carretera, y, aunque los escépticos podrían considerar que la creencia en los Huldufólk es un impedimento que obstaculiza el progreso, la carretera que se había propuesto construir también habría atravesado los hábitats de muchos animales. En un ensayo publicado en 2020 en la revista *Georgetown Journal of International Affairs*, Bryndís Björgvinsdóttir señaló que, en la Islandia moderna, «la creencia en los elfos se expresa casi exclusivamente en forma de proyectos de construcción en los que los humanos transforman la naturaleza. El carácter sagrado de los parajes naturales alimenta las conversaciones sobre el valor de la naturaleza, nuestro entorno y el futuro de los seres humanos en la naturaleza». El «mundo espejo» ayuda a que los conservadores catalicen sus esfuerzos en el mundo real.

La transferencia de valores de un mundo a otro suele adoptar esta forma, en la que el otro mundo ofrece un pretexto necesario para emprender acciones deseables en éste. He aquí otro ejemplo: corría el año 585 a. C. y, como de costumbre, los medos estaban en guerra con los lidios. Los dos reinos vecinos llevaban luchando seis largos años, y el conflicto se había convertido desde hacía tiempo en una guerra de desgaste. Como escribió Heródoto en sus *Historias*, «los medos obtuvieron muchas victorias sobre los lidios, y los lidios también obtuvieron muchas victorias sobre los medos». Los participantes muchas veces debieron de pensar que la guerra sólo podía detenerse gracias a la intercesión divina.

Y eso es lo que ocurrió cuando las dos facciones se enfrentaron en lo que hoy es Turquía. Según cuenta Heródoto, la batalla estaba empezando a calentarse cuando, de repente, una sombra oscura se deslizó sobre el sol. En poco tiempo, el campo de batalla quedó sumido en la oscuridad. Se trataba de un eclipse solar, pero para los ejércitos beligerantes la repentina transición del día a la noche fue poco menos que un presagio divino, una señal del descontento de los dioses. Al mismo tiempo, los medos y los lidios «dejaron de luchar —escribió Heródoto— y expresaron el mismo deseo de acordar los términos de la paz», que se establecieron rápidamente. Se señaló el río Halis como frontera entre Media y Lidia, y la paz se alcanzó cuando el rey lidio aceptó casar a su hija con el hijo del rey medo. Y todos vivieron felizmente para siempre, o al menos hasta que los medos fueron conquistados por los persas treinta y cinco años después.

Considérense las condiciones necesarias para que ambas partes llegasen a ese feliz resultado. Los medos y los lidios, dos sociedades enfrentadas, tuvieron primero que ponerse de acuerdo en que existiera otro reino igualmente importante y en conversación con el suyo. Luego, en aceptar que los habitantes de ese otro reino tuvieran gran interés en llevar a cabo una tormenta geopolítica en la Tierra. Después, tuvieron que asumir que una decisión tomada en ese otro reino podía tener efectos tangibles en la Tierra. Y, al final, tuvieron que aceptar cambiar sus planes y su comportamiento en la Tierra como forma de apaciguar a los individuos pertenecientes a ese otro reino.

Los resultados del cumplimiento de estas condiciones fueron numerosos y positivos. Una batalla terminó abruptamente. Concluyó una guerra de seis años. Se salvaron innumerables vidas y se inició un matrimonio, todo porque los medos y los lidios aceptaron creer que los dioses habían convertido el día en noche para comunicar su desagrado. Desde un punto de vista pragmático, es muy posible que, tras seis años de lucha infructuosa, las dos partes enfrentadas estuvieran simplemente cansadas del combate y dispuestas a aprovechar cualquier excusa posible para poner fin al conflicto. Pero es evidente que necesitaban un pretexto para conseguirlo y que, sin la participación mutua en esa realidad construida, con el eclipse no hubiese bastado.

El resultado de la batalla del Eclipse —como se llamó más tarde— no fue sólo una consecuencia accidental provocada por la gente que creía que un eclipse era un presagio de los dioses. Se trató de un producto de un antiguo metaverso en el que se pensaba que los eventos en el mundo físico provocaban acciones recíprocas en el virtual, y que esas acciones, a su vez, hacían que la gente del mundo físico cambiara su comportamiento. Consiste en una función en la que dos mundos están en constante convergencia entre sí, y quién sabe cuál de los dos es más potente.

Las limitaciones del Olimpo

En la introducción de este libro, afirmé que pronto podremos construir mundos digitales tan presentes e inmersivos que podrán ser prácticamente indistinguibles de la realidad, no sólo en cuanto a su aspecto y las sensaciones que provoquen, sino por la importancia que tendrán para las personas que los utilicen. Este futuro metaversal no sólo traerá consigo la posibilidad de crear más satisfacción, significado y valor que nunca para más personas y sociedades, sino que también nos permitirá construir otros mundos más transparentes y democráticos que sus predecesores.

Aunque en este capítulo me he centrado en los efectos sociales positivos de los mundos virtuales y de los antiguos metaversos que los humanos han construido y cuidado a lo largo de los

años, no todos ellos son buenos y no toda transferencia de valor metaversal trae consigo un cambio positivo. Los metaversos oscuros, o no del todo transparentes, de la historia del mundo en ocasiones han provocado miedo y represión, y han sido utilizados por gente sin principios para obtener y mantener su poder sobre los demás, mientras explotaban su posición para extraer un beneficio personal. Estos mundos oscuros se caracterizan de manera casi uniforme por la falta de transparencia en cuanto a sus reglas y prioridades, por contar con relatos opacos y cambiantes, y por ejercer un control estricto sobre la función y la participación ritual. No es que, según Pierre Janet, los dioses de estos mundos dejen de hablar a los mortales, sino que sólo un pequeño número de personas están capacitadas para escuchar e interpretar lo que dicen.

En este contexto, consideremos el miedo a la brujería que había en la Salem (Massachusetts) del siglo xvii. Hoy en día, la mayoría de nosotros estaría de acuerdo en que la nigromancia no existe realmente y que la oleada de juicios y ejecuciones que se llevaron a cabo para eliminar a las brujas del Massachusetts colonial en 1692 y 1693 se entiende mejor como un ejemplo de historia colectiva, misoginia y, tal vez, enfermedades como el ergotismo.

Sin embargo, en aquella época, habría sido razonable que el ciudadano medio de Salem creyera que la brujería era real y que había brujas entre ellos. Al fin y al cabo, en Salem todos parecían creerlo: jueces, pastores, gente razonable y respetable. Los individuos juzgados por brujería, aunque seguramente eran inocentes, no podían cerrar los ojos y escapar de sus penas. Toda una ciudad optó por creer que la brujería era real y que muchos de sus amigos y vecinos estaban en constante comunicación con otro mundo, que les otorgaba poderes oscuros para utilizarlos en la Tierra. Durante dos desafortunados años, los ciudadanos de Salem vivieron y creyeron en esta otra realidad. Como no podían hacer que las brujas desaparecieran, decidieron juzgarlas y matarlas. Y, para que algo muera, primero tiene que vivir.

La razón por la que Salem se ha hecho tan famosa no es sólo porque sus habitantes dejaron que su creencia en las brujas los

llevara a la histeria social a finales del siglo xvii. También es porque fueron las autoridades religiosas y jurídicas de Salem quienes decidieron quién era y quién no una bruja. Cuando las interacciones con estos otros mundos están mediadas por unos pocos elegidos, un metaverso muy pronto puede enturbiarse. Pensemos en la Europa anterior al desarrollo de los tipos móviles, cuando los textos religiosos estaban mayoritariamente en latín y con frecuencia el acceso a ellos los controlaba el clero. En esa época, muy pocas personas podían leer el «libro celestial» en el que se detallaban el funcionamiento y las prioridades del otro mundo. Los pocos que *podían* hacerlo gozaban de un inmenso poder.

Aunque el eclipse que detuvo la lucha en el río Halis era un presagio que todos podían ver e interpretar, otros que tuvieron lugar en la Antigüedad no siempre fueron tan accesibles. Quienes controlaban el acceso al Olimpo eran un grupo de sacerdotes que conocían los deseos y caprichos de sus residentes divinos, y lo hacían gracias a la figura del arúspice y a otras técnicas de adivinación que las personas ajenas a todo eso no eran capaces de analizar, acceder a ellas ni cuestionarlas. Un pequeño grupo de personas afirmaba que en un mundo que sólo existía en virtud de la fe colectiva en su existencia había sucedido algo, y otro grupo más grande secundaba esa afirmación. En el proceso, todo el mundo se inventaba las cosas sobre la marcha.

La principal limitación del Olimpo era que, para la mayoría de la gente, el valor que puede crearse y transferirse desde un mundo virtual esencialmente pasivo tiene un límite. El alcance de las actividades y la transferencia del significado no son democráticos. Hay una barrera clara entre los dioses y tú, y, aunque ellos puedan, en ocasiones, venir a visitarte, tú no puedes ir a visitarlos a ellos. No puedes explorar el Olimpo, no puedes conocer sus verdades por ti mismo. Tú, como persona normal, dependes de lo que otras personas te cuenten sobre él y sobre sus habitantes. En otras palabras: no tienes poder. Y un mundo sin poder es un mundo fundamentalmente disfuncional.

El metaverso moderno —la red de mundos virtuales conectados con el nuestro que constituirá el tema principal de este li-

bro— puede superar a sus predecesores sin dejar de satisfacer esas mismas necesidades humanas innatas. Los mundos digitales del metaverso moderno son y serán lugares consecuentes, simbólicos y duraderos, capaces de albergar grandes grupos de participantes. Cubrirán necesidades psicológicas importantes para sus participantes y actuarán en el mundo exterior como lo han hecho a lo largo de la historia de la humanidad, creando y transfiriendo valor de un mundo a otro.

Sin embargo, habrá muchas diferencias entre un mundo virtual moderno y los antiguos metaversos. Los mundos que creamos con código informático serán infinitamente más complejos e inmersivos que los que lo precedieron. Serán más amplios y accesibles que nunca, con lugares que podrás visitar y cuyos parámetros estarán claros y serán comprendidos por todos. No dependerás de un sumo sacerdote para que te diga qué ha pasado y por qué. Estos mundos tendrán reglas comprensibles y explorables, lo que significa que podrás encontrar tus propias verdades en ellos.

Este metaverso futurista, tan rico en definiciones y cargado de significados y oportunidades, coexiste con el pasado metaversal, pero los mundos virtuales del futuro serán Olimpos a los que podrás escalar. Podrás explorar el terreno, poner a prueba los límites de tus habilidades, entrar en comunión con los dioses y, en cierto sentido, convertirte en uno de ellos. Los seres humanos se han esforzado por crear este tipo de mundos desde que empezaron a reunirse en grupos. Por primera vez, en un futuro muy cercano todos tendremos la oportunidad de convertirnos en sus protagonistas, de hacerlos nuestros.

Al principio, puede que optar por estas nuevas posibilidades resulte extraño. La sociedad moderna, especialmente en Occidente, lleva más de un siglo trabajando para colocar lo profano por encima de lo sagrado, y todos somos producto de las sociedades en las que nos hemos criado. Göbekli Tepe, el antiguo Egipto, el Imperio romano: estos hitos históricos nos resultan extraños porque nuestra sociedad actual no está organizada sobre la base de la comunicación constante con dioses y monstruos. En realidad, está organizada en relación con el reloj y los modos de

productividad y superación personal. Aunque nuestra producción física en la Tierra ha aumentado bajo este régimen, nuestra confianza y aceptación del mérito y el valor que implican los mundos de significado que hemos construido rara vez ha estado más en decadencia.

Si en Occidente hoy en día existe la antiestructura, más allá de las religiones organizadas y las ficciones sociales que poseen un valor, como los deportes profesionales y los mercados financieros, ésta se manifiesta en forma de juegos digitales. Estos espacios permiten a sus participantes invertir las jerarquías que rigen su vida cotidiana y acceder y crear formas de significado diferentes a las que están disponibles en sus casas o en el trabajo. Los juegos digitales inmersivos de hoy en día son la base de los mundos digitales que generarán satisfacción y valor en el mañana, y es importante que entendamos cómo funcionan dentro de la tradición histórica de mundos de significado e ingenio que construimos, como que seamos conscientes del importante papel que desempeñan en el contexto de una sociedad que ha llegado a despreciar y rechazar el valor de la construcción de mundos, el juego y el tiempo libre. Para entender por qué el auge de la sociedad virtual supondrá algo bueno, hay que comprender cómo y por qué nuestra actual sociedad centrada en la producción quiere hacernos creer que no lo será.