

CUERPOS, OBJETOS Y REALIDAD EN LA ERA DE LA DESMATERIALIZACIÓN

Marco Centorrino

Universidad de Mesina (Italia)

centorrinom@unime.it

Abstract

Todos los avances tecnológicos son seguidos por cambios sociales. A partir de esta consideración se ha desarrollado un amplio debate, especialmente a partir de la segunda mitad del siglo XX, que ha dado lugar a diferentes posiciones. En pocas palabras, podemos identificar, por un lado, una visión unifactorial, en la que es posible identificar dos posiciones principales: la primera es la de quienes dan prioridad a las tecnologías, relegando los cambios sociales al papel de meros consecuencia; la segunda es la de quienes, por el contrario, confieren supremacía al contexto social y cultural, en el que el desarrollo de esas mismas tecnologías constituye un efecto natural de los cambios.

Por otro lado, sin embargo, hay quienes proponen una interpretación uno a uno, considerando la tecnología y otras esferas sociales como áreas estrechamente interrelacionadas.

Nos encontramos cada vez más proyectados, por tanto, en la dirección del metaverso, sin que sin embargo haya una conciencia efectiva de lo que éste podría ser en realidad. El término, como ha sucedido en otras ocasiones -por ejemplo, con el concepto de web 2.0- corre el riesgo de ser inflado, inserto en dinámicas de marketing que tienden a descontextualizarlo y simplificarlo demasiado incluso desde el punto de vista semántico.

En realidad, la idea de metaverso en la que estamos trabajando actualmente es lejana -y mucho más amplia- de la de un espacio en el que la gran innovación era de tipo gráfico, ya que permitía -y sigue permitiendo a día de hoy- seguir siendo funcional y tener un Avatar, o una identidad representada en la pantalla por un personaje construido de acuerdo con sus gustos.

El gran salto de calidad será hacer que las experiencias en el metaverso sean lo más multisensoriales posible, suavizando los límites entre lo virtual y lo físico.

Palabras clave: Metaverso, Evolución tecnológica, Desmaterialización, Espacio físico, Mundos virtuales