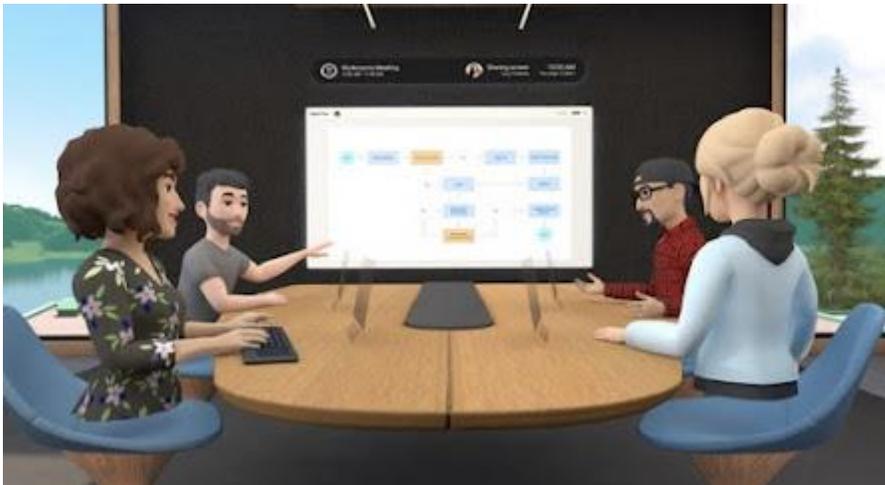


Trabajar en el metaverso

Juan Raso Delgue



De haberme alguien preguntado – hace tan solo pocos meses – mi opinión sobre el trabajo en el metaverso, no hubiera sabido contestar, imaginando además que la pregunta tenía más relación con un taller de literatura y con la métrica poética, que con las relaciones laborales.

Hoy he aprendido que el metaverso será la nueva dimensión, que se instalará en el futuro del trabajo.

¿Que significa la palabra “metaverso”? Como muchas palabras de la modernidad, la nueva expresión busca legitimar su significado en la antigüedad. La preposición “meta” (μετά) significaba para los griegos lo que está “más allá” o “lo que se ha transformado”: de esta preposición, nacieron palabras como metafísica, metastasis, metamorfosis, etc.

La palabra “metaverso” une el prefijo referido con “verso”, entendiendo por tal la contracción del uni-verso: meta-verso es algo que está más allá del universo, tal como lo hemos conocido hasta el presente.

El 28 de octubre pasado Mark Zuckerberg - CEO (Facebook) – anunció durante el evento Facebook Connect 2021, que la próxima “meta” (empleó esa palabra, aunque jugado con su ambiguo significado) de Facebook sería el mundo virtual y que el gigante tecnológico pasaría a llamarse Metaforms: "En cinco años – agregó – la

gente pensará en nosotros como una compañía metaverso, más que en una red social".

Pero no fue Zuckerberg quien "inventó" la palabra. La visión de un mundo virtual – cuyo cyberspacio se denomina "metaverso" – fue concebida hace ya tres décadas por el escritor Neal Stephenson en su novela de ciencia ficción "Snow Crash" (1992): en el ambiente virtual imaginado por el autor, vivirá el "avatar" (otra palabra originaria del libro) del protagonista. Stephenson seguramente no imaginaba que su construcción literaria – ese mundo donde un repartidor de pizza (un ryder "ante-tempus") era príncipe guerrero en el "Metaverso" - se transformaría en el gran desafío de Internet.

Hay que aclarar que el metaverso es algo más que la visión de imágenes tridimensionales: es un espacio al que ingresamos y en el que compartimos actividades con otras personas que también actúan en esa dimensión, que además es tridimensional. Imaginemos por ejemplo, que damos una clase a un grupo de alumnos en el metaverso: para que sea posible la interacción, deberemos construir un avatar propio que será el inter-face de los avatares construidos por los alumnos. Lo mismo vale en el trabajo: el avatar de un trabajador actuará frente al avatar de su empleador. Nosotros (como realidad física) veremos el avatar del "otro", mientras que nuestro interlocutor nos verá como un avatar digital. A diferencia de lo que sucede en una conexión por zoom o skipe, no nos veremos con nuestra imagen auténtica, sino con la imagen de un avatar construido a nuestra semejanza. Por lo menos, será así en estas primeras etapas del proceso tecnológico.

De todos modos no será tan sencillo actuar y trabajar en el metaverso. Deberemos disponer de visores especiales y microchips subcutáneos, que nos permitirán múltiples funcionalidades. También deberemos construir en la dimensión digital nuestro avatar, que deberá ser lo más similar a nosotros, para dar credibilidad a nuestra interacción.

En el metaverso podremos jugar, viajar, visitar museos, ir de compras y – por supuesto – trabajar. En una primera aproximación, es fácil imaginar el trabajo en el metaverso como una forma avanzada de teletrabajo: una vuelta de tuerca más, para volver cada vez más real la interacción remota en el espacio digital.

Trabajar en esta nueva realidad virtual acentuará los males del teletrabajo, en la medida que la nueva modalidad no solo intensificará nuestro aislamiento y todas las dificultades vinculadas a la conexión digital, sino que además exigirá una mayor

concentración y especiales habilidades para dar credibilidad al avatar que nos representará.

Pero además el trabajo en el metaverso incrementará los costos del trabajador, que no siempre podrán trasladarse al empleador. Más allá del costo de las propias tecnologías (visores especiales, ropa wearable, chips, etc.), deberemos construir el avatar y... ¡vestirlo! Para que un avatar participe en una reunión de Directorio con corbata, probablemente deberá adquirir esa prenda en la propia dimensión virtual, donde ya es posible adquirir alhajamiento y vestimenta. La revista de moda *Cosmopolitán* anuncia que “la moda y el metaverso van a cambiar con la ropa digital de nuestro armario”: podremos comprar para nuestro avatar vestidos, carteras, camisas y cualquier otro complemento con los llamado NFT (Tokens No Fungibles). La imagen de una persona que se presente a una entrevista de trabajo dependerá también de la ropa virtual que haya adquirido para su avatar.

Finalmente el nuevo avance tecnológico acentuará la desigualdad entre trabajadores altamente formados, con recursos y competencias para acceder a los nuevos conocimientos, y aquellos que quedarán al margen por nivel de instrucción o motivos económicos o por la locaciones geográficas que no les permita acceder a las necesarias infraestructuras tecnológicas.

Ante estos cambios tan profundos, que no son dictados por los Estados, sino por el poder de los gigantes tecnológicos, ¿que harán los gobernantes, los legisladores, las organizaciones de empleadores y trabajadores, y la sociedad en general para reducir los efectos negativos de esta transformación tan radical?

Mi sensación térmica es que poco se hará y en todo caso la lentitud de las decisiones nacionales será superada por la rapidez de las transformaciones tecnológicas.

Pero esta misma visión negativa impone a todos reaccionar – desde la política, la educación y el mundo sindical – para idear soluciones que de algún modo mitiguen los efectos de los cambios. También nos obliga a abrir los ojos y entender los cambios, porque la peor estrategia es la de mirar para atrás.