El metaverso: mecanismo de reproducción del sistema capitalista

LUIS BONILLA-MOLINA :: 12/01/2022

El metaverso es la construcción de un universo paralelo donde la ideología del mercado sea la hegemonía indiscutible de su funcionamiento

¿Qué es el Metaverso? Es un espacio virtual pleno de contenidos digitales donde se intenta replicar el mundo objetivo mediante la construcción de una nueva subjetividad humana.

El metaverso es un nuevo desarrollo de la programación computacional, uso de los algoritmos, realidad aumentada, inteligencia artificial, big data, procesamiento de metadatos en tiempo real, interacción de avatares, lógica secuencial y escalar de los video juegos ahora cruzados por la lógica difusa y un giro de 180 grados en la forma como venimos interactuando con la virtualidad.

La virtualidad había implicado hasta ahora una desterritorialización de las relaciones humanas, como la que realizamos en las redes sociales, mediante el establecimiento de vínculos, interacciones, diálogos, conformación de colectivos conformados por afinidades y no por la pertenencia a lugares concretos. Pero hasta ahora la inmersión en lo virtual era parcial, teniendo como anclaje el mundo real, al ser expresión de lo que los individuos eran, son y proyectan ser.

La nueva desterritorialización que expresa el metaverso como proceso, actúa como una ruptura del equilibrio cognitivo entre objetividad y subjetividad; la realidad concreta y tangible da paso a otras realidades que demandan una nueva forma de situarse el individuo ante la cotidianidad, la vida, el tiempo y el espacio.

La virtualidad rompió la frágil barrera entre lo público y lo privado, y desde su desembarco las rutinas, protocolos, el performance del individuo y su familia pasaron a ser de dominio público. Un evento tan íntimo como la celebración de un cumpleaños, el inicio o disolución de una relación de pareja, la meditación o un funeral, pasaron a ser de dominio público.

Este era un paso necesario para la creación de avatares que interactúen en la realidad virtual, replicando de la manera más fidedigna posible los rasgos de identidad y el comportamiento de cada individuo. Es como perder el pudor a desnudarse en público, aprender a convivir e interactuar con la intimidad del resto de la población. Quien no se "desviste" en público se convierte en sospechoso o ancladoen el pasado, reformulando viejas concepciones coloniales de inclusión y exclusión.

La lógica de los "like" (me gusta) fue convirtiendo a los seres humanos en mercancías, preocupados día a día, hora a hora, minuto a minuto, por el número de vistas o interacciones que sus publicaciones tienen en las redes.

Esa alienación, propia de la biopolítica del capitalismo en la cuarta revolución industrial

crea una nueva ética de especial importancia para la sociabilidad del metaverso. Alienación expresada en separación artificiosa entre realidad tangible y realidad virtual, cosas que podemos hacer en un mundo y en otro no, crean una ética dual.

Si entendemos la biopolítica como la alienación profunda en cada acto de la vida, tendríamos que señalar que en la cuarta revolución industrial se están genera nuevas formas de disociación esquizoide que no solo alteran los valores, sino que modifican la ética humana que había caracterizado al capitalismo industrial.

Entonces, la sociabilidad entra en un terreno de semibarbarie, con límites contextuales virtuales o presenciales, que apuntan a la necesidad de un consenso que no tenga como parámetros cualquier racionalidad conocida. Es como el universo de la serie Arcane: League of Legends (2021)[1], donde la ética pragmática de la sobrevivencia y dominación, de la ciudad de abajo y la ciudad de arriba, pueden justificar cualquier acto.

Los valores se reconfiguran moldeados por el mercado más allá de las religiones, afiliaciones partidarias, creencias o culturas que modelaban a los individuos y colectivos, reconfigurándose de manera permanente por las tendencias que se muestran en lo virtual.

Así se construyen las condiciones de posibilidad para crear los metaversos, hoy popularizado con la versión de meta. El metaverso de Zuckerberg es en realidad un desarrollo lógico y esperado del capitalismo cognitivo.

El metaverso del creador de Facebook es un espacio donde se intenta recrear el mundo objetivo, pero también mundos particulares. En ellos se procurará modificar radicalmente las nociones de sociabilidad, participación política y social, ciudadanía, consumo, creación y reproducción cultural que hemos conocido.

Así como creamos hoy un usuario y contraseña en las redes sociales, el metaverso exigirá la creación de un avatar personal, que no es otra cosa que una versión dual de cada uno de nosotros. Avatar que irá absorbiendo día a día nuestra identidad hasta convertirse en una réplica de cada uno, capaz de actuar de manera autónoma o guiada en un universo en el cuál, millones de seres humanos estarán viviendo esta duplicación.

Esto se complementa con el trabajo que vienen realizando Ray Kurzweil, Bill Gates y cientos de laboratorios del mundo para intentar crear la técnica que permita transferir la memoria y conciencia humana a entidades que integren la vida biológica con la tecnología, algo que hoy parece de ciencia ficción.

En términos tangibles, el metaverso implica sumergir nuestros sentidos y racionalidad en una "nueva" realidad aumentada, donde se puedan transgredir límites de la condición humana, creando un nuevo mercado de renovadas "necesidades" y mercancías inmateriales.

El metaverso es la construcción de un universo paralelo donde la ideología del mercado sea la hegemonía indiscutible de su funcionamiento, donde el propio ser humano sea una mercancía, capaz de monetizar cada acto de su vida.

El metaverso se abre paso como realidad social concreta, Independientemente del éxito que

tenga el formato que impulsa Zuckerberg. Por ello, hoy se habla de metaversos como posibilidades de concretar nuevas formas de control, dominación, explotación, alienación que requiere el capitalismo cognitivo de la cuarta revolución industrial.

¿Quienes impulsan el metaverso?

La respuesta ingenua sería señalar que Facebook o Mark Zuckerberg. En realidad, la propuesta de Facebook es la más conocida de múltiples iniciativas convergentes que viene trabajando el capital tecnológico trasnacional para expandir las fronteras conocidas del modo de producción capitalista.

El metaverso o los metaversos son formas innovadoras de generación de plusvalía a partir de la inmaterialidad propia de la virtualidad. Debemos entender esta propuesta en el marco de la construcción capitalista del mundo.

Desde esa perspectiva, lamentablemente se concretó lo que advertíamos ydenunciábamos, desde el 2015, sobre la construcción de un escenario de Apagón Pedagógico Global (APG), que no eran otra cosa que el pase abrupto a la virtualidad, como una alfabetización mundial que abriera las puertas a los desarrollos tecnológicos, virtuales y digitales que el capitalismo impulsaba en la transición entre la tercera y cuarta revolución industrial.

Lo que ocurrió durante la pandemia fue la construcción de hegemonía a escala planetaria sobre las posibilidades de lo virtual y digital en la cotidianidad del mundo capitalista y muy especialmente en el plano educativo.

El sector tecnológico obtuvo ganancias millonarias durante los dos años de pandemia, por ello, el señor Gates (2022) anuncia que la "digitalización llegó para quedarse", sabiendo que la concreción de todas las posibilidades del metaverso llevará aún algunos años, tal vez una década, por ello inician con la socialización progresiva de sus posibilidades.

El metaverso es impulsado por el capital internacional tecnológico, en la línea de construcción de la sociedad capitalista del siglo XXI que impulsa el Foro económico de Davos. Evidentemente esta iniciativa genera contradicciones inter capitalistas, cuyas expresiones escapan a los límites de este artículo, pero que son necesarias mencionar, porque de su resolución dependerá el éxito o el fracaso de la estrategia del capitalismo tecnológico.

Matrix como curso introductorio al metaverso

En las últimas semanas ha sido colocada en todos los cines del mundo la cuarta entrega de la saga creada por las hermanas Wachowski (ambas transgenero) en la cual Thomas Anderson de día y el hacker Neo de noche (Keanu Reeves), Trinity (Carrie-Anne Moss), Morfeo (Laurence Fishburne & Yahya Abdul-Mateen II) y el Agente Smith (Hugo Weaving), entre otros, se rebelan contra el adormecimiento de conciencia que es propio de la Matrix.

Cuando se estrenó en 1999 parecía solo una serie de ciencia ficción, pero hoy queda claro que es introducción social de contenidos emergentes que deben ser asumidos rápidamente.

En Matrix 4 el problema no es la realidad paralela en la cual terminan navegando Neo y Trinity, incluso dialogando con la parte oscura de la red, sino las máquinas inteligentes que ya fueron derrotadas en la tercera entrega. En ese sentido Matrix 4 cabalga sobre el temor colectivo subconsciente a una insurrección de las máquinas, las cuales aparecen como derrotadas, y deja abierta la posibilidad de "navegar despiertos" por la Matrix (metaverso).

Neo, Trinity, Morfeo y su legión de guerreros usan "avatares" digitales para navegar en el mundo virtual, lo cuál les permite apropiarse de una potencia digital imposible de desarrollar solo desde el mundo real. Si algo se parece a The Matrix es el metaverso de meta, con la recreación del mundo material en el cuál casi todas las leyes físicas pueden ser alteradas, manipuladas y usadas a favor de una supuesta "felicidad humana", que no es otra cosa que bucles incesantes de repetición. En Matrix como en el capitalismo en su conjunto, la repetición constituye una de sus bases fundamentales.

En The Matrix no hay ricos ni pobres, se borran las fronteras de las clases sociales, con los efímeros conceptos de dormidos y despiertos. En ese sentido, Matrix resulta útil para pretender sacar el metaverso de los debates sobre acumulación capitalista, alienación, hegemonía, explotación, apropiación del excedente, que son inmanentes a lo que está proponiendo la máquina ideológica más grande que impulsan Zuckerberg, Gates y otros, así como su narrativa es complementaria con el modelo de conexión universal a internet que impulsa Musk.

Si en 1999 *The Matrix* parecía solo entretenimiento, en el año 2021, en medio de la pandemia del COVID-19 que ha obligado a multiplicar el uso del mundo virtual-digital y los anuncios de metaverso ocurrido hace solo semanas, la película se convierte en un curso introductorio sobre nuevas posibilidades de interacción social, donde la idea de progreso tecnológico se presenta como superación de las diferencias de clase social.

Posibilidades económicas del metaverso

Cuando Mark Zuckerberg anuncia la creación del metaverso, en realidad está hablando de su versión de este mundo virtual porque ya existen iniciativas metaversianas como Robox, Minecraft, Second life, Decentraland, Axie Infinity, The Sandbox, Crypto Voxels, Somnium Space y Star Atlas.

En los cuaternarios del metaverso pre existentes al de meta, las actividades comerciales se realizan de dos formas, la primera mediante monedas que solo son intercambiables en esa realidad virtual (Roblox, Minecraft y Second Life) mientras que en otros (Decentraland, Axie Infinity y Star Atlas) se hace mediante la compra-venta de activos virtuales que pueden ser libremente cambiados por el dólar norteamericano.

Los metaversos son formas de mercantilización de los metadatos y el análisis de estos mediante inteligencia artificial. Los metaversos no son plataformas, ni páginas web, sino una arquitectura tecnológica que tiene como tareas centrales la modelación de nuevas formas de consumo, apropiación de plusvalía y excedente por parte del centro capitalista en medio de la cuarta revolución industrial.

Desde la lógica de consumo considera a todes los propietarios y consumidores del mundo

real como potenciales inversiones y compradores digitales en el metaverso.

Además, la aceleración de la innovación va creando de hecho, nuevas formas de apropiación simbólica y material del conocimiento, inaccesible para las mayorías; solo una élite sabe cómo crear esas cosas, por lo que queda es consumir sin alterar el sistema. Está ocurriendo de hecho una privatización brutal del conocimiento tecnológico y operacional.

El metaverso no es un fin en sí mismo, sino un paso en el camino de construcción de un nuevo modelo de sociedad de control mental y de vigilancia del pensar. Nuestros avatares, en permanente movimiento y reproducción del ser, se pueden convertir también en proyecciones holográficas de lo que se puede esperar de cada individuo.

Estamos a las puertas de un nuevo modelo de sociedad capitalista, de control, vigilancia, sobre explotación laboral y desenfreno en nuevas formas de consumo. El metaverso de meta pretende ampliar las posibilidades de inversión de capitales, por lo menos en estos aspectos:

La compra de acciones bursátiles de la empresa base, en este caso meta

La compra de las criptomonedas que serán usadas en este mundo virtual, las cuales deben cumplir con todos los protocolos de blockchain. Estas criptomedas se revalorizarán en la medida que participen en actividades comerciales en el metaverso; la compra-venta de terrenos, activos y pasivos virtuales, así como personajes y/o el mantenimiento de los propios avatares avanzados, mediante el formato Tokens No Fungibles (NFT).

En el pasado se habían registrado compras importantes de terrenos (NFT) en el metaverso de Decentraland, por ejemplo, de 16 hectáreas por un monto de un millón de dólares. De hecho, el anuncio de meta ha generado una creciente inversión en los otros metaversos. El 2 de diciembre de 2021 Brian Quarmby señalaba que en las dos semanas anteriores los NFT se habían convertido en la nueva mercancía de interés para los poseedores de criptomonedas.

The Sandbox reportaba un volumen de ventas en noviembre de 86.56 millones de dólares, Decentraland informaba de 15.53 millones de dólares, mientras que CrytoVoxels y Somnium Space generaban 2,68 y 1.1 millones de dólares respectivamente. Empresas como Shiba Inu anunciaban el lanzamiento en 2022 de su versión del metaverso.

No obstante, estas cifras quedan eclipsadas con las ganancias que ha obtenido Facebook desde que anunciara el lanzamiento de su metaverso. En el último trimestre de 2021 las acciones de Facebook - meta se incrementaron en 1,5% y reportaron ganancias de 9.000 millones en este periodo, una parte importante de las mismas derivadas del lanzamiento del metaverso meta.

Facebook está comenzando a anunciar tiendas virtuales de ropa y otras mercancías como parte de la versión 1.0 de su universo. Pero este es solo el inicio de una nueva carrera de mercantilización de la vida ciudadana. Los metaversos mostrarán que lo virtual y digital no son cosa de juegos sino un aspecto central en la estrategia económica del capitalismo del siglo XXI.

La escuela/universidad en el metaverso

En ese contexto, comienza a verse el boceto del impacto del modelo de metaverso en la agenda educativa. La alfabetización forzosa ocurrida en materia digital y virtual entre los años 2020-2021 resulta fundamental para entender los bocetos que se construyen del metaverso en educación. Veamos algunos aspectos educativos que comienzan a ser trabajados por el capitalismo tecnológico de cara a presentar en el mediano plazo un modelo metaversiano para la educación.

Infraestructura escolar: constituye uno de los grandes problemas financieros y presupuestarios propios de la masificación educativa. En Latinoamérica la rancherización de las instalaciones educativas se ha convertido en un serio problema.

Esta situación puede cambiar si los gobiernos neoliberales interesados en deslastrarse de "costes educativos", determinan la cantidad de estudiantes que podrían ir migrando progresivamente de la presencialidad a la virtualidad.

El coste de la construcción de escuelas, bachilleratos y universidades presenciales se podría disminuir en un 60% en el mundo virtual. Escuelas acabadas, secundarias bien dotadas, universidades con los espacios necesarios para sus actividades se presentarían como NFT educacionales. Esta sería una forma novedosa de apropiación de los presupuestos públicos educativos por parte de las industrias de las tecnologías, especialmente las que desarrollan propuestas metaversianas.

El metaverso puede abrirá paso a instituciones educativas que alberguen estudiantes y docentes de distintas nacionalidades en un mismo espacio, elevando la desterritorialización y la mundialización cultural a una nueva fase. Lamentablemente los estudios alternativos en este terreno, desde una perspectiva emancipadora están prácticamente en cero. Esto es especialmente peligroso para la construcción de resistencias efectivas.

Insistimos que el mundo virtual y los desarrollos digitales deben convertirse en espacios de disputa. Los gremios y sindicatos docentes deben trabajar en la generación de escuelas de formación en esta materia y la creación de equipos de construcción de alternativas si queremos detener la destrucción en curso de la educación presencial.

Currículo abierto, flexible y contextual: Como lo hemos trabajado en otros artículos, este un problema práctico de las instituciones educativas y la praxis docente en el marco de la escuela capitalista de las tres primeras revoluciones industriales. La curricularización de las pedagogías ha convertido a una parte importante del personal docente en administradores(as) curriculares, acostumbrados(as) a trabajar con un programa.

Plan de estudios y diseño curricular pre-establecido. La planificación docente (diaria, semanal, anual) actua como cosificación de la labor pedagógica. A pesar de las declaraciones enunciativas en contra de estas prácticas cuesta mucho romper en términos prácticos con ella.

El metaverso apunta a resolver este cuello de botella planteándose metas por periodos y contextos, donde el perfil de egreso a largo plazo se convierte en un sin sentido. Al

capitalismo cognitivo de la cuarta revolución industrial le interesan los resultados de corto plazo, lo cual puede cumplir el modelo educativo metaversiano en construcción. Otro aspecto que se planteó la globalización neoliberal y que los sistemas escolares nacionales no pudieron desarrollar plenamente fue la de la universalización y estandarización de aprendizajes conforme a los requerimientos del modo de producción.

El currículo nacional o regional operaba en contra de esa posibilidad. El modelo de currículo abierto y flexible que puede desarrollar la virtualidad lo posibilita, además del encuentro de estudiantes y docentes con desarrollos de enseñanza-aprendizaje similares, en espacios desterritorializados. Un nuevo concepto de metas educativas, sin las barreras de territorios, culturas nacionales o locales, edad, puede ser desarrollado en el metaverso.

Materiales didácticos: la mayoría de los materiales didácticos disponibles en las instituciones educativas son de dos dimensiones y algunos tridimensionales.

El metaverso educativo podrá desarrollar materiales que en la virtualidad den la sensación de contar con las propiedades, dimensiones y características del mundo real, con los cuales aprender mediante la mejor aproximación posible. Se podrá interactuar con pirámides, cascadas, bosques, avatares de pueblos ancestrales, episodios históricos, formas de vida biológica, elementos químicos y físicos en condiciones imposibles de hacerlo en la realidad.

En los próximos años comenzaremos a ver estos desarrollos "educativos" que atraparán otra parte importante del presupuesto público para la educación.

Inter y transdisciplinariedad: la exigencia de la tercera revolución industrial de formación transdisciplinaria e inter disciplinaria en relación dialéctica con la apropiación disciplinar, podrá desarrollarse de manera mucho más palpable en el modelo educativo metaversiano. Aprender de biología, química, física, matemáticas, sociología, ecología, entre otros, en una réplica de realidad virtual aumentada del Amazonas, podrá hacer de la transdisciplinariedad un hecho cotidiano, algo que no terminó de emerger en las instituciones educativas presenciales.

Experimentación: el modo de producción capitalista requiere que toda teoría pueda expresarse de manera práctica en la reproducción del sistema y la producción de conocimiento-técnica que genere mejora incesante del modelo. Esto exige experimentación y estudios de casos, algo que resulta difícil de lograr en instituciones educativas con limitados equipos e instalaciones. El metaverso puede posibilitar esta interacción con NFT que no solo no se destruyan, sino que aprendan de las interacciones mejorando de manera permanente.

Avatares: la técnica de los avatares permitirá que los estudiantes y docentes con mayor rendimiento puedan ser usados de manera continua en el metaverso para apuntalar procesos educativos de cientos y miles de estudiantes. No habrá periodos de descanso, vacaciones ni reposo de estos avatares que van absorbiendo la identidad, capacidades y habilidades de cada uno de nosotros. Esto impactará de manera importante en la nómina docente y en la transferencia de los recursos asignados para ello. Otra forma de apropiación del presupuesto educativo por parte del capital tecnológico trasnacional.

La Formación docente: será uno de los sectores más impactados en el mediano y largo plazo. Los centros de formación docente escasamente han desarrollado páginas web 1.0, generado contenidos digitales 2.0 y no han terminado de adentrarse en la web 3.0 con sus desarrollos de plataformas virtuales, mucho menos con la realidad aumentada o el metaverso. El tiempo y la brecha epistémica conspiran contra la posibilidad de resolver los problemas que irán creciendo en el corto plazo.

La competitividad y la monetización de las buenas prácticas apunta a allanar el camino para centrar la formación de los y las futuras docentes en aprendizaje por experiencias de vínculo entre la presencialidad y la virtualidad, así como en el impacto de la transferencia de experiencias a avatares.

Los modelos de educación en casa, educación bimodal, sin simples dinámicas de transición.

Relación con el campo laboral: será central en el desarrollo del metaverso educativo. Los sectores de la producción presionarán para imponer la formación en innovación científica y tecnológica de impacto directo en las industrias como el modelo de educación del metaverso. Del modelo de competencias se intentará pasar al modelo de formación por encargos de los llamados sectores productivos.

Esto no es nuevo, desde el 2010 Bill Gates viene planteando que la formación universitaria pierde sentido ante el emerger de un nuevo modelo educativo fundamentado en la digitalización y su trabajo por demanda[3].

Apropiación del modelo de mercancías inmateriales: nos cuesta mucho internalizar el concepto de inmaterialidad como objeto de consumo. Por ello el metaverso iniciará con vestimenta digital, uso de avatares como un mecanismo para que las masas se apropien cognitivamente de esta nueva realidad. Se puede trabajar en el mundo real o en el metaverso, pero en ambos, los capitalistas procurarán apropiarse del dinero que han obtenido por sueldos o salarios la clase trabajadora. Esto hará cotidiano lo inmaterial, algo en lo cual el modelo educativo metaversiano jugará un papel central.

El sistema político del metaverso: El metaverso apunta a abordar los problemas sociales, las desigualdades, como asuntos derivados de límites en la programación no en las diferencias de clase. En ese sentido el universo y la educación metaversianos son ideología en marcha

Por supuesto que el metaverso es inalcanzable para la mayoría de la población del mundo, que vive en situaciones de precariedad creciente, sin vivienda, electricidad, agua, transporte, empleo, conexión a internet ni equipos de conexión. El capital está abriendo las puertas a un modelo brutalmente estratificador y segmentador, que dejará fuera de esta realidad a los pobres y desheredados de siempre.

¿Entonces debemos destruir esta tecnología o apropiarnos de ella para producir alternativas en lo que sea posible y mecanismos de eliminación de las que solo permitan reproducir el sistema clasista? Mi apuesta es por defender la presencialidad en diálogo con el mundo virtual, digital, tecnológico. Los metaversos pueden ser usados para democratizar mucho más el conocimiento y los saberes, pero ello pasa por entender que son un espacio de apropiación crítica y disputa.

Notas

[1] Serie animada Franco-estadounidense estrenada en noviembre de 2021 en la plataforma Netflix.

[2] Ver Ray Kurzweil (2012) Como crear una mente, Editorial Lumen [3] https://techcrunch.com/2010/08/06/bill-gates-education/

CLAE

_____

https://www.lahaine.org/mundo.php/el-metaverso-mecanismo-de-reproduccion