

EL METAVERSO

Se debe al obispo anglicano irlandés y filósofo empirista George Berkeley (1685-1753) la conocida sentencia: "Ser es ser percibido". Lo que significa que, con rigor, nada más allá de nuestra experiencia intrapsíquica puede ser confirmado como existencia segura. Para Berkeley, tan solo conocemos las cosas por su relación con nuestros sentidos, no por lo que son en sí mismas. En otras palabras, únicamente podemos aceptar como estrictamente ciertas nuestras representaciones en el gran teatro de la mente. Los límites de mis percepciones son los límites de mi mundo. La misma realidad física de las cosas queda reducida a "experiencia interior" o conjunto de percepciones subjetivas. Inmaterialismo, idealismo, psicologismo. Lo cierto es que este tipo de cuestiones, que hoy nos parecen algo rancias cuando no superfluas, eran las que ocupaban las sesudas cabezas de la Ilustración inglesa. Sin embargo, si nos tomamos más en serio la identidad entre realidad y percepción pronto descubriremos que no se trata de un mero juego de salón, de una paradoja de fabricación británica (*¿sigue el cuadro colgado en la pared cuando salimos de la habitación?*). Me atrevo a decir que no hay nada tan actual.

Las grandes tecnológicas, por el momento Facebook y Microsoft, se apuntan a la llamada meta realidad (*meta* en griego significa "más allá"). Un nuevo salto cualitativo en el uso de las redes sociales. El objetivo de Meta es crear un "metaverso": un universo digital, un segundo mundo, al que los usuarios podrán acceder mediante dispositivos como las gafas inteligentes. El metaverso es la realización del viejo ideal de *telépolis*, la utopía renacentista de la ciudad perfecta, una realidad virtual y colectiva sin las limitaciones espaciotemporales del primer mundo. En este universo paralelo las personas interactúan a través de dobles o avatares en cualquier tipo de eventos imaginables en el planeta, incluso en las galaxias, agujeros de gusano y otras entelequias matemáticas. *El Paraíso* veneciano de Tintoretto deberá ser sustituido por las maravillas de unas culturas angélicas donde la materia se ha transformado en espíritu (otro homenaje a Berkeley). Al principio, algunos eventos serán gratuitos (el gancho) y después *pago por percepción*. A su vez, cada evento dispondrá de distintas variantes de creciente interés: no será lo mismo asistir en directo a un concierto de los Rolling Stones en Hyde Park que sustituir a Charlie Watts en la batería. No será lo mismo viajar a las Islas Galápagos que a una civilización perdida en el infinito, poblada por unos seres que llevan cientos de millones de años en el cosmos: en *realidad* una ilusión porque no dejará de ser un producto de la imaginación humana, aunque desconocemos los límites creativos de la inteligencia artificial. Por supuesto, gastos extras. Se crearán grandes plataformas temáticas. Está sobre la mesa el mayor negocio de la historia. En Meta, aún más que en el primer mundo,

se puede afirmar sin ninguna concesión especulativa que ser es ser percibido. Como siempre, el cine de ciencia ficción se adelantó e incluso anticipó una meta-meta realidad: recuerdo las estupendas cintas "Desafío total", "Matrix" o "Avatar" en las que se accede a la realidad virtual no mediante dispositivos intermedios como las gafas inteligentes, sino mediante tecnologías que conectan directamente nuestro cerebro con el tercer mundo. ¡Si el obispo irlandés levantara la cabeza!