

**Mediaciones sociales**

ISSN-e: 1989-0494

<https://dx.doi.org/10.5209/meso.92746>EDICIONES
COMPLUTENSE

Narula, H. (2023). *La sociedad virtual: el metaverso y las nuevas fronteras de la experiencia humana*. Ediciones Deusto

Antonio Daniel Rol Elvira

Herman Narula analiza en su libro *La sociedad virtual: el metaverso y las nuevas fronteras de la experiencia humana* las ventajas y los inconvenientes que puede tener el hecho de introducir este tipo de tecnología en nuestra vida cotidiana, ya sea a la hora de relacionarnos personalmente o a la hora de formar relaciones laborales con personas del mismo campo. También analiza la forma en la que el metaverso está cambiando ya aspectos clave de nuestras vidas como puede ser en la economía, en la política y en la cultura. En este sentido, el autor habla de nuevas formas de desarrollo cultural. Ejemplo de estas nuevas formas pueden ser las comunidades virtuales consideradas como una nueva forma de cultura y creación de conocimiento que va más allá del espacio y del tiempo. Estas comunidades pueden estar conectadas durante las veinticuatro horas del día independiente del lugar desde el que se conecten sus usuarios.

1. Resumen del libro y apuntes del autor

Herman Narula defiende la idea durante todo el libro de que el metaverso no es más que la última manifestación de la innata tendencia de los humanos a crear otros mundos para complementar su vida cotidiana. Narula quita así importancia a la nueva herramienta que se ha inventado Mark Zuckerberg, el CEO de Meta para crear un mundo virtual con la idea de que millones de usuarios puedan interactuar entre sí durante todo el tiempo que quiera, pudiendo además acceder a contenidos exclusivos en ese mundo virtual y recrear una vida paralela en este terreno por conocer.

El autor, Herman Narula, es un empresario y emprendedor británico de origen indio. Es cofundador y actual CEO de la empresa Improbable Worlds Limited, una multinacional ubicada en Gran Bretaña y que se dedica al sector de la tecnología. Por eso, en este libro busca analizar la forma en la que cambios y avances tecnológicos como el metaverso están cambiando la sociedad actual, que se ve obligada a adaptarse a un mundo cada vez más tecnologizado y que cada vez entiende mejor como convivir con estos avances tecnológicos.

El propio Narula, antes de escribir este libro, explicó en la red social “X”, por entonces aún llamada Twitter, su definición de lo que era el Metaverso. Él lo explicó como: “una red de experiencias conectadas que brindan satisfacción desarrolla relaciones sociales o brindan valor a una comunidad de usuarios. Incluyendo, entre otros, entretenimiento”. Buscaba así, en el año 2021, dar un contexto a la aparición de algo que parecía improbable que saliera de las películas de ficción, una red social interactiva donde los usuarios iban a poder verse inmersos.

2. Análisis de la obra

Este libro ha surgido en plena ola de uso de las Inteligencias Artificiales (de ahora en adelante, IA). Ya son muchas las que están al alcance de toda la población y pueden ser usadas por cualquier persona con acceso a internet. Ejemplo de estas IA son ChatGPT, como la más conocida, pero también hay otras como puede ser PerplexityAI, desarrollada para competir con ChatGPT. Este libro busca llevarnos al origen de todas estas nuevas herramientas que han surgido a través de la tecnología. Nos introduce al Metaverso, un universo virtual que creó el fundador y CEO del antiguo Facebook, ahora conocido como Meta, Mark Zuckerberg.

En el libro se nos explica al principio cómo Zuckerberg tiene la idea de que el metaverso es una idea multimillonaria que puede cambiar nuestras vidas. El dueño de la empresa tecnológica piensa que su creación de un mundo 100% digital con tres dimensiones puede hacer que se convierta en nuestra forma principal de vida y donde pasemos la mayor parte de nuestro tiempo. Sin embargo, y a pesar de que esta idea fue presentada en el año 2021, diversos autores coinciden en que está aún por ver su potencial y que está en una fase muy temprana de desarrollo.

Su oferta de realidad virtual todavía carece de una aplicación excelente para estimular la adopción masiva. Un memorando interno de la empresa reconoció que Horizon Worlds, la experiencia de realidad virtual social de la compañía todavía estaba luchando para lograr el product market-fit. “La simple verdad es que, si no nos encanta, ¿cómo podemos esperar que a nuestros usuarios les encante?”. De momento los grandes impulsores del metaverso dan un paso al lado (García Pujadas, 2023).

Narula va en la línea de esta crítica durante toda su obra, aunque no obvia la manera en la que esta creación está cambiando desde ya nuestras vidas y está fomentando que se vayan haciendo otros avances tecnológicos muy importantes mientras que Meta va desarrollando su idea. El autor británico argumenta que el metaverso debe ser mucho más amplio que la realidad virtual ya conocida desde hace muchos años y debe dar un nuevo salto a lo que ya conocemos como realidad virtual. Piensa que el metaverso tiene que parecerse ya a una nueva vida en un entorno digital, más que intentar recrear lo que ya existe en un entorno ya construido y sobre el que no se puede interactuar de gran manera.

3. El metaverso y la realidad virtual

En este sentido, las empresas de videojuegos fueron de las primeras en conseguir una realidad aumentada lo suficientemente realista para contentar a sus usuarios al poder introducirse en el juego. Otras grandes empresas tecnológicas, como puede ser Sony, lanzaron sus propias gafas de realidad virtual en el año 2016, las PlayStation VR. Por eso, Narula cree que si Meta se queda con esa idea, el metaverso tal y como ha sido presentado será un fracaso, ya que tienen que dar un paso más y no recrear lo que ya se lleva haciendo prácticamente una década.

Para argumentar esto, el escritor basa sus ideas en la historia y la psicología. Narula explica que la creación de mundos virtuales no es más que una función cognitiva de los seres humanos para la supervivencia de la especie. Lo que se busca con esta creación de mundos virtuales es la simplificación y la experimentación con el entorno, creando estos mundos sin riesgo para las personas y que les permite experimentar con todo lo que tienen alrededor. Estos mundos paralelos, además, ayudan a la creación de significados sociales y de experiencias cada vez más comunes entre sus usuarios.

También, de esta manera, nos presenta una visión de futuro donde estos mundos digitales se vuelvan centrales en la interacción con otras personas y, por tanto, en las relaciones sociales. En este sentido es clave destacar que, si ya las redes sociales están haciendo en cada vez más personas esa función de sustituir las relaciones humanas por relaciones estrictamente digitales, solo podemos imaginar lo que puede pasar si en vez de una pantalla se crea un mundo tridimensional en el que se pueda acceder de manera libre. El autor en este sentido destaca que estos entornos virtuales pueden proporcionar un sentido de pertenencia y comunidad, ayudando a cerrar brechas culturales y geográficas, y creando nuevas oportunidades para la colaboración y el entendimiento global.

En otras palabras, Narula ve en esta idea del metaverso y en futuras ideas parecidas de creación de mundos virtuales cada vez más realistas una oportunidad de acercar las sociedades y, además, contribuir a la globalización ya existente en nuestro mundo. Esta idea de acercar brechas geográficas inabarcables en muchos casos puede ser vista como algo positivo por todo lo que nos indica el autor, pero también tiene sus indicios negativos. Entre estos está que la creación de estos mundos, al cerrar brechas culturales, puede hacer que se siga contribuyendo a la creación de culturas cada vez más homogéneas y eso termine por destruir la riqueza cultural que siempre hemos tenido. Estos mundos virtuales pueden hacer innecesaria la idea de viajar por el mundo ya que podrás estar en cualquier parte del globo terráqueo con tan solo ponerte un aparato de realidad virtual y podrás interactuar con personas de todas las partes del mundo a la vez en ese mundo. Por eso, la creación de estos universos virtuales fomenta la capacidad de interactuar con personas de todas las partes del mundo sin la necesidad de viajar.

En conclusión, Narula busca dar un sentido en su obra a la creación del metaverso como ejemplo de las sociedades virtuales que puede que nos encontremos cada vez con más frecuencia. El autor británico nos explica que estos mundos virtuales desarrollan relaciones sociales y permiten la creación de identidades en estos universos. A raíz de esa premisa nos explica que estos universos digitales desempeñarán un papel protagonista en la forma en que vivimos, trabajamos e interactuamos entre nosotros. La idea del metaverso, una vez haya sido desarrollada completamente de acuerdo con lo explicado en el libro nos da paso a una realidad aumentada y alternativa que servirá como una expansión de los límites de la realidad humana y nos llevará a poder estar en mundos más igualitarios. El metaverso para el autor del libro no es más que una muestra de la necesidad humana de crear otros mundos, y esta idea puede que sea la que nos lleve un paso más allá y sea capaz de crear una realidad diferente a la que estamos acostumbrados.

Referencias bibliográficas

- Pujadas, A. G. (2023). Metaverso y la experiencia humana: La sociedad virtual de Narula. @qtorb. <https://www.qtorb.com/2023/04/metaverso-y-la-experiencia-humana-la-sociedad-virtual-de-narula.html>
- Narula, H. (2023). La sociedad virtual: el metaverso y las nuevas fronteras de la experiencia humana. Ediciones Deusto

